

<<电脑雕塑设计>>

图书基本信息

书名：<<电脑雕塑设计>>

13位ISBN编号：9787102022673

10位ISBN编号：7102022670

出版时间：2001-3

出版时间：人民美术出版社

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>

<<电脑雕塑设计>>

前言

《电脑雕塑设计》之所以将雕塑纳入实用电脑设计的范畴，因为雕塑本身就是环境设计的一部分。现代社会的艺术与设计、艺术与科学密不可分。

1993年在欧洲考察期间，在德国、法国我看到许多艺术设计学院已经用计算机进行设计教学，这是先进技术在设计领域的实用，必将引发一场“革命”：在审美意识、设计观念上都会发生巨大的变化；在艺术设计教学上，整个体系都会随之而变革。

合不上时代的脉搏，在激烈的竞争中必将落伍。

回国后我们当年就在系里筹建了计算机室，就希望有一种介绍实用软件的书，直截了当、通俗易懂、即学即用。

科技的发展异常迅猛，计算机的软、硬件几乎每个季度都在更新，价格却不断下跌。

一般的设计公司及家庭都可以买得起、用得上了，但理想的教科书却很少，只好试着根据几年的计算机设计实践，将自己的体会介绍给读者。

本套丛书的特点是：以一个从事艺术教育工作者的角度拟写，而不是单纯的应用软件介绍。

第一本为《电脑广告设计》，第二本为《电脑工业造型设计》，第三本为《电脑动画设计》，第四本为《电脑服装设计》。

这一本为《电脑雕塑设计》，主要介绍两个最普及、最优秀的设计软件，同时也加入一些造型设计的实例，力图使善于形象思维的人上手快。

许多工艺美术品也可以用计算机设计，实用面更广。

最近微软公司的一位软件设计专家看到书稿后，也认为是件很有意义的工作。

许多计算机的书重点在“制作”，而本套书侧重于“设计”。

三维软件在虚拟现实方面的用途更为广泛，几乎涉及所有的领域，其实用价值是不可限量的。

它对提高我国的科研水平、生产效率、教学改革都有很大作用，也势必将“美”带入人类探索的各个学科“世界”。

计算机本身只是先进的工具，想要产生高水平的设计还必须具备各方面的素质：最重要的是鉴赏能力、品位、开阔而称绝的思路、对周围事物的洞察力、空间的想像力、理性的思索、数和量的概念、所选取的激动人心的素材、对造型及色彩的审美。

也希望许多优秀的设计艺术家，如果还未涉足此道，按照书中的“设计实例”步骤操作，掌握计算机在本行里的应用并不难；学会了便如虎添翼，更能发挥设计者的潜能，提高我国整体的艺术设计水平。

<<电脑雕塑设计>>

内容概要

《电脑雕塑设计》之所以将雕塑纳入实用电脑设计的范畴，因为雕塑本身就是环境设计的一部分。

现代社会的艺术与设计、艺术与科学密不可分。

1993年在欧洲考察期间，在德国、法国我看到许多艺术设计学院已经用计算机进行设计教学，这是先进技术在设计领域的实用，必将引发一场“革命”：在审美意识、设计观念上都会发生巨大的变化；在艺术设计教学上，整个体系都会随之而变革。

合不上时代的脉搏，在激烈的竞争中必将落伍。

<<电脑雕塑设计>>

作者简介

丁同成，生于1942年8月，贵州贵阳人。

1965年毕业于中央工艺美术学院，1973年后在湖北艺术学院美术系任教。

现为湖北美术学院设计系教授、硕士研究生导师、工艺美术大师、湖北书画院院士，中国美术家协会湖北分会工艺美术艺术委员会主任。

从事装饰画创作和艺术设计教学30多年。

中央电视台曾以《江上楚风》为专题介绍其所作的壁画《屈原》、《雁南飞》、《楚风》等作品，其中《屈原》被人民大会堂会议厅选用。

许多装饰画如《牧》、《祖母和鸽》、《舞》、《神灵》等在国内外展出并被收藏。

1993年应邀赴德、法、比等国访问，进行艺术教育、设计考察及学术交流活动。

1995年《丁同成画集》由湖北美术出版社出版。

张本煦，生于1946年2月，河北曲阳人。

1970年毕业于北京邮电学院，1979年后在湖北工学院电气工程与计算机科学系任教，副教授。

1998年与丁同成合著《电脑广告设计》一书，由深圳海天出版社出版。

1999年合著《三维动画设计》一书，由北京希望电子出版社出版。

2000年合著《电脑广告设计》一书，由高等教育出版社出版。

丁艺，生于1976年8月，贵州贵阳人。

1998年毕业于湖北美术学院，现在武汉测绘科技大学科研工作，曾获湖北省大学生科研成果奖、北村奖学金乙等奖、苹果电脑大赛三等奖。

书籍目录

第一篇 电脑雕塑设计所用软件第一章 Photoshop6.01.1 工具箱1.2 命令菜单1.2.1 文件命令1.2.2 编辑命令1.2.3 图像命令1.2.4 图层命令1.2.5 选择命令1.2.6 滤镜命令1.2.7 视图命令1.2.8 窗口命令1.2.9 帮助命令1.3 控制面板第二章 3DSMAX3.02.1 3DSMAX3.0操作界面2.1.1 下拉式屏幕菜单2.1.2 工具栏2.1.3 标签工具栏2.1.4 主面板底部工具栏2.1.5 视图区2.2 建立命令面板2.2.1 Geometry (几何体) 2.2.2 Srfapes (图形) 2.2.3 Lights (灯光) 2.2.4 Cameras (摄像机) 2.2.5 Helpers (辅助工具) 2.3 变动命令面板2.3.1 名称和颜色2.3.2 修改命令区2.3.3 通用修改区2.3.4 特定修改区2.4 运动命令面板2.4.1 Parameters (参数) 2.4.2 Trajectories (轨迹) 2.5 显示命令面板2.6 材质编辑器2.6.1 材质编辑器2.6.2 材质的概念2.6.3 材质示例窗2.6.4 材质工具按钮2.6.5 材质 / 贴图浏览器2.6.6 材质类型2.6.7 贴图类型2.7 环境编辑器2.7.1 背景2.7.2 大气2.8 轨迹视图2.8.1 轨迹视图整体布局2.8.2 轨迹编辑窗口2.8.3 轨迹项目窗口2.8.4 轨迹视图工具2.8.5 功能曲线控制2.8.6 动画控制器第二篇 电脑雕塑设计实例第一章 铜尊盘1.1 扫描图片1.2 处理图片第二章 编钟2.1 导边造型2.2 布尔运算2.3 挤压变形2.4 复制物体第三章 虎座凤架鼓3.1 放样造型3.2 制作材质第四章 登月4.1 油桶造型4.2 凹凸贴图第五章 克隆羊5.1 胶囊组合5.2 旋转造型第六章 信息网络6.1 离散造型6.2 结构线框第七章 植物保护7.1 圆柱胶囊组合7.2 旋转移动第八章 水资源8.1 二维图形8.2 旋转造型8.3 灯光设置8.4 三维文字第九章 人口9.1 阵列复制9.2 多物体组合第十章 GPS手持机10.1 拟合功能10.2 布尔运算第十一章 截流11.1 几何造型11.2 材质效果11.3 环视的背景11.4 运动的观看角度附彩图

<<电脑雕塑设计>>

章节摘录

插图：

<<电脑雕塑设计>>

编辑推荐

《电脑雕塑设计》由人民美术出版社出版。

<<电脑雕塑设计>>

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>