

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

图书基本信息

书名：<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

13位ISBN编号：9787115244659

10位ISBN编号：7115244650

出版时间：2011-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：艾萍，韩军 编著

页数：254

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>

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

内容概要

本书重点讲解rhino

4.0软件建模。

基础理论部分包括基础的点、线、面的构成及点、线对最终模型精度与连续性的影响因素等；渲染部分重点讲解vray for

rhino

4.0渲染插件的相关知识；案例部分选择了工业设计领域中较为经典的几类产品进行讲解，建模之前展示二维效果图、建模分步图及最终渲染效果图等。

在设计理念和设计思路的引导下，通过简洁的设计知识介绍和精美实用的案例解析，引领读者掌握各种设计表达理念和技巧，轻松步入专业设计的新领域。

为方便读者学习，本书配套光盘收录了书中相关案例用到的素材文件、最终渲染效果图片和模型、渲染源文件供读者参考。

本书内容详实，图文并茂，操作性和针对性较强，主要面向从事工业产品设计工作的广大初、中级读者，也可作为高等院校工业设计专业和相关专业师生的教学、自学参考书及社会工业设计初、中级培训的教材。

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

书籍目录

第1章 产品设计基础知识

- 1.1 产品设计的概念
- 1.2 产品设计的流程
 - 1.2.1 设计调研
 - 1.2.2 设计创意
 - 1.2.3 设计深入
 - 1.2.4 设计完成
- 1.3 产品设计的思维与方法
- 1.4 计算机辅助工业设计

第2章 初识rhino 4.0

- 2.1 rhino 4.0界面介绍
 - 2.1.1 界面的汉化
 - 2.1.2 rhino 4.0中文界面介绍
- 2.2 rhino 4.0工作环境设置
 - 2.2.1 单位与公差
 - 2.2.2 格线设置
 - 2.2.3 显示精度设置
 - 2.2.4 显示模式
- 2.3 rhino 4.0基本操作
 - 2.3.1 视图的操作与变换
 - 2.3.2 对象的选择方式
 - 2.3.3 捕捉设置

第3章 rhino 4.0建模基础

- 3.1 点与线的创建与编辑
 - 3.1.1 点与线的相关概念
 - 3.1.2 点线的创建工具
 - 3.1.3 线的编辑工具
 - 3.1.4 曲线的质量与检测
 - 3.1.5 曲线连续性的实现
- 3.2 曲面的创建与编辑
 - 3.2.1 曲面的相关概念
 - 3.2.2 曲面的创建工具
 - 3.2.3 曲面的编辑工具
 - 3.2.4 曲面的检测与分析工具
- 3.3 专题讲解
 - 3.3.1 曲面建模与面片划分思路
 - 3.3.2 最简扫掠
 - 3.3.3 控?断面
 - 3.3.4 曲面面片的划分

第4章 v-ray for rhino 4.0渲染基础

- 4.1 启用v-ray渲染器
- 4.2 渲染基本概念
- 4.3 渲染基础操作
 - 4.3.1 草图渲染级别设置
 - 4.3.2 场景的布置

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

- 4.3.3 灯光的布置
- 4.3.4 材质的设置
- 4.3.5 高采样设置
- 4.4 灯光、反光板与摄像机
 - 4.4.1 灯光的参数设置
 - 4.4.2 反光板的设置
 - 4.4.3 摄影机的设置
- 4.5 材质与贴图
 - 4.5.1 diffuse(漫反射)?
 - 4.5.2 reflection(反射)
 - 4.5.3 refraction(折射)
 - 4.5.4 emissive(自发光)
 - 4.5.5 【options】面板
 - 4.5.6 【maps】面板
 - 4.5.7 贴图的设置
- 4.6 hdri贴图
- 4.7 渲染参数的设置
 - 4.7.1 【global switches】(全局转换)面板
 - 4.7.2 【system】(系统)面板
 - 4.7.3 【camera】(摄影机)面板
 - 4.7.4 【output】(输出)面板
 - 4.7.5 【environment】(环境)面板
 - 4.7.6 【image sampler】(图像采样)?板
 - 4.7.7 【qmc sampler】(准蒙特卡罗采样)面板
 - 4.7.8 【color mapping】(色彩贴图)面板
 - 4.7.9 【vfb channels】vfb通道面板
 - 4.7.10 【displacement】(置换设置)面板
 - 4.7.11 【indirect illumination】(间接光照)面板
 - 4.7.12 【irradiance map】(发光贴图)面板
 - 4.7.13 【photon map】(全局光子贴图)面板
 - 4.7.14 【quasi-monte carlo gi】(准蒙特卡罗gi)面板
 - 4.7.15 【light cache】(灯光缓存)面板
 - 4.7.16 【causics】焦散
- 4.8 景深特效设置
- 4.9 焦散特效设置
- 第5章 家电类产品设计
 - 5.1 “灵动”一体机设计创意表达
 - 5.1.1 最终效果、三视图及创意表达流程
 - 5.1.2 构建显示屏部分
 - 5.1.3 构建音响
 - 5.1.4 构建连接结构及细节部分
 - 5.1.5 v-ray for rhino渲染
 - 5.2 小型加湿器设计创意表达
 - 5.2.1 最终效果、三视图及创意表达流程
 - 5.2.2 构建加湿器主体部分
 - 5.2.3 完成主体部分的旋钮细部
 - 5.2.4 完成加湿器储水套筒

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

5.2.5 v-ray for rhino渲染

第6章 数码类产品设计

6.1 概念电脑外观设计创意表达

6.1.1 设计创意表达流程

6.1.2 构建显示器部分

6.1.3 构建机身部分

6.1.4 构建手写键盘部分

6.1.5 进一步添加细节,完善最终设计

6.1.6 v-ray for rhino渲染

6.2 数字投影仪外观设计创意表达

6.2.1 设计创意表达流程

6.2.2 准备工作

6.2.3 构建机身部分

6.2.4 构建操作部分

6.2.5 构建镜头部分

6.2.6 构建插口部分

6.2.7 剩余细节处理

6.2.8 v-ray for rhino渲染

第7章 生活类产品设计

7.1 太阳能手电筒设计创意表达

7.1.1 最终效果、五视图及创意表达流程

7.1.2 构建灯头部分

7.1.3 构建中间壳体部分

7.1.4 构建尾勾部分

7.1.5 分模线及细节处理

7.1.6 v-ray for rhino渲染

7.2 刨皮刀设计创意表达

7.2.1 最终效果、三视图及创意表达流程图

7.2.2 构建刨皮刀主体部件

7.2.3 构建刀头部件

7.2.4 曲面圆角处理

7.2.5 构建其他部件

7.2.6 v-ray for rhino渲染

章节摘录

版权页：插图：1.1 产品的概念1964年，国际工业设计协会联合会（International Council of Societies of Industrial Design, ICSID）将工业设计的定义阐述为：“工业设计是一种创造性活动，它的目的是决定工业产品的造型质量，这些质量不但是外部特征，而且主要是结构和功能的关系，它从生产者和使用者的观点把一个系统转变为连贯的统一。

工业设计扩大到包括人类环境的一切方面，仅受工业生产可能性的限制。

”1980年ICSID对工业设计的定义做出了如下修正：“就批量生产的工业产品而言，凭借训练、技术知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格，叫做工业设计。

”根据当时的具体情况，工业设计师应在上述工业产品全部方面或其中几个方面进行工作。

而且，当工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题的解决付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力时，也属于工业设计的范畴。

从以上定义可以看出，产品设计是工业设计的核心，实际上已成为一门集当代市场、经济、文化、艺术、科学技术等多种知识的交叉科学，是企业运用设计开发产品的关键环节，是提高产品附加价值和市场竞争力的有效手段，它实现了将原料的形态改变为更有价值的形态。

工业设计师通过对人生理、心理、生活习惯等一切关于人的自然属性和社会属性的认知，进行产品的功能、性能、形式、价格、使用环境的定位，结合材料、技术、结构、工艺、形态、色彩、表面处理、装饰及成本等因素，从社会的、经济的、技术的角度进行创意设计，在企业生产管理中保证设计质量实现的前提下，使产品既是企业的产品、市场中的商品，又是消费者的用品，达到顾客需求和企业效益的完美统一。

<<Rhino&VRay产品设计创意表达>>

编辑推荐

《Rhino&VRay产品设计创意表达(第2版)》：优选经典案例，发散读者思维，提高设计能力，案例涵盖：家电类产品设计：“灵动”一体机、小型加湿器数码类产品设计：概念电脑、数字投影仪生活类产品设计：太阳能手电筒、刨皮机

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>