

## <<3ds Max+mental ray室内>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds Max+mental ray室内装饰效果图渲染实例教程>>

13位ISBN编号：9787542738424

10位ISBN编号：7542738429

出版时间：2008-5

出版时间：上海科学普及出版社

作者：张晓玲,钟秀军

页数：294

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室内>>

### 内容概要

本教程是一本专门介绍mental ray渲染器在室内装饰效果设计中综合运用学习用书。全书由浅入深、结合实例，全面系统地向读者讲解了使用3ds Max、mental ray制作室内效果图的方法与技巧，合理地将各软件中的命令与装潢效果图的制作技巧融为一体。

本书的全部内容均是作者在实际工作与教学实践中积累的经验结晶，具有很高的参考价值。书中每个实例都采用通俗的语言，对操作步骤进行了详细的讲述，使读者能够快速入门，并迅速达到熟练应用的目的。

本书非常适合从事建筑及室内装潢行业的设计者及工作人员学习使用，也可作为高等院校计算机应用和高职高专、各类电脑培训机构等相关专业的教材，同时还可作为其他专业以及从事电脑动画、广告设计等相关专业人士的学习参考资料。

本书配套光盘囊括了书中全部实例、用到的素材文件及全书实例的教学录像。

# <<3ds Max+mental ray室内>>

## 书籍目录

第1章 渲染器概述 1.1 渲染器的基本算法 1.1.1 Radiosity光能传递法 1.1.2 Scanline Render扫描线渲染法 1.1.3 Indirect Illuminate间接照明法 1.1.4 Raytrace光线跟踪法 1.2 几种常用的渲染器 1.2.1 mental ray渲染器 1.2.2 Final Render渲染器 1.2.3 Vray渲染器 1.2.4 Brazil渲染器 1.2.5 Lightscape渲染器 1.3 渲染的几大要素 1.3.1 渲染的基本过程 1.3.2 智能光 1.3.3 材质的真相 1.3.4 色彩(包括纹理) 1.3.5 光滑与反射 1.3.6 透明与折射 1.3.7 关于摄像机 1.4 本章小结第2章 mental ray渲染器 2.1 设置mental ray为当前渲染器 2.2 mental ray渲染器 2.2.1 “渲染器”选项卡 2.2.2 “间接照明”选项卡 2.2.3 “处理”选项卡 2.2.4 “对象属性”对话框 2.2.5 “首选项设置”对话框 2.2.6 mental ray的灯光 2.2.7 mental ray的材质 2.3 本章小结第3章 mental ray材质特效渲染实例 3.1 桌面静物 3.1.1 建立桌面静物场景 3.1.2 制作材质 3.1.3 灯光及背景的设置 3.1.4 天光及渲染设置 3.2 红酒——玻璃材质表现 3.2.1 建立红酒场景 3.2.2 制作材质 3.2.3 灯光及背景的设置 3.2.4 天光及渲染设置 3.3 军刀——金属材质表现 3.3.1 建立军刀场景 3.3.2 制作材质 3.3.3 灯光及背景的设置 3.3.4 天光及渲染设置 3.4 台球——HDRI照明 3.4.1 建立台球场景 3.4.2 制作材质 3.4.3 灯光及背景的设置 3.4.4 天光及渲染设置 3.5 茶杯——陶瓷材质表现 3.5.1 建立茶杯场景 3.5.2 制作材质 3.5.3 灯光及背景的设置 3.5.4 天光及渲染设置 3.6 书桌一角 3.6.1 建立书桌一角场景 3.6.2 制作材质 3.6.3 灯光及背景的设置 3.6.4 天光及渲染设置 3.7 洗漱用品 3.7.1 建立洗漱用品场景 3.7.2 制作材质 3.7.3 灯光及背景的设置 3.7.4 天光及渲染设置 3.8 客厅一角 3.8.1 建立客厅一角场景 3.8.2 制作材质 3.8.3 灯光及背景的设置 3.8.4 天光及渲染设置 3.9 本章小结第4章 mental ray室内效果渲染之一——客厅效果图 4.1 建立模型 4.1.1 创建整体框架 4.1.2 建立窗户 4.1.3 建立电视墙 4.1.4 建立装饰物品 4.2 创建局部构件 4.2.1 建立沙发 4.2.2 建立茶几 4.2.3 建立电视机 4.3 合并构件及制作材质 4.3.1 合并构件 4.3.2 制作材质 4.4 建立灯光及渲染设置 4.4.1 建立灯光及背景 4.4.2 天光及渲染设置 4.4.3 Photoshop后期处理 4.5 本章小结第5章 mental ray室内效果渲染之二——卧室效果图 5.1 建立模型 5.1.1 创建整体框架 5.1.2 制作大落地窗 5.1.3 建立装饰顶 5.1.4 建立正面装饰壁 5.1.5 建立窗外阳台 5.2 创建局部构件 5.2.1 创建床模型 5.2.2 建立圆形茶几 5.2.3 建立落地灯 5.2.4 创建休闲椅模型 5.3 合并构件及制作材质 5.3.1 合并构件 5.3.2 制作材质 5.4 建立灯光及渲染设置 5.4.1 建立灯光 5.4.2 背景及渲染设置 5.4.3 Photoshop后期处理 5.5 本章小结第6章 mental ray室内效果渲染之三——餐厅效果图 6.1 建立模型 6.1.1 创建整体框架 6.1.2 创建窗户及装饰壁 6.1.3 建立装饰顶 6.1.4 建立小装饰物 6.2 创建局部构件 6.2.1 建立餐桌模型 6.2.2 建立吊灯 6.2.3 建立装饰柜 6.3 合并构件及制作材质 6.3.1 合并构件 6.3.2 制作材质 6.4 建立灯光及渲染设置 6.4.1 建立灯光 6.4.2 背景及渲染设置 6.4.3 Photoshop后期处理 6.5 本章小结第7章 mental ray室内效果渲染之四——卫生间效果图 7.1 建立模型 7.1.1 创建整体框架 7.1.2 创建窗户、装饰壁及门 7.1.3 建立散热器 7.1.4 建立小构件 7.2 创建局部构件 7.2.1 建立马桶模型 7.2.2 建立带柜洗手盆模型 7.2.3 建立浴盆 7.3 合并构件及制作材质 7.3.1 合并构件 7.3.2 制作材质 7.4 建立灯光及渲染设置 7.4.1 建立灯光 7.4.2 背景及渲染设置 7.4.3 Photoshop后期处理 7.5 本章小结

## <<3ds Max+mental ray室内>>

### 章节摘录

**第1章 渲染器概述** 当一幅CG作品完成后，通常都需要以二维图像或影片的形式查看作品的效果，而许多作者都希望自己的作品能够呈现出真实的画面和美妙的光感，这就需要进行渲染。

渲染，英文为Render，也有人将其称为着色，实际上应该将Shade称为着色，因为Render和Shade这两个词在三维软件中是两个截然不同的概念，虽然它们的功能很相似。

Shade是一种显示方案，一般出现在三维软件的主要窗口中，与三维模型的线框图一样起着辅助观察模型的作用。

很明显，着色模式比线框模式更容易让人们理解模型的结构，数字图像中称其为明暗着色法。

在Maya、3ds.

Max等高级三维软件中，还可以用Shade显示出简单的灯光效果、阴影效果和表面纹理效果。

当然，高质量的着色效果是需要专业三维图形显示卡来支持的，它可以加速和优化三维图形的显示。

但是，三维图形显示卡却无法将显示出来的三维图形变成高质量的图像，这是因为Shade采用的是一种实时显示技术，硬件的速度限制了它，使其无法实时地反映出场景中的反射、折射等光线追踪效果。而在现实工作中，人们往往要将模型或者场景输出成图像文件、视频信号或者电影胶片，这就必须经过Render程序的处理。

Shade视窗提供了非常直观、实时的表面基本着色效果，根据硬件的能力，还能显示出纹理贴图、光源影响甚至阴影效果，但这一切都是粗糙的，特别是在没有硬件支持的情况下，它的显示甚至会是无理无序的。

Render效果与Shade不同，它是基于一套完整的程序通过计算得出来的，硬件对它的影响只是速度问题，并不会改变渲染的结果，影响结果的是看它是基于什么程序渲染的，例如，是光影追踪还是光能传递等。

## <<3ds Max+mental ray室内>>

### 编辑推荐

mental ray渲染器是世界顶级的渲染器。

强大的计算能力及其完全开放式的Shader插件，使其成为业内公认的最强大的渲染引擎之一。

本书采用实例的方式，全面介绍了效果图渲染的全过程。

本书根据作者多年的实践及教学经验，从“实用”角度出发，详细规范地讲述了3ds Max与mental ray渲染器的使用方法。

通过几个经典的实例，讲述制作照片级效果图的过程，并介绍了制作的特点与技巧。

## <<3ds Max+mental ray室内>>

### 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>