

<<3ds max5工业造型及实体效果>>

图书基本信息

书名：<<3ds max5工业造型及实体效果表现专家之路(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787894940797

10位ISBN编号：7894940798

出版时间：2003-6-1

出版时间：第1版(2003年1月1日)

作者：张冶

页数：442

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>

## 书籍目录

目录第1章工业造型基础1.1工业产品设计概述1.1.1工业设计的概念1.1.2工业产品设计的分类1.1.3业设计的内容1.2工业产品造型基础1.2.1三维造型空间1.2.2工业造型的基本方法1.2.3工业造型与艺术1.2.4产品效果图设计1.2.5造型色彩概述第2章工业造型巨匠--3dsmax52.13dsmax5概述2.23dsmax5的软硬件设置要求2.33dsmax5的界面2.3.1菜单栏2.3.2工具栏2.3.3命令面板2.3.4状态栏和提示栏2.3.5视图区2.3.6动画控制区2.3.7视图控制区2.43dsmax5常用命令2.4.1选择工具2.4.2使用栅格和创建栅格物体2.4.3坐标系的使用2.4.4变换工具2.4.5物体的精确变换2.53dsmax5造型方法详析2.5.1复合形体的创建方法之一--布尔运算2.5.2复合形体的创建方法之二--Loft放样形体2.5.3复合形体的创建方法之三--Lathe旋转造型2.6建模前的处理2.6.1编制计划2.6.2简化模型方案2.6.3单位设置和栅格设置2.6.4命名方案第3章工艺品造型3.1手机造型3.1.1手机的基本外形制作3.1.2手机前面板制作3.1.3给手机外壳赋予材质3.1.4手机屏幕文字3.1.5按键模型的制作3.2太阳伞造型3.3石英钟造型3.4月季花造型3.4.1创建叶片模型3.4.2创建花瓣模型3.4.3创建花蕊模型3.4.4创建茎叶模型3.4.5创建花托模型3.4.6月季花的组装3.5休闲鞋造型3.5.1创建上视图3.5.2创建侧视图3.5.3创建截面及路径3.5.4放样造型实体3.5.5鞋体抽壳3.5.6创建鞋底3.5.7材质设置第4章家居物品造型4.1沙发造型4.2茶几造型4.3酒杯造型4.4墙壁造型4.5楼板造型4.6天花板造型4.7顶棚灯造型4.8室内效果设计4.8.1导入沙发及壁画模型4.8.2设置材质第5章工业产品造型5.1牙膏造型5.1.1模型创建5.1.2牙膏主体材质设置5.1.3牙膏盖材质设置5.2篮球造型5.2.1贴图的绘制5.2.2凹凸效果创建5.2.3篮球形体创建5.2.4场景材质设置5.3汽水瓶造型5.3.1形体建模5.3.2周围实体创建5.3.3灯光设置5.3.4周围实体材质设置5.3.5汽水瓶材质设置5.4空间飞行器造型5.4.1创建飞机模型5.4.2创建飞行场景5.5活塞发动机造型5.6自行车造型第6章动画特效在工业造型中的应用6.1粒子系统概述6.1.1Spray粒子系统6.1.2粒子计算6.1.3DropSize6.1.4粒子的视图显示方式6.1.5渲染设置6.1.6Speed及Variation6.1.7时间控制6.1.8喷射器6.1.9材质设置6.2喷泉造型6.3香烟及烟灰缸造型6.3.1烟灰缸的建模6.3.2香烟的建模6.3.3烟雾效果6.3.4创建桌子6.3.5设置灯光6.4爆炸的茶壶造型第7章灯光与材质在造型中的妙用7.1光芒四射的MAX7.2发光的文字7.3水晶展台造型7.4动态水波纹造型第8章工业造型的后期处理8.1激光刻字造型8.2闪烁文字造型第9章综合实例一9.1海豚建模9.2海底世界造型9.3波光粼粼的海面造型9.4海底光线设置9.5悬浮物和气泡建模9.6生机盎然的海底世界第10章综合实例二10.1车轮的造型10.1.1绘制车轮的二维图形10.1.2转化二维图形为NURBS10.1.3将车轮进行完整的三维处理10.1.4指定车轮材质设置10.2汽车前身造型10.2.1创建汽车前身框架10.2.2细化汽车前身造型10.3汽车后身造型10.3.1创建汽车后身框架10.3.2细化汽车后身造型10.4前后身造型的连接10.4.1建立车顶棚造型10.4.2镂空汽车车窗10.5车轮的合并10.6创建凸透视反光镜

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>