

<<3ds Max/mental ray印象>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法>>

13位ISBN编号：9787115257192

10位ISBN编号：7115257191

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象 张伟文

页数：332

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<3ds Max/mental ray印象>>

内容概要

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》是一本全面介绍mental ray在室内效果图制作领域的应用的实践性教程，也是国内第一本3ds Max/mental ray的专业教材，完全可以满足不同层次的读者的学习需求，是读者快速自学mental ray的经典教程和参考指南。

全书共分为12章。

第1~4章详细地讲解了mental ray的所有功能面板及相关参数设置，并通过大量的测试渲染对比，让读者快速掌握mental ray的灯光、材质和渲染技法；第5~12章为8个案例实战，通过学习不同空间的效果图制作，让读者轻松掌握材质制作技巧、布光方法和渲染技法。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》配套DVD光盘中包含了书中的所有实例场景和材质贴图，同时光盘中还提供了视频教学录像，读者可以结合视频教程进行学习，使学习更加轻松。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》适合作为mental ray初、中级读者的学习教程，对于高级用户也有一定的参考价值。

<<3ds Max/mental ray印象>>

书籍目录

Chapter 01 认识mental ray渲染器

- 1.1 mental ray快速真实的渲染
- 1.2 理想的全局光照
- 1.3 Contour Shader(轮廓明暗器)
- 1.4 Sub-Surface Scattering(次表面散射)
- 1.5 Caustics(焦散)
- 1.6 Distributed Bucket Rendering(分布式渲染)
- 1.7 Displacement Map(置换贴图)

Chapter 02 mental ray基础参数面板

- 2.1 mental ray灯光参数
 - 2.1.1 mental ray的区域灯光
 - 2.1.2 mr Sun和mr Sky
 - 2.1.3 mr Sky Portal(天光入口)
- 2.2 Indirect Illumination(间接照明)
- 2.3 Light Shader(灯光明暗器)
- 2.4 mr Photographic Exposure Control(mental ray摄影曝光控制)
- 2.5 mental ray(常用明暗器)
- 2.6 Object Properties(对象属性)
- 2.7 mental ray Messages(mental ray消息)

Chapter 03 mental ray材质设置面板

- 3.1 Arch & Design(mi)(建筑与设计材质)
 - 3.1.1 建筑与设计材质概述
 - 3.1.2 Templates(AD材质模板)卷展栏
 - 3.1.3 Main material parameters(主要材质参数)卷展栏
 - 3.1.4 BRDF(双向反射比分布)卷展栏
 - 3.1.5 Self Illumination(Glow)自发光(发光)卷展栏
 - 3.1.6 Special Effects(特殊效果)卷展栏
 - 3.1.7 Advanced Rendering Options(高级渲染选项)卷展栏
 - 3.1.8 Fast Glossy Interpolation(快速光滑插值)卷展栏
 - 3.1.9 Special Purpose Maps(特殊用途贴图)卷展栏
- 3.2 mental ray的Pro Materials材质
 - 3.2.1 ProMaterials各种材质模板
 - 3.2.2 Generic(普通材质类型)

Chapter 04 mental ray渲染设置面板

- 4.1 Renderer(渲染)面板
 - 4.1.1 Global Tuning Parameters(全局调试参数)卷展栏
 - 4.1.2 Sampling Quality(采样质量)卷展栏
 - 4.1.3 Rendering Algorithms(渲染算法)卷展栏
 - 4.1.4 Camera Effects(摄像机效果)卷展栏
 - 4.1.5 Shadows&Displacement(阴影与置换)卷展栏
- 4.2 Indirect Illumination(间接照明)面板
 - 4.2.1 Final Gather(最终聚集)卷展栏

<<3ds Max/mental ray印象>>

- 4.2.2 Caustics and Global Illumination(GI)(焦散与全局照明)卷展栏
- 4.2.3 Reuse(FG and GI Disk Caching)重用(最终聚集与全局照明磁盘缓存)卷展栏
- 4.2.4 关于FG和GI的配合使用细节
- 4.3 Processing(处理)面板
 - 4.3.1 Translator Options(转换器选项)卷展栏
 - 4.3.2 Diagnostics(诊断)卷展栏
 - 4.3.3 Distributed Bucket Rendering(分布式块状)卷展栏

Chapter 05 客厅空间——mental ray日光系统表现

- 5.1 客厅空间简介
- 5.2 渲染前的准备
 - 5.2.1 摄像机的设置
 - 5.2.2 模型的检查
- 5.3 材质的设置
 - 5.3.1 主体材质的设置
 - 5.3.2 部分家具材质的设置
- 5.4 灯光的设置
- 5.5 最终渲染参数的设置
 - 5.5.1 GI的设置
 - 5.5.2 FG的设置
 - 5.5.3 全局采样质量的设置
- 5.6 Photoshop后期处理

Chapter 06 浴室空间——封闭空间夜景表现

- 6.1 浴室空间简介
- 6.2 渲染前的准备
 - 6.2.1 摄像机的设置
 - 6.2.2 模型的检查
- 6.3 材质的设置
 - 6.3.1 主体材质的设置
 - 6.3.2 其他特殊材质的设置
- 6.4 灯光的设置
- 6.5 最终渲染参数的设置
 - 6.5.1 GI的设置
 - 6.5.2 FG的设置
 - 6.5.3 全局采样质量的设置
- 6.6 Photoshop后期处理

Chapter 07 客厅空间——黄昏夕阳表现

- 7.1 客厅空间简介
- 7.2 渲染前的准备
 - 7.2.1 摄像机的设置
 - 7.2.2 模型的检查
- 7.3 物体材质的设置
 - 7.3.1 主体材质的设置
 - 7.3.2 家具及其他特殊材质的设置
- 7.4 测试渲染的设置

<<3ds Max/mental ray印象>>

7.5 最终渲染参数的设置

7.5.1 GI的设置

7.5.2 FG的设置

7.5.3 全局采样质量的设置

7.6 Photoshop后期处理

Chapter 08 卧室空间——夜景效果表现

8.1 卧室空间简介

8.2 渲染前的准备

8.2.1 摄像机的设定

8.2.2 模型的检查

8.3 物体材质的设置

8.3.1 大体材质的设定

8.3.2 家具及其他特殊材质的设定

8.4 测试渲染的设置

8.5 最终渲染参数的设置

8.5.1 GI的设置

8.5.2 FG的设置

8.5.3 全局采样质量的设定

8.6 Photoshop后期处理

Chapter 09 厨房空间——阴天气氛表现

9.1 厨房空间简介

9.2 渲染前的准备

9.2.1 摄像机的设定

9.2.2 模型的检查

9.3 物体材质的设置

9.3.1 主体材质的设定

9.3.2 家具及其他特殊材质的设定

9.4 测试渲染的设置

9.5 最终渲染参数的设置

9.5.1 GI的设置

9.5.2 FG的设置

9.5.3 全局采样质量和摄像机效果的设定

9.6 Photoshop后期处理

Chapter 10 办公空间——明快的办公气氛表现

10.1 办公空间简介

10.2 摄像机的设定

10.3 物体材质的设置

10.3.1 主体材质的设定

10.3.2 其他材质的设定

10.4 测试渲染的设置

10.5 最终渲染参数的设置

10.5.1 GI的设置

10.5.2 FG的设置

10.5.3 全局采样质量和摄影机效果的设定

<<3ds Max/mental ray印象>>

10.6 Photoshop后期处理

Chapter 11 复式空间——夜景效果表现

- 11.1 复式空间简介
- 11.2 渲染前的准备
- 11.3 物体材质的设置
- 11.4 测试渲染的设置
- 11.5 最终渲染参数的设置
 - 11.5.1 GI的设置
 - 11.5.2 FG的设置
 - 11.5.3 全局采样质量和摄影机效果的设定
- 11.6 Photoshop后期处理
- 11.7 本章小结

Chapter 12 欧式客厅——封闭空间夜景表现

- 12.1 欧式客厅简介
- 12.2 渲染前的准备
- 12.3 物体材质的设置
 - 12.3.1 石膏线材质参数设置
 - 12.3.2 天花材质参数设置
 - 12.3.3 沙发布纹材质参数设置
 - 12.3.4 黑色烤漆玻璃材质参数设置
 - 12.3.5 灯罩材质参数设置
- 12.4 测试渲染的设置
- 12.5 最终渲染参数的设置
 - 12.5.1 GI的设置
 - 12.5.2 FG的设置
 - 12.5.3 全局采样质量和摄像机效果的设定
- 12.6 Photoshop后期处理

<<3ds Max/mental ray印象>>

编辑推荐

为了给想学习mental ray的用户提供一份有价值的参考，同时也告诉读者掌握mentalray可以用来干什么，我们编写了本书，主要讲解mental ray的基础参数、材质功能、灯光功能和渲染设置，以及mentalray在效果图制作中的运用。

当然，mental ray是一款综合性渲染器，它可以应用于建筑、产品、游戏、动画等很多领域，本书只介绍它在建筑效果图(室内)制作领域的应用。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》由张伟文编著，内容丰富，案例精彩，理论结合实战，具有很强的应用性。

全书共12章。

第1~4章为基础知识章节，主要介绍mental ray的灯光、材质和渲染功能；第5~12章为案例实践章节，通过不同的案例空间来讲述mental ray的渲染技术。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>