

<<计算机艺术设计基础（下册）>>

图书基本信息

书名：<<计算机艺术设计基础（下册）>>

13位ISBN编号：9787040229592

10位ISBN编号：7040229595

出版时间：2007-12

出版范围：高等教育

作者：丁同成

页数：351

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

两个体能相同的人角力移重。

甲只拼蛮力，一小时未移动一吨公里，乙选用了组合成的移重机械，掌握了驾驭技术，一小时移动一百吨公里。

两个实力相当的企业角逐市场。

甲只注重数量：多投入，多产出，多推销，多让利，得势一时，难以持久。

乙重视产品和技术的设计创新，更注重企业的全面创新：资本营运市场化和专业化，降低营运成本与风险；开发人力资源，杜绝人力浪费，用优秀人才加强营销和研发；让先进技术开路，以实用技术做基础，淘汰落后技术；推动企业组织结构扁平化、组织沟通信息化、组织行为规范化、组织监督多元化；实行生产、设计与营销换位，以市场和客户需求指引生产与设计。

乙实现全面创新之后，只付出超过甲十倍的努力，却获得超过甲百倍的收益。

不久，甲无声无息地退出了市场。

以上甲乙之别，均属智慧及创新之别。

人类文明如果仅靠体能和数量的发展是走不到今天的，文明进步的史册上处处写满了智慧与创新，而设计正是智慧与创新的交合。

想前人之未想，敢为天下之不能为、不愿为和不敢为；用辛勤扫描历史，用周密透视现实，用真诚发现需求；正视困难和问题，靠勇敢和智慧解决之；把不可能变为可能，把可能变为完美，靠理想和激情来促成；将烦恼留给自己，让幸福滋润社会，把真情与和谐赠予未来。

这些描述直指设计，使人们更加尊重和关爱设计。

设计为什么很宽？

因为康德“设计”了批判哲学，爱因斯坦“设计”了相对论，蔡元培“设计”了北京大学，张艺谋“设计”了他自己的电影。

不可否认，设计成就了他们的事业。

如果没有目标、计划、预案、谋略与激情，他们将一事无成。

<<计算机艺术设计基础（下册）>>

内容概要

本书介绍了目前最为普及的三维设计软件——3D studio MAX和MAYA的最新版本，两者均由世界顶级的软件专家和设计专家共同研制，并在实践中得以不断改进、完善。

在编写时，本书主要顾及了两点：一是为了便于初学者了解软件的丰富功能，利于其一边学习一边查阅，采取了对软件功能菜单进行逐一介绍的方法；二是采用实例教学法，以便使善于形象思维的学生能够很快上手，举一反三，尽快熟悉软件的操作流程。

当然，由于三维软件较为复杂，只靠书本和课堂学习很难达到融会贯通，必需在课外下功夫，经过大量的实践才能得心应手。

因此，在学习三维设计软件的过程中，体会软件的思路、了解软件所富含的诸多功能尤为重要。

本教材适合艺术设计、动画设计、数字媒体艺术专业的大中专学生、本科生及研究生和其他三维设计爱好者使用。

<<计算机艺术设计基础（下册）>>

作者简介

丁同成，1965年毕业于中央工艺美术学院，现为湖北美术学院教授、研究生导师、工艺美术大师、湖北书画院院士、享受政府特殊津贴专家。

从事现代重彩画创作和艺术设计教学40余年，主编《电脑广告设计》《电脑动画设计》等10多本著作。

方兴，教授，博士生导师，武汉理工大学艺术与设计学院副院长，韩国光洲大学（KWANGJUUNIVERSITY）国家公派高级访问学者。

近五年来，发表学术论文30多篇，主编《数字化设计艺术》等3部著作。

<<计算机艺术设计基础(下册)>>

书籍目录

第一篇 3ds Max 第一章 3ds Max 8操作界面 第二章 酒瓶包装 第三章 编钟造型 第四章 虎座凤架鼓
第五章 片头动画 第六章 电话 第七章 恐龙 第八章 跑步 第九章 电动车 第十章 雕塑“截流”
第十一章 水资源 第十二章 战机 第十三章 汽车 第十四章 玩具动画 第十五章 猎豹第二篇
Maya 第一章 CG动画制作流程 第二章 动画制作 第三章 模型制作 第四章 材质制作 第五章 骨
骼的搭建 第六章 骨骼蒙皮-平滑蒙皮 第七章 骨骼蒙皮-刚性蒙皮

章节摘录

插图：第一篇 3ds Max第二章 酒瓶包装这个例子使我们了解如何将图形画出一半的截面，然后再使用Lathe（旋转）功能，沿中心轴旋转出立体模型。

这种建模方式一般用于中心对称的圆形物体。

这一实例主要包括如下知识点：（1）如何画出二维图形。

（2）使用Lathe（旋转）功能旋转出立体模型。

（3）怎样使用“弯曲”功能。

（4）怎样贴上商标。

可以在3ds Max中直接画出图形，也可以在其他软件中作出二维图形通过另存或者输出，转化为DWG等文件，在3ds Max中导入。

在3ds Max中必须学会并逐步熟练画二维图形的能力，这对于有一定绘画基础或会使用平面软件的学习者来说比较容易掌握。

作法是先在Top（顶视图）画出直线图形，再进行节点编辑，而且通过小与大的切换开关及局部放大可以将图画得比较精细，当然在生成立体模型后还要反复加以调整。

因为立体的造型和以平面的空间想象是不可能完全一致的。

日常生活中的许多器皿的造型，在3ds Max中都可以设计出很直观的方案，供厂家选择，对方提出意见之后，又可以很容易地修改。

当然。

这并不是说任何入学会使用软件就会设计出很好的造型。

因为这其中哪怕是一条看起来很简单的曲线，都会蕴涵着设计者的审美取向，比如容量的计算、产品的内容与形式的统一、风格和流行趋势等。

<<计算机艺术设计基础（下册）>>

编辑推荐

<<计算机艺术设计基础（下册）>>

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>