

图书基本信息

书名：<<3ds max & Rhino工业设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787030154248

10位ISBN编号：703015424X

出版时间：2005-6

出版时间：科学出版社

作者：王岩

页数：299

字数：471000

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>

内容概要

本书从学以致用角度出发，以工业设计经典——苹果机G5电脑为载体，讲述工业设计产品造型其产品演示的各项技术。

全书分为4章，分别为Rhino建模、3ds max渲染、3ds max动画演示和Web3D网络演示制作。Rhino建模对象包括G5机箱、显示器、鼠标、Ipod、Insight、打印机及其他配件，然后将所有在Rhino中建模的对象导入到3ds max中进行渲染并赋予材质；接下来结合动画制作的基本原理，在3ds max中重新创建G5整套设备的模型作为动画的基本元素，向读者展现了经典的透明与光效结合的产品演示动画制作技术；最终讲述了怎样利用Web3D软件将工业产品在网络上进行虚拟演示，重点阐述了交互效果的制作技术。

随书光盘中收集了书中所有实例的源文件、素材文件以及最终效果文件，还专门为广大读者提供了书中实例的视频教学文件，以方便读者学习。

本书适合作为各大院校工业设计专业及相关专业的指定教材，也可作为3D爱好者的学习参考书籍。

书籍目录

- 第1章 Rhino建模 1.1 Rhino简介 1.1.1 认识界面 1.1.2 基本操作 1.2 PowerMac G5机箱建模
 1.2.1 添加背景图像 1.2.2 创建机箱模型 1.2.3 创建机箱细节 1.2.4 分层处理 1.3 Cinema
 HD Display建模 1.3.1 主体建模 1.3.2 创建细节部分 1.3.3 支架建模 1.4 Isight建模 1.4.1
 主体建模 1.4.2 支架建模 1.5 鼠标键盘建模 1.5.1 鼠标建模 1.5.2 键盘底座建模 1.5.3 按
 键部分建模 1.6 附件建模 1.6.1 合并模型 1.6.2 插座建模 1.6.3 电线建模 1.7 Ipod建模
 1.7.1 主体部分建模 1.7.2 按钮部分建模 1.7.3 耳机建模 1.8 打印机建模 1.8.1 机身建模
 1.8.2 托盘部分建模 1.8.3 创建细节第2章 3ds max渲染 2.1 3ds max简介 2.1.1 认识界面
 2.1.2 视图操作 2.1.3 使用命令面板 2.2 Power Mac G5渲染 2.2.1 导入导出模型 2.2.2 设置
 场景 2.2.3 编辑材质 2.3 渲染CinemaHD显示器 2.3.1 导入模型 2.3.2 环境设置 2.3.3 编辑
 材质 2.3.4 渲染设置 2.3.5 焦散与色散效果 2.4 Isight渲染 2.4.1 导出导入材质 2.4.2 设置
 场景 2.4.3 编辑材质 2.4.4 绘制贴图 2.5 Ipod渲染 2.5.1 编辑场景 2.5.2 编辑材质 2.6 打
 印机渲染 2.6.1 制作模型 2.6.2 灯光与摄像机设置 2.6.3 编辑材质第3章 3ds max动画演示 3.1
 3ds max机箱建模 3.1.1 外机箱模型 3.1.2 内机箱模型 3.2 3ds max显示器建模 3.2.1 主体建模
 3.2.2 创建细节 3.2.3 支架建模 3.3 创建其他模型 3.3.1 创建鼠标模型 3.3.2 创建电线模
 型 3.4 设置场景动画 3.4.1 灯光设置 3.4.2 编辑材质 3.5 动画制作一 3.5.1 动画整体设置
 3.5.2 网格显示动画 3.5.3 摄像机动画 3.5.4 设置光效动画 3.6 动画制作二 3.6.1 实体转换
 动画 3.6.2 灯光与摄像机动画 3.6.3 文字动画第4章 Web3D网络演示 4.1 Cult3D简介 4.1.1 认
 识界面 4.1.2 编辑事件 4.2 制作交互演示 4.2.2 烘焙贴图 4.2.3 制作交互附录 G5及配件介绍

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>