

<<设计殿堂>>

图书基本信息

书名：<<设计殿堂>>

13位ISBN编号：9787122052681

10位ISBN编号：7122052680

出版时间：2009-6

出版时间：化学工业出版社

作者：楚天科技

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>

前言

什么是设计？

鲍豪斯有名的现代设计大师蒙荷里·纳基（Moholy·Nagy）曾指出：“设计并不是对制品表面的装饰，而是以某一目的为基础，将社会的、人类的、经济的、技术的、艺术的、心理的多种因素综合起来，使其能纳入工业生产的轨道，对制品的这种构思和计划技术即设计。

”可见，设计不局限于对物象外形的美化，而是有明确的功能目的，设计的过程正是把这种功能目的转化到具体的对象上。

正因为设计拥有独特的魅力所在，越来越多的人加入到设计这个行业，也相应出现一种崇高而让人羡慕的职业——设计师。

如今市场上设计方面的图书非常多，让读者有种眼花缭乱的感觉。

当所有的人都在谈设计，谈如何选择好的设计图书来学习时，似乎找不到比较浅显的方式，让想学习的人能顺利进入设计领域。

经常有读者和网友问起这样的问题：“为什么现在这么多图书，有些书看的让我想睡觉，有些书看的让我不知道它里面讲的什么？”

带着这样的问题，我们对图书市场进行了调查和研究，发现当前的设计软件图书大致分为两大类，一类是基础教程，该类主要讲述相关设计软件的基础理论知识，但是讲解的比较浅，内容结构安排的不够活泼，容易产生“学习疲劳”；另一类是实例操作图书，该类图书虽然是抓住了读者的心理，以“任务操作+知识理解”的方法来编写图书，但是通常给人的感觉是，跟着例子操作完了，却不知道自己绘制的是什么，不知道为什么这样做？

找不到自己最终所需要的东西。

综合上述的调查结果，最终我们决定开发出“设计殿堂”系列图书产品。

“设计殿堂”系列产品主要从当前设计行业中最流行、热门软件的最新版本为蓝本，采用独特的写作方式，为读者朋友打造一套适合自己的图书。

丛书分类我们经过精心的准备，捕捉当前设计行业中常用的软件，流行的区域，结合各相关软件的特点，以实际应用为目的，将“设计殿堂”系列分为以下几大类。

（1）设计殿堂——工业设计系列：以工业设计中流行的CAD / CAE / CAM软件为基础，重点介绍其中的Ijnigraphics（UG）、Pro / ENGINEER、SolidWorks和CA'I' IA等软件的最新版本在机械设计、模具设计、数控加工、钣金设计、曲面造型和逆向工程等不同领域中的应用。

（2）设计殿堂——玄幻世界系列：以3DS MAX、ZBRILISH、VRAY、MAYA等三维效果设计软件和插件为依托，介绍它们在各领域的神奇妙用、绚丽效果以及该类软件的应用技术和技巧。

内容概要

3ds Max 9 是Autodesk公司发布的最新版本，它集建模、动画、材质设置和渲染方案为一体，具有良好的人机交互功能和适用性，它广泛应用于建筑设计、广告设计、游戏开发、电影与电视剧制作等领域。

本书首先介绍3ds Max 9的启动与退出和基础的操作界面，然后通过实例分别介绍阵列命令、放样命令、车削修改器、FFD修改器、锥化修改器、挤出修改器、网格平滑修改器、曲面修改器、布尔运算和NURBS的应用，最后通过综合实例来巩固前面所学的知识。

本书以让读者学有所依、学有所用为宗旨，采用任务驱动知识点讲解的方式，书中范例丰富、情景生动、图文并茂、内容翔实，可以带给读者独特而高效的学习体验。

本书主要面向三维设计的初、中级用户，也可作为大、中专院校相关专业的教材和各种培训机构的学员参考用书。

书籍目录

起跑篇	第1章 3ds Max 9基础知识	1.1 任务一：3ds Max 9的启动和退出	1.1.1 启动3ds Max 9
	1.1.2 退出3ds Max 9	1.2 任务二：3ds Max 9的操作界面	1.2.1 标题栏
	1.2.3 工具栏	1.2.4 面板	1.2.2 菜单栏
	1.2.5 视图	1.2.6 视图控制栏	1.2.7 动画控制区
	1.2.8 状态栏	1.2.9 提示栏	1.2.10 捕捉控制区
	1.2.11 脚本编辑区	1.3 任务三：3ds Max 9文件的基本操作	1.3.1 打开文件
	1.3.2 保存文件	1.4 知识点回顾	1.5 实践与练习
第2章 阵列命令的应用	2.1 任务一：制作羽毛球	2.1.1 制作思路及简析	2.1.2 制作羽毛球球托
	2.1.3 制作羽毛	2.1.4 制作固定线圈	2.1.5 渲染
	2.2 任务二：制作童话钟	2.2.1 制作思路及简析	2.2.2 制作底座
	2.2.3 制作钟身	2.2.4 制作钟顶	2.2.5 制作钟点标识
	2.2.6 制作指针及旋转轴	2.2.7 制作表盘及蘑菇模型	2.2.8 制作风车
	2.2.9 创建文字	2.2.10 制作材质	2.3 任务三：制作室外茶几
	2.3.1 制作思路及简析	2.3.2 制作茶几桌面	2.3.3 制作茶几腿
	2.3.4 制作固定环	2.3.5 制作地面	2.3.6 制作材质
	2.4 任务四：制作台扇	2.4.1 制作思路及简析	2.4.2 制作台扇外框
	2.4.3 制作扇叶轴	2.4.4 制作扇叶	2.4.5 制作挡板
	2.4.6 制作装饰圈	2.4.7 制作台扇尾部	2.4.8 制作台扇底座
	2.4.9 制作装饰面板	2.4.10 制作台扇臂	2.4.11 制作旋转轴
	2.4.12 制作旋钮	2.4.13 制作材质	2.4.14 场景布光
	2.5 知识点回顾	2.6 实践与练习	
第3章 放样命令的应用	3.1 任务一：制作茶几	3.1.1 制作思路及简析	3.1.2 制作羽毛球球托
	3.1.3 制作玻璃	3.1.4 制作茶几材质	3.1.5 制作地面
	3.2 任务二：制作握力棒		
.....	第4章 车削修改器的应用	第5章 FFD修改器的应用	第6章 锥化修改器的应用
	第7章 布尔运算的应用	第8章 挤出修改器的应用	第9章 其他修改器的应用
	第10章 综合应用	附录 3ds Max 9快捷键	

章节摘录

封口始端：如果被启用，则路径第一个顶点处的放样端被封口。

如果被禁用，则放样端为打开或不封口状态，系统默认设置为启用。

封口末端：如果被启用，则路径最后一个顶点处的放样端被封口。

如果被禁用，则放样端为打开或不封口状态，系统默认设置为启用。

变形：按照创建变形目标所需的可预见且可重复的模式排列封口面。

变形封口能产生细长的面，与那些采用栅格封口创建的面一样，这些面也不进行渲染或变形。

栅格：在图形边界处修剪的矩形栅格中排列封口面。

此方法将产生一个由大小均等的面构成的表面，这些面可以很容易地被其他修改器变形。

选择杯体，在【创建】面板的下拉列表中选择【复合对象】，单击【连接】按钮，在弹出的卷展栏中单击【拾取操作对象】按钮。

再回到透视图中选择杯柄，得到如图4.41所示的结合体。

编辑推荐

《范例学3ds Max 9三维建模》：结构新颖：任务操作 + 知识点；板块丰富：知识链接 + 操作技巧 + 举一反三；安排合理：由浅到深、由易到难。

超值光盘：原始文件 + 最终文件 + 举一反三 + 语音视频同步教学。

单元任务学习每天30分钟；知识点理解和记忆每天30分钟；操作技巧训练每天30分钟；实践与练习每章30分钟。

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>