

## 图书基本信息

书名：《3ds max渲染技术课堂mental ray应用技法精粹》

13位ISBN编号：9787801727923

10位ISBN编号：7801727924

出版时间：2007-1

出版社：兵器工业出版社

作者：韩涌,王瑶

页数：276

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《3ds max渲染技术课堂mental》

## 内容概要

《3ds max渲染技术课堂:mental ray应用技法精粹》具有很高的技术含量和参考价值，特别适合以真实视觉效果为首位的影视动和特效制作从业人员，是建筑设计、工业产品、广告包装等行业的渲染应用技术指南，也是CG渲染爱好者自学用书，适合初学者和有一定水平的中、高级用户，也非常适合作为3dsmax培训班的渲染教材。

## 书籍目录

第1章 认识mental ray渲染器 1.1 介绍3ds max主流渲染器 1.2 mental ray的关键特色 1.3 新增界面导航 1.4 如何获得更多 1.5 小结第2章 快速的光线追踪 2.1 mental ray的初次渲染 2.2 优秀的光线追踪 2.3 渲染高品质的图像 2.4 小结 第3章 使用全局光照明 3.1 天空下的自由女神 3.2 展厅中的人工光源 3.3 优化场景的GI设置 3.4 最终的渲染 3.5 小结第4章 绚丽的焦散特效 4.1 认识焦散特效 4.2 手镯的表面焦散 4.3 玻璃的折射焦散 4.4 容积焦散 4.5 小结第5章 景深和运动模糊 5.1 创建景深特效 5.2 用Photoshop创建景深 5.3 运动模糊 5.4 小结 110第6章 材质的GI效果控制 6.1 渲染器GI倍增控制 6.2 使用材质的GI控制 6.3 小结第7章 mental ray真实的SSS材质 7.1 玉石材质的编辑 7.2 牛奶、饮料材质的编辑 7.3 皮肤材质的编辑 7.4 小结第8章 mental ray丰富多彩的Shader 8.1 Ambient/Reflective Occlusion Shader 8.2 海上油田 8.3 星战中的激光剑 8.4 小结第9章 mental ray渲染命令详解 9.1 Renderer渲染面板 9.2 Indirect Illumination间接照明面板 9.3 Processing处理面板第10章 mental ray灯光、属性命令详解 10.1 mental ray新增灯光 10.2 mental ray新增的灯光阴影与参数 10.3 对象的mental ray属性 10.4 mental ray的首选项设置第11章 mental ray材质命令详解 11.1 mental ray 材质 11.2 DGS Material DGS材质 11.3 Glass mental ray玻璃材质 11.4 SSS Fast Material ( mi ) SSS快速材质 11.5 SSS Fast Skin Material ( mi ) SSS快速蒙皮材质 11.6 SSS Physical Material ( mi ) SSS物理材质第12章 mental ray明暗器详解 12.1 Shader 明暗器 12.2 Contour Shaders 轮廓线明暗器 12.3 Base Shaders基本明暗器 12.4 Physics Shaders物理明暗器 12.5 Lume Tools Shader

## 精彩短评

- 1、书的印刷质量非常好彩页什么都非常好就是一些内容稀里糊涂想专门学习vray的，不用买这本书想专门学习mr的，可以看看，毕竟市面上mr的书很少（我就是为了看mr部分的）具体点：质感表现里，灯光的参数一丁点都没有，环境贴图用不用也没有说，实际是需要用的。如果纯粹照着那些省略版的步骤，一步一步操作下去是根本得不到书中所示效果的。如果有些基础，你才能去分析为什么。菜鸟入门就免了
- 2、书挺好的虽然GI将的少了点
- 3、不错的mr教程额
- 4、渲染速度还是不能接受，放弃。。。

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)