

《3ds Max产品造型设计与渲染》

图书基本信息

书名：《3ds Max产品造型设计与渲染》

13位ISBN编号：9787115165794

10位ISBN编号：7115165793

出版时间：2007年11月1日

出版社：人民邮电出版社

作者：李济宪

页数：599 页

译者：李明吉

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

《3ds Max产品造型设计与渲染》

内容概要

本书由浅入深，分别讲解了鼠标、手机、数码相机和汽车模型的建模及渲染方法。通过对这些造型的建模和渲染，详细地介绍了3ds Max的使用、直接制作贴图源的方法、渲染图像的方法、多种Polygon建模方法和建模源的应用、根据图层进行分类和管理的方法以及利用渲染图像制作VR的方法等等内容。通过这些实例，还向读者介绍了3ds Max和各种程序(Photoshop、Lightscape 3.2、VRay Renderer等)之间的交互式的使用方法，堪称一本重量级的介绍3ds Max产品造型设计与渲染方面知识的著作。全书实例丰富、图文并茂，可帮助具有一定3ds Max软件使用基础的用户提高实际应用能力，同时也可供从事三维造型、装潢设计的人员和计算机三维设计爱好者参考。

书籍目录

- Part 01 基本的建模及渲染——鼠标造型 Lesson 01 鼠标建模的准备 STEP 01 建模的基础——准备图像及其整理 STEP 02 Plane上附着鼠标图像贴图 STEP 03 为鼠标建模定位Cylinder
- Lesson 02 建立鼠标的基本模型 STEP 01 利用Cylinder制作鼠标形状 STEP 02 建立鼠标各个部分的模型 STEP 03 修整鼠标模型的整体形状 STEP 04 制作鼠标按键的模型
- STEP 05 利用Spline和Loft命令制作鼠标电缆模型 Lesson 03 利用成品鼠标演绎时尚的场景
- STEP 01 演绎时尚场景 STEP 02 设置最佳的摄影机角度 Lesson 04 赋予材质、渲染成实物
- STEP 01 桌子上表面对象上贴图 STEP 02 在显示器和键盘上赋予贴图
- STEP 03 软盘上指定贴图 STEP 04 鼠标上赋予贴图 STEP 05 设置灯光，利用VRay渲染成实物效果
- Part 02 产品建模的结晶——手机造型 Lesson 01 时尚新款手机模型 STEP 01 准备建模所需的图像及其陈列 STEP 02 理解块为单位的建模 STEP 03 建立手机的上端和下端的模型
- STEP 04 制作液晶屏 Special Page 修改器堆栈列表中的[Copy/Paste Instanced]功能
- STEP 05 制作上表面按键的细部 STEP 06 制作侧面按钮和电池盖
- STEP 07 手机摄像头的建模 STEP 08 制作主按键 STEP 09 修整其他模型，并使用Dummy(虚拟对象)
- Lesson 02 为手机赋予材质 STEP 01 亲手制作手机上表面的精巧贴图源
- STEP 02 制作手机下侧的精巧贴图源 STEP 03 手机上赋予独特的材质 STEP 04 手机下侧赋予独特的材质
- Lesson 03 渲染成实物效果 STEP 01 亲手拍摄的照片和模型的合成
- STEP 02 适合场面气氛的灯光设置及渲染
- Part 03 富有曲线美的数码相机造型 Lesson 01 最新款时尚数码相机建模
- STEP 01 建模所需的图像准备及其陈列 STEP 02 设计基本的数码相机造型
- STEP 03 分割数码相机的各个部分 STEP 04 数码相机正面的建模
- STEP 05 数码相机闪光灯部分的建模-1 STEP 06 数码相机闪光灯部分的建模-2
- STEP 07 数码相机快门区域的建模-1 STEP 08 数码相机快门区域的建模-2 STEP 09 数码相机背面的建模
- STEP 10 数字键细部建模 STEP 11 镜头的建模 STEP 12 完成剩余对象的建模
- Lesson 02 数码相机上赋予材质 STEP 01 亲手制作精巧的贴图图像
- Special Page 什么是[Mask(遮罩)]? STEP 02 设置增添数码相机效果的摄影机和灯光，并设定VRay
- STEP 03 赋予逼真的材质、并渲染-1 STEP 04 赋予逼真的材质、并渲染-2
- STEP 05 赋予逼真的材质、并渲染-3 Lesson 03 渲染成实物效果
- STEP 01 演绎想象中的有趣场面
- STEP 02 为模型赋予材质，并利用VRay渲染成实物效果 Special Page [Refraction(折射)]栏的[Fog color(雾效颜色)]和[Fog Multiplier(雾效倍增)]功能
- Lesson 04 制作产品动画效果
- STEP 01 产品动画设计前的准备工作 STEP 02 为设计的模型赋予动画效果
- STEP 03 演绎摄影机工作状态 STEP 04 动画的渲染设置
- Part 04 梦幻般的轿车造型
- Lesson 01 时尚轿车建模的Warming UP! 根据实际尺寸设置3ds Max8，并整理图像
- Lesson 02 设计时尚的车身
- STEP 01 车身的分块建模-正面模型1 STEP 02 车身的分块建模-正面模型2
- STEP 03 车身的分块建模-侧面 STEP 04 车身的分块建模-背面1
- STEP 05 车身的分块建模-背面2 STEP 06 车身的分块建模-其他
- STEP 07 按照各个部分分割模型
- Lesson 03 修整细部，塑造轿车的逼真效果
- STEP 01 前保险杠的精细建模
- STEP 02 正面引擎罩的精细建模
- STEP 03 前挡泥板(Fender)的精细建模
- STEP 04 车门的精细建模
- STEP 05 顶盖和玻璃部分的精细建模
- STEP 06 车身侧面的精致建模
- STEP 07 后车盖的精致建模
- STEP 08 后保险杠的精致建模
- STEP 09 尾翼(Rear Wing)和底板的精细建模
- STEP 10 前照灯(头灯)的精细建模
- STEP 11 尾灯的精细建模
- STEP 12 侧镜(Side Mirror)的精细建模
- STEP 13 完成其他剩余对象的建模
- Lesson 04 轮胎和车轮(wheel)的建模
- STEP 01 车轮的精细建模
- STEP 02 轮胎的精细建模
- Lesson 05 轿车内部的建模
- STEP 01 仪表板(dashboard)建模的分块
- STEP 02 汽车主仪表板的精细建模
- STEP 03 仪表板的精细建模
- STEP 04 中控台的精细建模
- STEP 05 主仪表板按钮部分的精细建模
- STEP 06 方向盘的精细建模
- STEP 07 方向盘剩余部分的精细建模
- STEP 08 仪表盘部分的精细建模
- STEP 09 座椅的精细建模
- STEP 10 汽车内壁的精细建模
- STEP 11 门贴脸(Door Trim)部分的精细建模
- STEP 12 汽车引擎的精细建模
- Lesson 06 完成建模，链接和图层操作
- Lesson 07 制作Studio渲染场景
- Lesson 08 时尚轿

《3ds Max产品造型设计与渲染》

精彩短评

- 1、东西很好，就是发货速度有些慢了，希望以后能够提高速度，以免耽误事。
- 2、非常没用，技术落后，内容繁琐
- 3、不错的渲染教程
- 4、对于想了解建模实战经验的人来说,这是一本非常好的指导书.当然对于已经具备了高超技术的高手来说就显得无聊了
- 5、虽然实例只有四个，但讲解详细，也有相关知识的衍生，以及小技巧的介绍。确实不错。
- 6、一本很好的书适合工业设计产品人建模学习
- 7、貌似不错
老师推荐的

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