

<<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：2007-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：李济宪

页数：599

字数：1313000

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，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.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。

<<3ds Max产品造型设计与渲染>>

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 演绎想像中的有趣场面 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

<<3ds Max产品造型设计与渲染>>

座椅的精细建模
建模
制作Studio渲染场景

STEP 10 汽车内壁的精细建模
Lesson 06 汽车引擎的精细建模
Lesson 08 时尚轿车的独特贴图

STEP 11 门贴脸(Door Trim)部分的精细
完成建模, 链接和图层操作
Lesson 07
Lesson 09 使用自己的汽车造型制作VRay

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>