

<<精通mental ray专业渲染技术>>

图书基本信息

书名：<<精通mental ray专业渲染技术解析>>

13位ISBN编号：9787115308825

10位ISBN编号：7115308829

出版时间：2013-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：珍妮弗·奥康纳

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>

<<精通mental ray专业渲染技术>>

内容概要

《精通mental ray专业渲染技术解析》涵盖了使用mental ray制作照片级真实渲染的内容，全面介绍了mental ray的多种功能，包括mental ray的基础知识、材质和贴图、光线、渲染、照明和全局照明、发光粒子和特效等。

《精通mental ray专业渲染技术解析》的目标是讨论高级工具的基础知识，并提供每个初级工具使用的实际案例。

本书还针对高级用户深入研究了mental ray许多方面的详细信息。

《精通mental ray专业渲染技术解析》适用于从中级到高级各种级别的用户，其中包括建筑师、室内设计师、产品设计师，灯光设计师等，同时也可供3D爱好者学习使用。

<<精通mental ray专业渲染技术>>

作者简介

作者:(美)珍妮弗·奥康纳 译者:黄海枫、苏宝龙珍妮弗·奥康纳是一名非常有造诣的视觉设计师和艺术指导,精通mental ray和3ds Max。

珍妮弗是4DArtists Inc.的创建者和负责人,这是一家以3D渲染和动画制作为主营业务的公司。

同时,珍妮弗还担任湖郡社区学院的副教授,讲授关于3D渲染、动画制作和建筑效果图绘制的课程。珍妮弗从1985年便开始运用CAD软件,从1992年开始运用3D软件,她所参与的项目涉及展览动画、热带岛屿到产品可视化等多个领域。

书籍目录

目 录	第1章 mental ray基础知识	11.1 mental ray概述	11.1.1 启用mental ray	31.1.2 为现有场景选择mental ray	31.1.3 设置mental ray首选项和使用Renderer Message Window	41.2 配置3ds Max/Design	51.2.1 探索与mental ray Design相关的默认值	51.2.2 使用项目文件夹	61.2.3 设置系统单位	91.2.4 设置伽马选项	111.3 快速开始渲染设置	191.3.1 介绍Sampling Quality(Antialiasing)设置	191.3.2 最终聚集简介	221.4 小结	第2章 素材和图	272.1 Slate Material Editor简介	272.2 使用Slate Material Editor	282.3 使用位图	342.3.1 使用Bitmap Proxies选项	342.3.2 使用Bitmap Pager选项	352.3.3 使用mental ray Map Manager	352.4 在远程工作时使用位图	362.4.1 使用项目文件夹	362.4.2 使用Relative Paths和Resource Collector	372.4.3 使用Asset Tracking工具	392.4.4 访问Bitmap/Photometric Path Editor	402.4.5 编辑图和场景的XRef路径	412.5 使用素材、图和颜色	422.5.1 Autodesk素材简介	422.5.2 Autodesk Material Library简介	432.5.3 Arch & Design素材简介	442.5.4 ProMaterials简介	542.5.5 MetaSL Material简介	552.5.6 将现有素材转换为Arch & Design素材	552.5.7 创建玻璃素材	572.5.8 使用低动态范围和高动态范围图像格式	592.5.9 应用真实的刻度	612.6 小结	第3章 灯光、阴影和曝光控制	653.1 使用Material Override	653.2 曝光控制简介	663.2.1 Logarithmic曝光控制	673.2.2 mr Photographic曝光控制	673.2.3 Pseudo Color曝光控制	733.3 使用灯光对象	743.4 在场景中使用照明的8个简单规则	763.4.1 从黑暗开始	763.4.2 使用光度学灯光	763.4.3 使用阴影	773.4.4 使用硬件视口成影来预览照明	773.4.5 使用灯光集合	783.4.6 使用带有常用属性的实例灯光	783.4.7 避免环境光线	783.4.8 使用Light Lister管理灯光	793.5 光度学灯光	793.5.1 了解阴影类型	803.5.2 使用灯光分布(类型)设置	833.5.3 使用灯光的颜色、强度和衰减设置	843.5.4 形状和区域阴影	883.5.5 Daylight System简介	913.5.6 mr Sky Portal简介	933.6 小结	第4章 渲染	994.1 Backburner网络渲染简介	994.1.1 启用对Backburner的渲染输出	994.1.2 使用Split Scan Lines	1014.1.3 修正Split Scan Lines图像的Gamma	1034.1.4 调整网络渲染的高级设置	1044.1.5 使用Backburner Monitor	1054.2 使用Batch Render	1064.3 mental ray代理对象简介	1064.4 渲染设置	1084.4.1 修改Common选项卡设置	1094.4.2 定义文件输出选项	1094.4.3 Renderer选项卡设置	1124.4.4 Processing选项卡设置	1214.4.5 转换器设置和内存设置	1214.4.6 使用分布式块渲染	1234.5 加速测试渲染	1264.6 小结	第5章 间接照明和最终聚集	1295.1 定义直接照明和间接照明	1295.2 mental ray中的Indirect Illumination	1315.3 最终聚集	1355.3.1 最终聚集的工作方式	1365.3.2 使用可视化诊断工具和最终聚集	1385.4 最终聚集设置简介	1385.4.1 使用Final Gather Basic设置	1385.4.2 使用Project Points和Divide Camera Path by Num.Sgments选项	1425.4.3 调整最终聚集的Advanced设置	1475.5 重用最终聚集和全局照明数据	1505.5.1 最终聚集的Reuse模式	1515.5.2 Final Gather Map选项	1535.5.3 缓存Caustics And Global Illumination Photon Map	1545.6 调整对象的最终聚集选项	1545.7 使用FG生成高分辨率的图像	1555.7.1 创建低分辨率的最终聚集预计算轨道	1555.7.2 创建高分辨率的FG冻结的渲染轨道	1575.7.3 使用Batch Render创建Final Gather Map和高分辨率的渲染轨道	1595.8 使用日光和最终聚集	1615.8.1 改善黑暗的内景及入口通道	1615.8.2 渲染Sponza Palace门廊	1625.8.3 渲染浴室场景	1665.9 使用最终聚集生成动画	1705.9.1 静态场景的动画	1715.9.2 动态场景(移动对象)的动画	1725.10 小结	第6章 全局照明和焦散	1756.1 了解全局照明	1756.1.1 定义光子	1766.1.2 了解全局照明设置	1796.1.3 重用全局照明数据	1826.1.4 对全局照明使用可视化诊断模式	1836.2 使用全局照明	1846.2.1 初始渲染设置的准备工作	1846.2.2 对Sponza模型使用全局照明	1946.2.3 在Karina Bay Resort场景中使用全局照明	1986.3 定义焦散	2016.3.1 了解焦散设置	2016.3.2 使用焦散	2026.4 小结	第7章 光子采样优化和光子辐射	2077.1 安装ctrl.ghost插件	2077.2 光子采样优化简介	2107.2.1 设置光子采样优化参数	2127.2.2 在Sponza场景中使用光子采样优化	2167.3 光子辐射简介	2177.3.1 设置光子辐射参数	2177.3.2 使用光子辐射	2187.3.3 结合使用光子辐射	2217.4 小结	第8章 效果	2258.1 mental ray镜头明暗器简介	2258.1.1 Depth Of Field/Bokeh参数	2268.1.2 Distortion参数	2308.1.3 mr Physical Sky设置	2318.1.4 Night参数	2318.1.5 Render Subset Of Scene/Masking参数	2318.1.6
-----	--------------------	-------------------	---------------------	--------------------------	--	-----------------------	-----------------------------------	----------------	---------------	---------------	----------------	--	----------------	----------	----------	-------------------------------	-------------------------------	------------	----------------------------	--------------------------	----------------------------------	------------------	-----------------	---	----------------------------	--	-----------------------	-----------------	----------------------	-------------------------------------	---------------------------	------------------------	---------------------------	---------------------------------	----------------	---------------------------	-----------------	----------	----------------	---------------------------	--------------	-------------------------	-----------------------------	--------------------------	--------------	-----------------------	---------------	-----------------	--------------	-----------------------	----------------	-----------------------	----------------	----------------------------	-------------	----------------	----------------------	-------------------------	-----------------	---------------------------	-------------------------	----------	--------	------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------------------------------	----------------------	-------------------------------	-----------------------	-------------------------	-------------	------------------------	-------------------	------------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	---------------	-----------	---------------	--------------------	--	-------------	--------------------	-------------------------	-----------------	---------------------------------	---	----------------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------------	--	--------------------	----------------------	---------------------------	---------------------------	---	------------------	-----------------------	----------------------------	-----------------	-------------------	------------------	------------------------	------------	-------------	---------------	---------------	-------------------	-------------------	-------------------------	---------------	----------------------	--------------------------	--------------------------------------	-------------	-----------------	---------------	-----------	-----------------	-----------------------	-----------------	---------------------	-----------------------------	---------------	-------------------	-----------------	-------------------	-----------	--------	--------------------------	---------------------------------	-----------------------	----------------------------	------------------	---	----------

<<精通mental ray专业渲染技术>>

Shader List(镜头、输出、体积)参数 2338.1.7 Gamma&Gain参数 2338.1.8 WrapAround参数
2338.2 了解摄影机输出明暗器 2348.2.1 Glare 2348.2.2 HDR Image Motion Blur参数 2358.3
了解摄影机体积明暗器 2368.3.1 Beam参数 2368.3.2 Mist参数 2378.3.3 将mr Physical Sky用作体
积明暗器 2388.3.4 Parti Volume参数 2388.3.5 Submerge参数 2418.4 小结 242第9章 mental ray
在建筑中的应用 2439.1 在3ds Max/Design中使用Revit Architecture Mode 2439.1.1 使用SAT格式
2439.1.2 使用从Revit导出的DWG文件 2449.1.3 FBX文件导入和链接简介 2469.1.4 使用File
Link Manager和FBX文件 2489.1.5 比较Revit和3ds Max/Design的渲染效果 2499.1.6 Revit素材和3ds
Max/Design 2509.2 Autodesk曝光技术简介 2519.2.1 Lighting Analysis Assistant简介 2529.2.2 使用
测光表对象 2559.3 使用非照片现实风格渲染技术 2579.3.1 对NPR图像使用Material Override
2579.3.2 对NPR图像使用Ambient Occlusion 2599.3.3 对NPR图像使用轮廓渲染 2609.4 小结
264第10章 mental ray在设计中的应用 26510.1 创建渲染工作室 26510.1.1 使用环境贴图
26710.1.2 使用实色环境 27410.1.3 对环境使用几何体 27510.2 使用渲染元素 27610.2.1 3ds
Max Composite简介 27710.2.2 mr A&D渲染元素简介 27810.2.3 创建基本合并 27910.3 处理实体
模型 28410.3.1 SAT格式和形体对象简介 28510.3.2 Inventor原有文件的导入 28810.4 小结 289

<<精通mental ray专业渲染技术>>

编辑推荐

您正在为新作品做最后的渲染吗？

您正在尝试在有限的时间内完成作品而又不想牺牲作品的质量吗？

如果您是一位忙碌的艺术家，正在使用mental ray为游戏、电影、产品、建筑或图形设计生成高质量效果，那么mental ray正是您所需要的资源。

《精通mental ray专业渲染技术解析(附光盘)》由珍妮弗·奥康纳所著，作为一本该主题图书，本书通过简单易行的步骤和指导方法重点介绍了mental ray高端的渲染技术，您可以将这些技术立刻应用到自己的项目中。

不论您使用哪种3D动画或CAD软件，通过本书都可以获得将mentalray整合到工作流程中的宝贵技术，从而制作出引入注目的作品。

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>