

<<3ds Max,VRay,Photsh>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max,VRay,Photshop效果图制作融会贯通>>

13位ISBN编号：9787121077210

10位ISBN编号：7121077213

出版时间：2009-4

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：373

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>

前言

如今，为了提高自身的就业竞争力，顺利完成工作中的复杂任务，大多数学电脑的人已不再满足于学习基本的软件操作了。

他们在学习某个软件的过程中，更侧重于该软件的全面应用，需要深入学习某些重要知识点，或者全面掌握该软件在某一领域的具体应用。

据调查，这类读者对图书具有以下相同的要求： *即使没有多少相关基础，也可从入门开始全面学习某个软件的使用。

*从入门到提高，再到精通，全面掌握软件的应用技能。

*结合实际工作内容进行应用举例，并适当提供综合项目范例。

*软件的使用知识与相关行业的工作需求相结合，实现融会贯通。

综上所述，我们推出了《快学快用·融会贯通》系列图书，该系列图书在知识讲解上可以使读者从入门到提高再到精通，内容设计和写作结构与实际工作相结合，列举了大量实用范例，加强了对相关行业知识和软件应用技巧的讲解，使读者不仅可以掌握软件的拓展应用知识，还可以独立完成工作中的各项任务，全面提高工作的能力。

内容概要

本书详细介绍了3ds Max、VRay渲染器和Photoshop CS3在三维效果图制作中的应用，全书主要内容包括使用3ds Max 9建模、制作材质、创建摄影机和布置灯光，使用3ds Max内置的渲染器和VRay渲染器渲染场景，使用Photoshop CS3对渲染输出的图像进行后期处理，最后综合应用所学的知识制作产品效果图、室内效果图和建筑场景效果图。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、操作举例丰富，在讲解时每章以“知识讲解+应用实例+疑难解答+上机练习”的方式讲解，每个知识点下面的操作任务以“新手练兵场”来介绍，在讲解过程中以小栏目的形式讲解一些扩展知识。

另外，本书以图为主，图文对应，每章最后配有相关的上机练习题，并给出练习目标及关键步骤，以达到学以致用目的。

本书定位于从零开始学习三维效果图制作的初、中级读者，也可作为电脑专修学校和大中专院校师生的参考书籍。

书籍目录

模型制作篇	第1章	三维建模基础知识	1.1	建模与效果图的关系	1.1.1	效果图的制作流程
	1.1.2	模型的创建基础	1.1.3	后期处理知识	1.2	认识并设置3ds Max 9
	1.2.1	的工作界面	1.2.2	设置操作环境	1.3	3ds Max 9的文档管理
	1.3.1	保存文件	1.3.2	导入与导出文件	1.3.3	合并与替换文件
	1.3.4		1.4	选择工作区中的对象		
	1.4.1	直接选择	1.4.2	特殊选择	1.5	对象的管理
	1.5.1		1.5.2	捕捉对象	1.5.3	旋转对象
	1.5.4		1.5.5	缩放对象	1.5.6	对齐对象
	1.5.7		1.5.8	隐藏、显示与孤立对象	1.6	应用实例——将模型合并到场景中
	1.7	冻结与解冻对象	1.8	创建对象组与集合	1.8	疑难解答
	1.8	上机练习	第2章	创建基本三维实体	2.1	直接创建标准基本体
	2.1.1		2.1.2	圆锥体的创建	2.1.3	球体的创建
	2.1.4		2.1.5	几何球体的创建	2.1.6	圆柱体的创建
	2.1.7		2.1.8	管状体的创建	2.1.9	圆环的创建
	2.1.10		2.1.11	四棱锥的创建	2.2	直接创建扩展基本体
	2.2.1		2.2.2	茶壶的创建	2.2.1	异面体的创建
	2.2.3		2.2.4	应用实例——绘制现代茶几模型	2.2.2	环形结的创建
	2.2.5		2.2.6	切角长方体的创建	2.2.3	切角圆柱体的创建
	2.2.7		2.2.8	切角圆柱体的创建	2.2.4	油罐的创建
	2.2.9		2.2.10	L形延伸体的创建	2.2.5	胶囊的创建
	2.2.10		2.2.11	棱柱的创建	2.2.6	纺锤的创建
	2.2.11		2.2.12	球棱柱的创建	2.2.7	环形波的创建
	2.2.12		2.2.13	软管的创建	2.2.8	软管的创建
	2.3	创建动力学对象	2.3.1	弹簧的创建	2.3.2	阻尼器的创建
	2.4.1		2.4.2	通过复制创建对象	2.4	通过复制创建对象
	2.4.1		2.4.2	直接复制	2.4.1	直接复制
	2.4.2		2.4.3	镜像复制	2.4.2	镜像复制
	2.4.3		2.4.4	阵列复制	2.4.3	阵列复制
	2.4.4		2.4.4	间隔复制.....	第3章	创建建筑对象
	第4章	编辑三维模型	第5章	使用二维图形建模	第6章	修改创建的模型
	第7章	3dsMax 中的材质与贴图	第8章	3dsMax 中的精光和摄影机	第9章	3dsMax 的场景渲染
	第10章	使用VRay渲染器	第11章	认识VRay灯光与摄影机	第12章	VRay的渲染场景
	第13章	美化效果图的准备工作	第14章	效果图图像处理	第15章	效果图结构处理综合实例篇
	第16章	制作产品效果图	第17章	制作室内效果图	第18章	制作建筑场景效果图

章节摘录

第1章 三维建模基础知识 1.1 建模与效果图的关系 要制作出漂亮的效果图，在制作时的各个方面都要严格操作，而模型作为效果图中重点体现的对象，制作时更需要精细。本节将介绍效果图制作流程、模型创建基础和后期处理等知识。

1.1.1 效果图的制作流程 效果图的制作流程大体上可分为如下4个步骤。

前期准备：在制作前需要准备各种数据、素材以及工具。

模型制作：模型制作是效果图制作中最为基础也极为重要的一环，通过该步可以将效果图的主体部分表现出来。

模型渲染：对创建的模型进行材质及灯光的表现，完成主体部分的制作。

后期处理：对效果图进行美化，使主要表现的主体达到更加真实的表现。

1.1.2 模型的创建基础 只有在模型制作时把好质量关，才有可能制作出精美的效果图。

下面介绍创建模型常用的方法以及创建模型的工具，为后面制作效果图打下基础。

1. 创建模型的方法 创建模型通常有以下3种方法。

直接创建：使用绘图工具自身提供的图形，通过直接绘制得到相应模型。

用二维曲线修改：先使用绘图工具绘制出直线或曲线，再使用修改器或修改工具将二维曲线通过旋转和拉伸等方式进行编辑，从而形成三维模型。

用基础模型修改：所有物体都是由基本的长方体和球体等一些基础实体的整体或部分构成，因此在制作一些复杂的模型时，可以通过修改基础模型的方法得到。

2. 创建模型的工具 通常使用的建模工具是3ds Max，在其中可以方便地创建各种基本模型和扩展模型，同时能快速创建一些建筑模型和二维曲线。

除此之外，3ds Max还包括多种修改工具，可以对基础模型进行修改，以创建更多更复杂的各类模型。

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>