

<<3DS MAX 办公设备及家用电器效>>

图书基本信息

书名：<<3DS MAX 办公设备及家用电器效果图制作范例>>

13位ISBN编号：9787980044620

10位ISBN编号：7980044622

出版时间：2001-2

出版时间：中国水利水电出版社

作者：周安斌 宋玲玲等

页数：297

字数：418000

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 办公设备及家用电器效>>

### 内容概要

3DS MAX是当今最为流行的三维造型设计软件。

随着计算机的普及应用和计算机性能的不不断提高，在工业产品设计领域中，越来越多的设计师借助计算机进行产品造型的辅助设计。

如何运用3DS MAX软件来表现设计人员的设计理念，最大限度地展现产品的设计特点，是每一位工业产品设计人员梦寐以求的事情。

本书系统地讲述了用3DS MAX制作家用电器及办公用品效果图的方法和技巧，主要包括电冰箱、电视机、热水器、鸣叫水壶、手机、电脑等工业产品的制作，以及灯光和材质的调制方法。

同时还运用了几种最常用的视频后处理的特殊效果，从而制作出更为逼真的、实用性极强的工业产品效果图。

本书在详细讲解各种典型范例制作过程的同时，对于一些重要的创建修改命令也进行了深入细致的阐述，对于在制作过程中经常出现的问题及时加以提醒，并加入了详细的注释。

同时，本书还较为深入地阐述了一些3DS MAX的高级技巧以及制作理念。

本书所有典型实例的三维造型线架文件和用到的素材都收录在随书所附的光盘中，书中的彩页展示了工业产品造型的制作效果，读者在阅读过程中可以对照参考。

本书特别适合有一定3DS MAX基础，想进一步掌握工业产品效果图制作的读者阅读，也可以作为相关院校或培训班的参考教材。

## 书籍目录

丛书前言本书导读第一章 计算机辅助设计常用软件及3DS MAX 3.1简介 1.1 计算机辅助设计常用软件简介 1.2 3DS MAX 3.1新增功能简介 1.3 3DS MAX 3.1界面简介 1.4 3DS MAX 3.1创建命令面板简介 1.4.1 标准三维造型命令面板 1.4.2 扩展三维物体命令面板 1.4.3 样条曲线命令面板 1.4.4 NURBS曲线面板 1.4.5 灯光命令面板 1.4.6 相机命令面板 1.5 修改命令面板简介 1.6 显示命令面板简介 1.7 本章小结第二章 人造南极——冰箱的设计制作 2.1 冰箱的设计制作 2.2 冰箱各部分材质的调制 2.3 相机和灯光的创建 2.4 本章小结第三章 柔情似水——热水器的制作 3.1 热水器造型的制作 3.1.1 水箱的制作 3.1.2 水管及附件的制作 3.1.3 喷头及喷嘴的制作 3.1.4 商标的创建 3.2 热水器各部分材质的调制 3.3 环境的创建及灯光和相机的设置 3.3.1 环境的创建 3.3.2 相机和灯光的设置 3.4 本章小结第四章 纵观世界——电视机造型制作 4.1 电视机造型的制作 4.1.1 电视机机壳和机体的制作 4.1.2 电视基座和喇叭的制作 4.1.3 电视机屏幕的制作 4.1.4 电视机把手的制作 4.1.5 遥控器的制作 4.2 电视机各部分材质的调制 4.3 相机和灯光的创建 4.4 视频后 (Video Post) 处理 4.5 本章小结第五章 千里佳音——手机造型的制作 5.1 手机造型的制作 5.1.1 手机主体的制作 5.1.2 转轴、旋钮及天线的制作 5.1.3 屏幕、按键及翻盖的制作 5.2 手机各部分材质的调制 5.3 相机和灯光的设置 5.4 手机的视频后处理 5.5 本章小结第六章 魔幻曲面——NURBS曲面建模 6.1 鸣叫水壶造型的制作 6.1.1 水壶壶体的制作 6.1.2 壶嘴的制作 6.1.3 水壶提手的制作 6.2 鸣叫水壶各部分材质的调制 6.3 环境的创建及相机和灯光的设置 6.3.1 环境的创建 6.3.2 相机和灯光的设置 6.4 本章小结第七章 综合建模——电脑造型制作 7.1 电脑主机箱造型的制作 7.1.1 主机箱体的制作 7.1.2 光驱的制作 7.1.3 软驱的制作 7.1.4 提手的制作 7.1.5 按钮的制作 7.2 键盘造型的制作 7.3 显示器造型的制作 7.4 鼠标造型的制作 7.5 电脑的组合及材质的调制 7.5.1 电脑的组合 7.5.2 材质的调制 7.6 环境的创建及相机和灯光的设置 7.6.1 环境的创建 7.6.2 相机和灯光的设置 7.7 本章小结

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>