第一图书网, tushu007.com

<<3ds max & VRay产品造型设>>

图书基本信息

书名：<<3ds max & VRay产品造型设计经典>>

13位ISBN编号：9787121042850

10位ISBN编号：7121042851

出版时间：2007-6

出版时间：电子工业出版社

作者：罗勇

页数：447

字数：957600

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

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max & VRay产品造型设>>

内容概要

本书通过列举典型案例的形式，来详细讲解产品从设计到最终效果实现的全过程。
制作技术包括了目前产品造型设计行业中的绝大部分解决方案，具有非常强的代表性。
本书强调设计理念、软件知识点、制作技巧的完美结合，注重培养读者的实际操作能力，通过大量技巧与实例能够让读者在最短的时间内掌握必备的产品造型的制作方法和技巧，并能创造性的独立设计作品。
本书作者通过多年的工作经验，以Step by Step的方式结合多今实际项目，深入浅出地通过3ds max软件为读者全面详细地讲解了产品造型设计的整体效果表现流程。
全书语言精练，通俗易懂，具有较强的实践性，同时书中的实例均是经过作者精心挑选极具实用性的经典作品，通过对这些实例的详细讲解，能够使读者更加快速地掌握产品造型设计中的设计理念和制作技术。
本书非常适合广大的产品造型设计从业人员、高等院校和培训学校相关专业的老师和学生使用。
本书的特色在于所列举的案例均是知名产品的成功设计作品，并且强调设计理念与制作技术的完美结合。
本书作者是来自第一线的专业资深人士，实例技术含量高，没有任何的技术保留，有非常强的针对性和实用性，读者学完后能够快速地掌握产品造型设计制作中必备的技术和技法。

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max & VRay产品造型设>>

书籍目录

前言第1章 工业产品设计效果图概述 1.1 国内工业产品设计行业概况 1.2 效果图表现在工业设计中的重要作用 1.3 工业产品设计工具的发展 1.3.1 传统工业产品设计表现工具的分类 1.3.2 现代数字化电脑辅助设计工具概述 1.4 3ds max在工业产品设计表现领域的运用 1.4.1 3ds max软件概述 1.4.2 3ds max软件对于工业产品设计表现的优势 1.5 本章总结第2章 T型网络接头的制作 2.1 制作前期的准备工作 2.1.1 设置系统单位 2.1.2 创建三视图 2.2 T型头的结构 2.3 T型头模型的制作 2.3.1 网线接口部分的制作(一) 2.3.2 网线接口部分的制作(二) 2.3.3 网卡接口部分的制作 2.3.4 绝缘层及数据线接口的制作 2.3.5 固定槽的制作 2.4 模型的渲染 2.4.1 白模的渲染 2.4.2 材质的制作 2.5 本章总结第3章 Logitech G7激光无线鼠标 3.1 制作前期准备工作 3.2 Logitech G7鼠标的结构 3.3 Logitech G7鼠标模型的制作 3.3.1 大体结构的制作 3.3.2 上盖部分的制作 3.3.3 主体部分的制作(一) 3.3.4 主体部分的制作(二) 3.3.5 按钮及滚轮的制作 3.3.6 底盖部分的制作(一) 3.3.7 底盖部分的制作(二) 3.3.8 其余部分的制作 3.4 模型的渲染 3.4.1 白模渲染 3.4.2 材质的制作(一) 3.4.3 材质的制作(二) 3.5 本章总结第4章 Qoolqee K7 MP3播放器的制作 4.1 MP3播放器的结构 4.2 MP3播放器模型的制作 4, 2.1 面板部分的制作 4.2.2 显示屏部分的制作 4.2.3 旋转按钮部分的制作 4.2.4 LED灯的制作 4.2.5 主体部分的制作(一) 4.2.6 主体部分的制作(二) 4.2.7 后盖部分的制作(一) 4.2.8 后盖部分的制作(二) 4.2.9 后盖部分的制作(三) 4.2.10 其余部件的制作(一) 4.2.11 其余部件的制作(二) 4.3 模型的渲染 4.3.P 白模的渲染 4.3.2 MP3播放器材质的制作(一) 4.3.3 MP3播放器材质的制作(二) 4.4 本章总结第5章 CANON MVX250i数码摄像机 5.1 摄像机的结构 5.2 摄像机模型的制作 5.2.1 机身部分的制作(一) 5.2.2 机身部分的制作(二) 5.2.3 机身部分的制作(三) 5.2.4 磁带仓部分的制作(一) 5.2.5 磁带仓部分的制作(二) 5.2.6 磁带仓部分的制作(三) 5.2.7 磁带仓部分的制作(四) 5.2.8 磁带仓部分的制作(五) 5.2.9 磁带仓部分的制作(六) 5.2.10 机身部分的细节制作 5.2.11 磁带仓部分的细节制作(一) 5.2.12 磁带仓部分的细节制作(二) 5.2.13 取景器部分的制作 5.2.14 固定架部分的制作 5.2.15 镜头部分的制作 5.3 摄像机模型的渲染 5.3.1 白模的渲染 5.3.2 数码摄像机材质的制作(一) 5.3.3 数码摄像机材质的制作(二) 5.4 本章总结第6章 极速机器——兰博基尼Murcielago 6.1 Murcieoago的结构 6.2 跑车模型的制作 6.2.1 车身部分的制作 6.2.2 顶篷部分的制作 6.2.3 车尾部分的制作 6.2.4 车头部分的细化(一) 6.2.5 车身部分的细化 6.2.6 顶篷及车尾部分的细化 6.2.7 车窗部分的制作 6.2.8 其余部件的制作 6.2.9 前大灯的制作 6.2.10 车尾灯及其余部件的制作 6.2.11 车轮的制作(一) 6.2.12 车轮的制作(二) 6.3 跑车模型的渲染 6.3.1 白模的渲染 6.3.2 材质的制作(一) 6.3.3 材质的制作(二) 6.4 本章总结

第一图书网, tushu007.com

<<3ds max & VRay产品造型设>>

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