

<<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>