

1种先进的学习方法，88个精美的学习案例

逆向式

中文版 3ds max 9

实战学习 88 例

思维数码 编著



兵器工業出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

1种先进的学习方法，88个精美的学习案例

逆向式

中文版 3ds max 9

实战学习 88 例

思维数码 编著



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书主要通过大量精彩的实例来讲解中文版 Photoshop CS3 的使用方法。全书共分为 7 章, 分别是自然纹理基础技法, 抽象特效基础技法, 万法初试, 文字特效技法, 纹理特效技法, 图形特效技法和创意特效技法。前两章内容为一些基础实例, 后几章内容主要针对该软件在平面设计领域的主要表现手法进行讲解, 结合实例介绍了其强大的图形绘制和图像处理功能。

本书内容丰富, 实例精美, 语言通俗, 步骤明确, 适合 Photoshop CS3 的初中级用户, 或具有一定实践经验的读者阅读, 既可以引导初学者快速入门, 又可以提高中高级用户的软件操作水平, 使其更加深入地了解了中文版 Photoshop CS3 的新增功能和编辑技巧。

本书配套光盘内容为部分实例素材文件, 读者在学习过程中可以参考使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

梦幻特效: 中文版 Photoshop CS3 表现技法/吴金泽编著.

北京: 兵器工业出版社; 北京希望电子出版社, 2007.11

ISBN 978-7-80172-929-3

I. 梦... II. 吴... III. 图形软件, Photoshop CS3

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 140953 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话: 010-62978181 (总机) 82702660 010-82702698 (传真)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京天时印刷有限公司

版 次: 2007 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 梁运丽

责任编辑: 郭春临 陈红梅

宋丽华 焦昭君

责任校对: 全卫

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 33.5 (全彩印刷)

印 数: 1-4 000

字 数: 848 千字

定 价: 79.00 元 (配 2 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)





定价: 78.00元

CX-5361

ISBN 9787801728876

市场部电话: 010-82702660, 62978181

技术支持电话: 010-62978181转528 010-62978181转225(新媒体)

北京希望电子出版社网址: www.bhp.com.cn

传真: 010-82702698

E-mail: tbd@bhp.com.cn

投稿: textbook@bhp.com.cn

定价: 78.00元

CX-5352

ISBN 9787801728548

定价: 78.00元

CX-5366

ISBN 9787801728661

定价: 78.00元

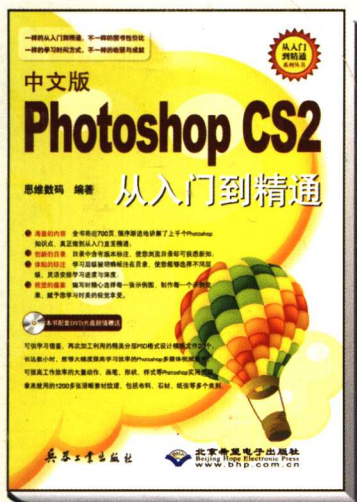
CX-5365

ISBN 9787801728654



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

希望新媒体从入门到精通系列丛书



定价: 88.00元
CX-5303
ISBN 9787801728135



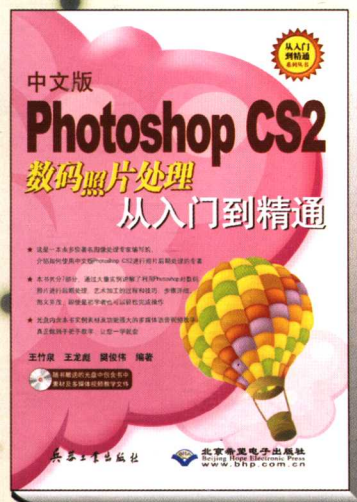
定价: 49.00元
CX-5215
ISBN 7801726847

一样的从入门到精通

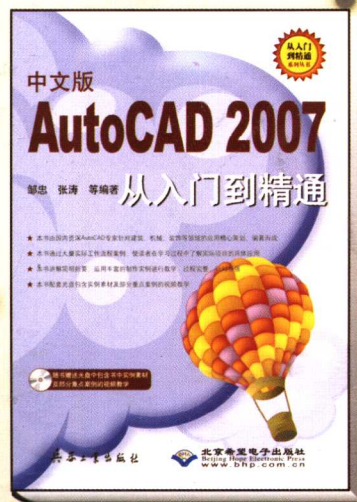
不一样的图书性价比

一样的学习时间方式

不一样的收获与成就



定价: 55.00元
CX-5202
ISBN 7801727037



定价: 45.00元
CX-5301
ISBN 9787801728050



定价: 45.00元
CX-5152
ISBN 7801726553



2.5.1.1 利用“阵列”变换制作堆叠立方球体



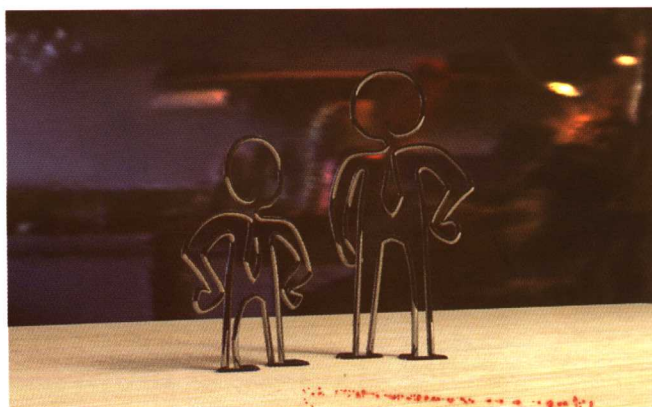
2.5.1.2 利用“阵列”变换制作卫星式环绕球体



3.3.1.1 利用“车削”命令制作酒杯、酒瓶



2.5.2.1 利用“克隆”与“镜像”变换制作视窗LOGO



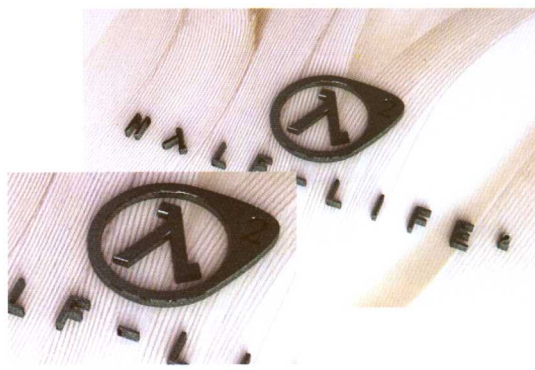
3.3.2.1 利用“可渲染样条线”制作金属线玩偶

逆向式 中文版 3ds max 9

实战学习 88 例



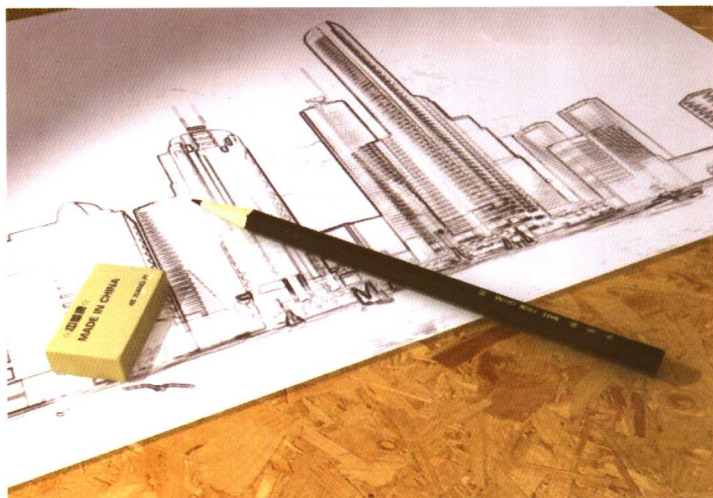
3.3.3.1 利用“横截面”、“曲面”命令制作艺术陶罐



3.3.5.1 利用“倒角”命令制作有精致倒角文字



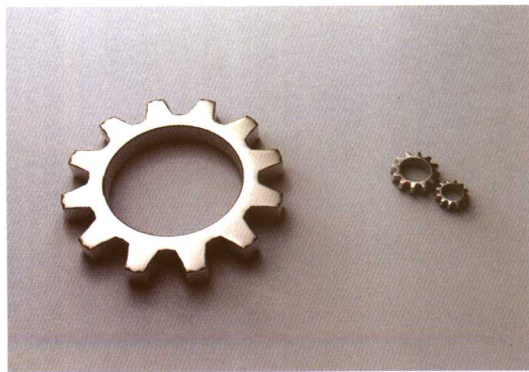
3.3.6.1 利用“倒角剖面”命令制作艺术玻璃瓶



3.4.1.1 利用“编辑网格”命令制作铅笔、橡皮



3.4.1.2 利用“编辑网格”命令制作异形软体对象



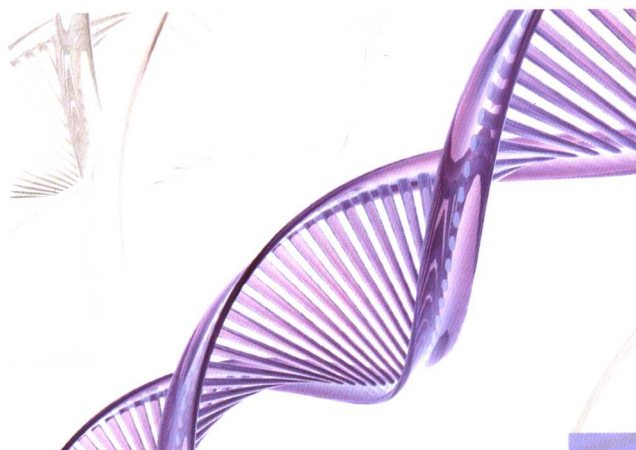
3.5.1.1 利用“编辑多边形”命令制作齿轮



3.5.1.2 利用“可编辑多边形”命令制作排球



3.6.1.1 利用“弯曲”命令制作弓



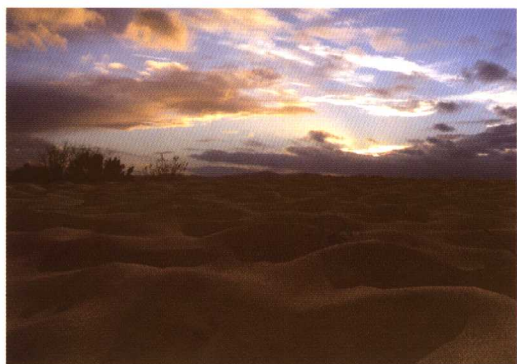
3.6.2.1 利用“扭曲”命令制作艺术 DNA 效果



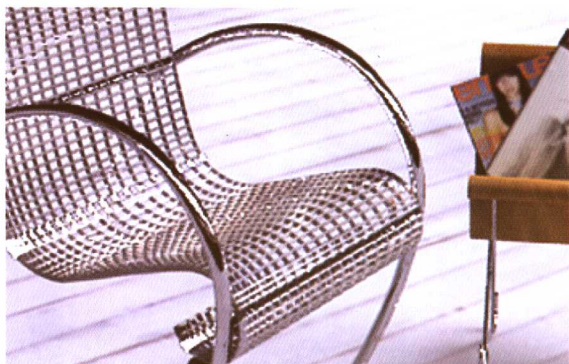
3.6.3.1 利用“锥化”命令制作时尚水杯



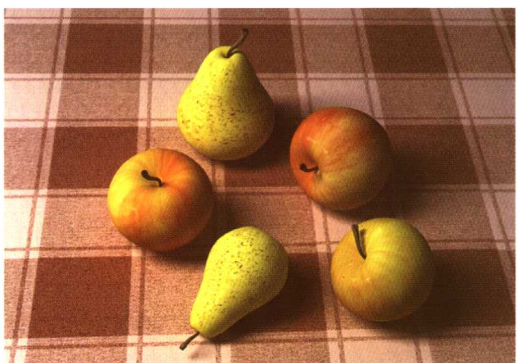
3.6.4.1 利用“拉伸”、“涟漪”命令制作水滴、水面效果



3.6.5.1 利用“噪波”命令制作沙漠效果



3.6.7.1 利用“晶格”命令制作金属网现代椅



3.6.6.1 利用“FFD”修改器制作水果



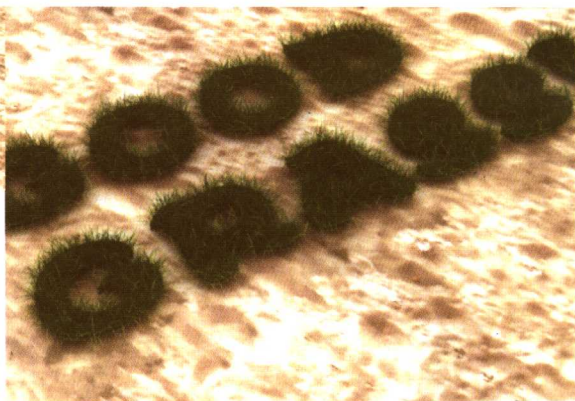
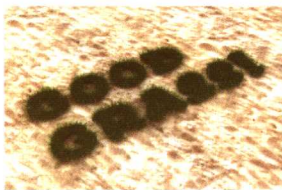
3.6.10.1 利用“波浪”命令为海面添加波浪效果



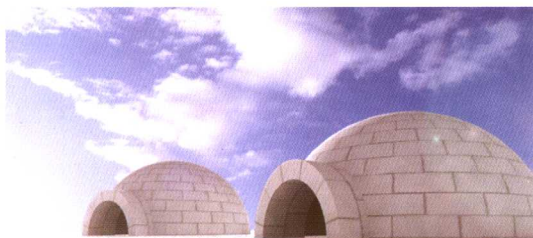
3.6.8.1 利用『网格平滑』命令消除模型表面的棱角



4.2.2.1 利用“放样”命令制作蜡烛和烛台



4.2.4.1 利用“散布”命令制作青草文字效果



4.2.1.1 利用“布尔运算”命令制作南极冰屋



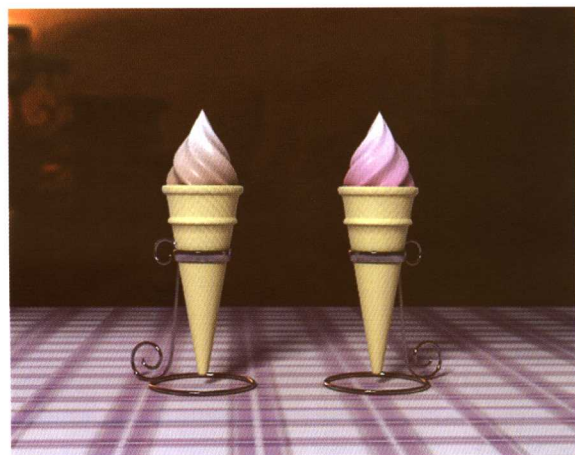
4.2.3.1 利用“图形合并”命令制作艺术金属球体



4.2.2.2 利用“放样”命令制作虫子身体



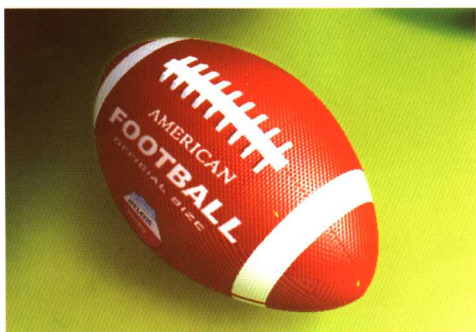
5.4.2.1 利用“(A)各向异性”明暗器制作光盘材质



5.4.3.1 利用“(B) Blinn”明暗器制作冰淇淋的材质



5.4.6.1 利用“(O) Oren-Nayar-Blinn”明暗器制作窗帘材质



5.4.5.1 利用“(ML) 多层”明暗器制作橄榄球的材质



5.5.4.1 利用“建筑”材质制作建筑外观的材质



5.5.1.1 利用“混合”材质制作湖水材质



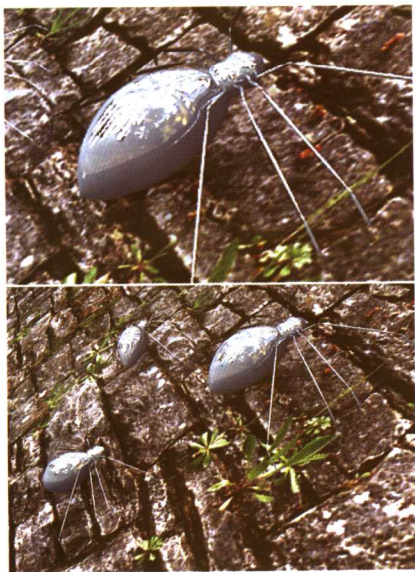
5.5.2.1 利用“双面”材质制作杯子组合的材质



5.5.5.1 利用 “Ink'n Paint” 材质制作漫画效果蜗牛



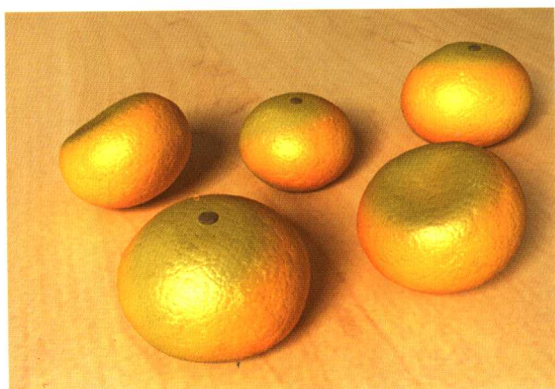
5.5.7.1 利用 “虫漆” 材质制作车漆材质



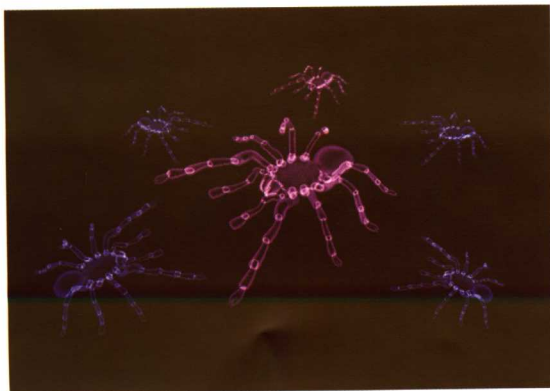
5.5.6.1 利用 “光线跟踪” 材质制作金属虫材质



5.7.2.1 利用 “棋盘格” 贴图制作棋盘面材质



5.7.3.1 利用 “渐变” 贴图制作橘子材质



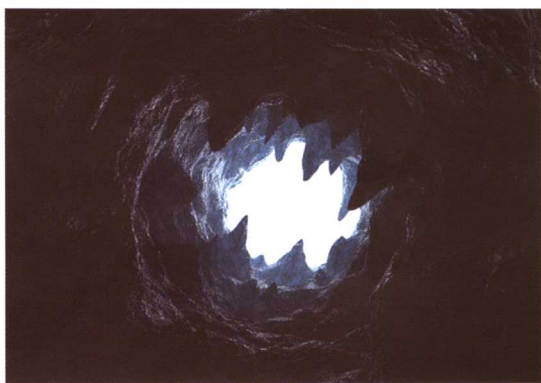
5.8.1.1 利用 “衰减” 贴图制作 X 射线效果

逆向式 中文版 3ds max 9

实战学习 88 例



5.8.4.1 利用“泼溅”贴图制作灯泡泼溅效果



5.8.5.1 利用“烟雾”贴图制作冰洞材质



5.8.6.1 利用“Perlin 大理石”贴图制作栏杆材质



5.9.1.1 利用“混合”贴图制作残破墙壁的效果



5.9.2.1 利用“遮罩”贴图制作铁壶场景

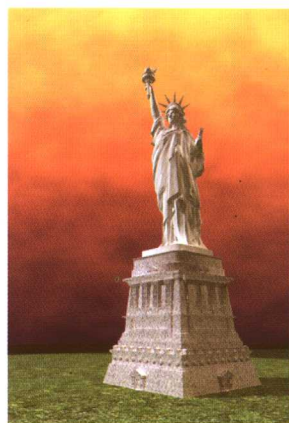


5.10.1.1 利用“光线跟踪”贴图制作“炸弹人”材质

本书精彩效果赏析



5.10.2.1 利用“薄壁折射”贴图制作放大镜效果



6.1.2.1 利用三点式照明方法为场景布置灯光



7.2.1.2 为建筑外观创建摄影机



6.3.2.1 利用“日光”系统为卧室照明



7.2.1.1 在客厅创建入视角度的摄影机



7.2.2.1 制作景深效果

逆向式 中文版 3ds max 9

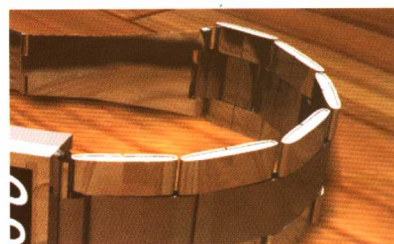
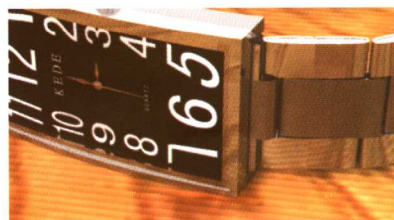
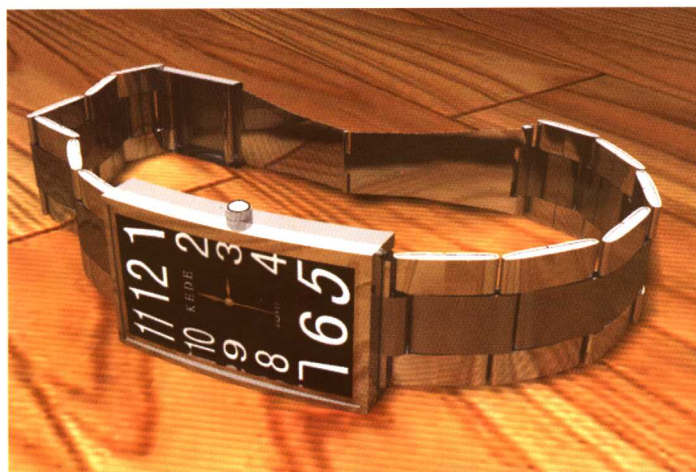
实战学习 88 例



7.2.3.1 制作运动模糊效果



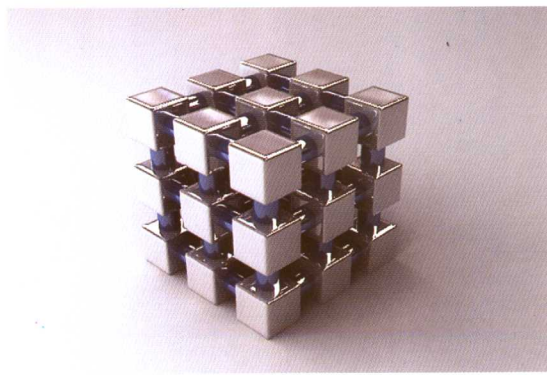
9.3.2.1 制作钻石的焦散效果



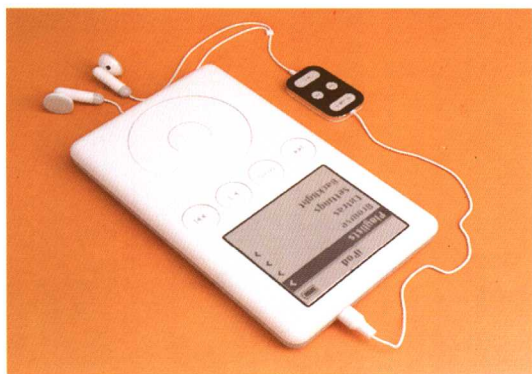
9.3.1.1 制作真实不锈钢手表材质



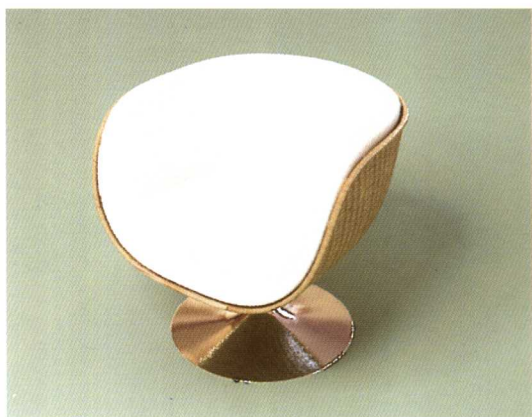
9.3.2.2 利用“全局照明”制作室内效果图



10.3.2 利用 VRayMtl 材质制作不锈钢魔方材质



10.3.3 利用 V-RayMtl 材质制作精美 MP3 的塑料材质



10.3.5 利用 V-RayMtl 材质制作现代沙发的布料材质



10.3.6 利用 V-RayMtlWrapper 材质解决色溢问题



10.3.4 利用 V-RayMtl 材质制作耳坠的黄金材质



10.6.2 制作玻璃蘑菇的焦散效果



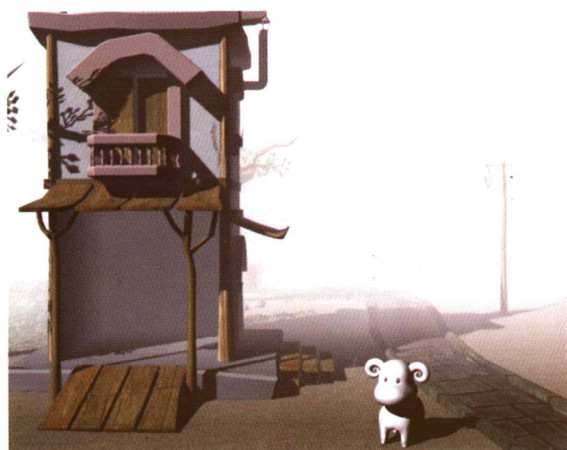
10.6.3 简洁餐厅的灯光及渲染



11.2.1.2 制作分层雾效果



11.2.2.1 制作体积光效果



11.2.1.1 制作标准雾效果



11.2.3.1 制作火焰效果



11.2.4.1 制作镜头光斑效果



13.2.1 利用“reactor (动力学系统)”制作床单