

<<3ds Max造型表现艺术>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max造型表现艺术>>

13位ISBN编号：9787121125683

10位ISBN编号：7121125684

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：卓文华讯 等编著

页数：392

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造型表现艺术>>

前言

3ds Max是目前最为流行的综合性三维软件，它的应用领域非常广泛，包括建筑设计、广告设计、游戏制作、影视动画等行业都有3ds Max的身影出现。

本书将以产品造型表现这一方面为主要内容，向读者展现3ds Max软件在产品造型上的强大功能。

本书内容导读 产品造型表现就是在平面设计方案基础上对产品进行三维表现，相比基本的平面设计，三维表现能够更直观地展示产品的造型特点，具有更强的视觉冲击力。

所以现在3ds Max在工业产品中的应用越来越广泛，强大的Editable Poly（可编辑多边形）工具配合3ds Max提供的多种修改器给用户提供了最大程度自由编辑能力，使得产品模型的制作过程更加简便，更加易用。

产品造型表现中所创建的模型与游戏模型相比要更加精细，产品的每一个细节都要表现到位。

本书中的产品表现部分，主要是介绍使用3ds Max来对产品造型进行三维表现，在内容中，添加了很多技术知识和提示，有助于读者能够更快、更完善地学习3ds Max中的功能，以及在产品造型设计中的相关知识。

本书主要以案例制作过程为主，辅以常用的知识点介绍。

全书共分为10章，一个完整的产品实例为一章，分为产品建模和产品渲染表现两个部分，并对制作过程中所用到的一些知识点进行了介绍。

全书按照产品外形的特点分为入门篇（1~4章），提高篇（5~7章）和专业篇（8~10章）3个部分。入门篇以引导为主，选取了一些造型比较简单的日常生活中的常见物品，使读者从简单的制作过程中了解3ds Max产品造型表现的流程以及一些常用的基本工具的使用方法。

提高篇在掌握了基本技能的基础上选取了一些具有更多细节，造型更加复杂的模型，重点在于帮助读者学习如何利用所掌握的知识技巧来表现更加复杂的产品造型外观。

专业篇更进一个层次，以更为复杂的汽车等典型的工业造型为例，让读者学习如何完美地展现一个产品的外观。

本书读者对象 本书能够使读者全面掌握3ds Max的产品造型表现，适合有一定3ds Max软件操作基础，对三维渲染技术有一定了解并要求提高的读者阅读，也可以作为相关专业以及效果图培训班的学习教材。

本书作者及联系方式 本书由卓文华讯组织编写，崔勇彬、尹涛等编著，其他参加编写的人员有：宾晟、陈洁、肖楠、尹玫、陈艾、荣菁、胡芳、李林、刘华、郭阳坚、刘丽君、徐康、程亮等。由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

<<3ds Max造型表现艺术>>

内容概要

《3ds Max造型表现艺术》由崔勇斌、尹涛等编著，根据使用3ds Max 2009+VRay进行效果图制作的流程和特点，精心设计了10个章节，每个章节讲解一个具体实例的制作方法和技巧，由优秀的效果图设计师编写，循序渐进地讲解了使用3ds Max 2009+VRay进行产品造型表现所需要的全部知识。全书制作案例包括制作空气加湿器、鼠标、液晶电视、打火机、手表、照相机、手机、遥控飞机、AK-47步枪和汽车，主要内容还包括3ds Max 2009的基本操作，基本体建模，二维线形建模，二维转三维建模，三维修改器建模，高级建模的应用，VRay的应用，材质表现的应用，灯光的应用，摄影机的应用等。

《3ds Max造型表现艺术》内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、以案例制作过程为主，辅以常用的知识点介绍，每章以“设计背景+制作分析+产品表现+知识点归纳+本章小结+扩展练习”的完整体例进行讲解，使读者全面掌握3ds Max的产品造型表现。

本书适合有一定3ds Max软件操作基础，对三维渲染技术有一定了解并要求提高的读者阅读，也可以作为相关专业以及效果图培训班的学习教材。

读者对象：本书适合有一定3ds Max软件操作基础，对三维渲染技术有一定了解并要求提高的读者阅读，也可以作为相关专业以及效果图培训班的学习教材。

<<3ds Max造型表现艺术>>

书籍目录

3ds Max产品造型表现概述 1 一、3ds Max的功能与应用 2 二、3ds Max产品设计的工作流程 7 三、产品造型表现与设计的区别 13 四、掌握3ds Max软件的基本知识 14

第1章 掌握产品造型表现流程——空气清新器造型表现 17 1.1 设计背景 18 1.2 制作分析 18 1.3 产品表现 18 1.3.1 导入产品的三视图 19 1.3.2 创建空气清新器模型 22 1.3.3 空气清新器渲染表现 33 1.4 知识点归纳 41 1.4.1 可编辑多边形的子对象 41 1.4.2 超级布尔运算 44 1.5 本章小结 45 1.6 扩展练习 46

第2章 圆润结构的创建技法——鼠标造型表现 47 2.1 设计背景 48 2.2 制作分析 48 2.3 产品表现 49 2.3.1 创建鼠标模型 49 2.3.2 鼠标造型渲染表现 62 2.4 知识点归纳 67 2.4.1 二维图形 68 2.4.2 使用多边形的操作命令对话框 75 2.4.3 多边形的选择命令 76 2.5 本章总结 78 2.6 扩展练习 78

第3章 在简单中体现细节——液晶电视造型表现 79 3.1 设计背景 80 3.2 制作分析 80 3.3 产品表现 81 3.3.1 创建液晶电视模型 81 3.3.2 液晶电视渲染表现 95 3.4 知识点归纳 100 3.4.1 执行平滑修改器 100 3.4.2 执行车削修改器 104 3.5 本章小结 106 3.6 扩展练习 106

第4章 熟悉多边形的子对象编辑——打火机造型表现 107 4.1 设计背景 108 4.2 制作分析 108 4.3 产品表现 108 4.3.1 创建打火机模型 108 4.3.2 打火机渲染表现 122 4.4 知识点归纳 128 4.4.1 使用挤出和倒角修改器 128 4.4.2 使用壳修改器 129 4.4.3 多边形顶点子对象的编辑命令 131 4.4.4 边子对象的编辑命令 133 4.4.5 多边形子对象的编辑命令 135 4.5 本章小结 140 4.6 扩展练习 140

第5章 灵活运用对象的复制——手表造型表现 141 5.1 设计背景 142 5.2 制作分析 142 5.3 产品表现 142 5.3.1 制作手表模型 142 5.3.2 手表造型渲染表现 154 5.4 知识点归纳 162 5.4.1 使用弯曲修改器 162 5.4.2 使用【Shift】键复制对象 163 5.5 本章总结 164 5.6 扩展练习 164

第6章 展现极致细节——照相机造型表现 165 6.1 设计背景 166 6.2 制作分析 166 6.3 产品表现 166 6.3.1 创建照相机模型 166 6.3.2 照相机渲染表现 204 6.4 知识点归纳 220 6.4.1 路径变形修改器 220 6.4.2 在对象上制作带有倒角的圆孔 222 6.5 本章小结 224 6.6 扩展练习 224

第7章 制作平板结构——手机模型表现 225 7.1 设计背景 226 7.2 制作分析 226 7.3 产品表现 226 7.3.1 手机正面部分的制作 227 7.3.2 手机侧面部分的制作 233 7.3.3 手机背面的制作 236 7.3.4 键盘部分的制作 240 7.4 知识点归纳 245 7.4.1 使用FFD(自由形式变形)修改器 245 7.4.2 使用倒角剖面修改器 247 7.4.3 使用Loft(放样)工具 248 7.5 手机造型渲染表现 250 7.6 本章总结 260 7.7 扩展练习 260

第8章 基本几何体的应用——遥控飞机造型 261 8.1 设计背景 262 8.2 制作分析 262 8.3 产品表现 262 8.3.1 遥控飞机模型的创建 262 8.3.2 遥控飞机渲染表现 284 8.4 知识归纳 290 8.5 本章总结 292 8.6 扩展练习 292

第9章 分步制作产品结构——AK-47步枪造型 293 9.1 设计背景 294 9.2 制作分析 294 9.3 产品表现 294 9.3.1 AK-47步枪模型的创建 294 9.3.2 AK-47步枪的渲染表现 329 9.4 知识点归纳 338 9.4.1 使用镜像工具修改对象 338 9.4.2 对称修改器的使用 339 9.5 本章总结 340 9.6 扩展练习 340

第10章 展示一个大型的产品——汽车造型表现 341 10.1 设计背景 342 10.2 制作分析 342 10.3 产品表现 342 10.3.1 汽车模型的创建 342 10.3.2 汽车模型的渲染表现 377 10.4 知识点归纳 389 10.4.1 间隔工具的使用 390 10.4.2 切割器的使用 391 10.5 本章小结 392 10.6 扩展练习 392

<<3ds Max造型表现艺术>>

章节摘录

版权页：插图：通过前面一节知识的学习，我们知道3ds Max的使用几乎涵盖所有模型制作领域，在我们的脑海里可能会出现下面这个问题——使用3ds Max制作这些模型的过程中是不是有什么相通之处呢？

答案是肯定的。

3ds Max不同于Word或Photoshop等软件，它需要按一定的工作流程来进行操作。

因此在正式学习之前，首先了解3ds Max的设计流程可以使我们的制作过程规范化，从而避免学习过程中的盲目性，还可以极大地提高学习效率。

下面就以一个汽车模型为例讲解产品设计表现的流程，让读者初步做好学习3ds Max的计划，在学习中做到有条不紊，减少学习的盲目性，比如一会儿学建模，一会儿又去练材质，结果到后来才发现在学习中走了很多弯路。

值得一提的是接下来讲解的工作流程，并非如同生产线上一成不变的工作方式，只是为了说明通常情况下制作一个三维CG作品的制作过程。

针对具体使用环境时可能会省略某些步骤，或添加某些具体的细节。

随着以后深入地学习，每个人都可以总结出适合自己的工作流程。

<<3ds Max造型表现艺术>>

编辑推荐

《3ds Max造型表现艺术》是指导读者全面掌握3dsMax产品造型表现的实用型书籍，书中处处体现着作者对三维渲染技术的操作技巧和应用经验。

每章以“设计背景+制作分析+产品表现+知识点归纳+本章小结+扩展练习”的流程化叙述方式，帮助读者成为完美展现产品造型的高手。

《3ds Max造型表现艺术》适合作为应用3ds Max三维渲染技术从事建筑设计、广告设计、游戏制作，影视动画等的在职人员进行能力提升的专业书籍。

同时，可以作为高等院校相关设计专业的教材或参考用书。

<<3ds Max造型表现艺术>>

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>