

<<Rhino+3ds max产品造型渲染>>

图书基本信息

书名：<<Rhino+3ds max产品造型渲染技法与典型实例>>

13位ISBN编号：9787302154235

10位ISBN编号：7302154236

出版时间：2007-7

出版时间：清华大学出版社

作者：兰娟

页数：462

字数：736000

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+3ds max产品造型渲染>>

### 内容概要

本书作者具有多年使用Rhino和3ds max设计工业产品的经验，书中所讲述的使用方法和技巧是作者多年的经验总结和心得，使读者既学习专业理论知识又掌握解决实际问题的方法。

本书基于用户群很广的Rhino与3ds max软件写作而成，将6大典型产品（优盘、摄像头、显示器、数码相机、手机、汽车）的建模与渲染过程逐一进行详细叙述，带领大家一步一步准确地做出各种形态的产品，并在其间穿插对特殊命令的介绍、对产品特殊形态的分析等内容。

本书可作为从事工业产品设计、三维设计的广大初中级从业人员的自学指导书，同时适合作为高校相关专业师生的自学、教学参考书，也可作为社会相关培训学校的教材。

本书配套光盘中除了书中所有实例的模型文件、贴图素材文件外，还专门为读者赠送一些其他产品的Rhino模型文件以及视频教学，方便读者学习。

## 书籍目录

第1章 计算机辅助产品设计	1.1 计算机辅助工业设计的概念	1.2 计算机辅助工业设计的主要内容
1.2.1 接受项目, 制定计划	1.2.2 资讯收集, 市场调查	1.2.3 提出产品概念, 进行设计定位
1.2.4 设计构思, 解决问题	1.2.5 设计展开, 优化方案, 设计定案	1.2.6 深入设计, 模型制作
1.2.7 设计制图, 编制报告	1.2.8 设计展示, 综合评价	第2章 Rhino产品造型基础
2.1 Rhino的操作界面	2.2 Rhino的操作方式	2.3 Rhino的工具使用
2.3.1 Standard (标准) 工具栏	2.3.2 Main 1和Main 2 (主要命令) 工具栏	2.3.3 状态栏的设置
2.4 Rhino的工作前设置	2.5 Rhino的曲线生成命令	2.5.1 创建直线
2.5.2 创建自由曲线	2.5.3 绘制标准曲线	2.5.4 编辑曲线
2.6 Rhino的曲面生成命令	2.6.1 Edge Srf (由2、3或4条曲线构面)	2.6.2 Planar Srf (平面曲线构面)
2.6.3 Extrude (挤压)	2.6.4 Loft (放样)	2.6.5 Network Srf (网格曲线构面)
2.6.6 Sweep 1 Rail (单轨扫描)	2.6.7 Sweep 2 Rails (双轨扫描)	2.6.8 Revolve (旋转)
2.6.9 Rail Revolve (轨迹旋转)	第3章 3ds max的VRay渲染器	3.1 VRay渲染器
3.1.1 功能与版本问题	3.1.2 安装与激活问题	3.2 渲染图像的质量
3.2.1 Fixed rate (固定比率采样器)	3.2.2 Simple two-level (二次采样器)	3.2.3 Adaptive subdivision (自适应细分采样器)
3.3 Depth of field/Antialiasing filter (景深/抗锯齿过滤器)	3.3.1 Depth of field (景深设置)	3.3.2 Antialiasing filter (抗锯齿过滤器)
3.4 Indirect Illumination (间接照明)	3.4.1 表现光线的层次分布	3.4.2 计算全局照明采样数
3.5 Environment (环境设置)	3.5.1 GI Environment(skyLight)全局光照环境(天光)	3.5.2 Reflection/refraction environment (反射/折射环境)
3.6 VRay常用材质和贴图	3.6.1 VRayMtl (VRay材质)	3.6.2 BRDF (双向反射分布)
3.6.3 VRay Map (VRay贴图设置)	3.7 Rhino模型向3ds max中导入的两个问题	第4章 U盘产品的建模与渲染
第5章 摄像头的建模与渲染	第6章 显示器的建模与渲染	第7章 数码相机的建模与渲染
第8章 手机的建模与渲染	第9章 汽车的建模与渲染	

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>