第一图书网, tushu007.com

# <<数字模型设计>>

## 图书基本信息

书名：<<数字模型设计>>

13位ISBN编号：9787040211764

10位ISBN编号：7040211769

出版时间：2007-8

出版时间：高等教育

作者：本社

页数：205

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

动漫及游戏业的兴起以及数字技术的不断发展，使动漫与游戏的场景道具及其产品的开发与设计，成为动漫及游戏中不可或缺的一部分。
但是，目前数字模型设计的书籍相对较少，不是只讲建模技巧和方法的建模书籍，就是只介绍产品设计程序与方法的产品设计书籍，很少能把现代数字技术与现代产品设计相结合。
本书既讲解产品模型设计的方法，又结合现代应用广泛的3ds Max软件，讲解其建模技巧并完成整个设计过程。
有助于培养未来设计师树立起产品设计的系统理念，更加全面地了解和掌握产品设计的程序、方法和最新数字技术，以满足设计人才市场发展的热切需求。
本书具有以下特性：（1）时代性。
本书针对目前动漫产品快速发展的形势，充分吸收目前的数字技术与产品模型设计的最新成果，结合动漫游戏设计制作公司的人才技能要求，及时介绍当前的数字设计模型的新内容，充分体现教材与时俱进的时代性特点。
（2）实用性。
本书始终贯穿了"以掌握实用技能为本位"的思想，在各章中，不但安排有精选出来的案例分析，还在章后结合实际需要设计了多个课题作为综合训练，以培养学生的实践能力。
（3）主体性。
本书以人为本，根据学生的学习特点，在教材编写中尽力做到理论阐述适当弱化，重点讲解具体实践性和操作性的内容，突出培养学生切实掌握产品设计模型的技巧、技能。
通过实际电脑操作训练，使学生增强自主学习能力，提高学习兴趣，从而促进知识向能力的迁移。
本教材采用以图为主，文字为辅，同时配合多媒体光盘的演示实例模型等形式，充分调动学生学习的能动性，使其更加适应现代人的阅读习惯，力求以生动有趣的方式传达知识。
（4）多样性。
本书以文字、图片、实例和多媒体等多种方式来表现主题内容，同时还提出一些问题进行思考和探索。
而且，本教材既适合课堂讲授，也适合课外自学。
（5）案例性与专业性。
本书通过多个不同类型的模型设计制作案例，充分分析其特性和应用技巧，以掌握不同的计算机技术的应用技术与技巧。
它是一本相当专业的数字模型设计书籍，里面的内容和案例专门针对数字模型设计而设定。
同时，作为一个设计师，我们不仅应多学、多看，也应多实践、多总结。
别人的方法和技巧只能适当利用，重要的是要从自己的学习实践中摸索出适合自己的方法和技巧。
三维软件的实践性很强，如果只学而不用，就永远也学不好。
要在实践中学习，这样才能提高兴趣，达到好的学习效果。
作为设计师，不仅要具备应有的数字技术和手段，还应有设计的程序、方法及美学理念。

# <<数字模型设计>>

## 内容概要

《动漫游戏专业系列教材：数字模型设计》共分4章，第一章 主要讲解数字模型设计的程序与方法；第二章 讲解3D开发软件3dsMax的基本知识；第三章 则通过一个实例讲解整个数字模型设计的过程以及一些程序、方法与技巧；第四章 主要以不同难度的实例讲解数字模型的建造方式、技巧和难点。
同时，《动漫游戏专业系列教材：数字模型设计》附带一张光盘，提供大量演示教程及原始模型。
全书系统、翔实地介绍了数字模型设计的方法以及过程，同时结合目前应用广泛的3dsMax软件，讲解其建模技巧和整个制作过程。
《动漫游戏专业系列教材：数字模型设计》内容深入浅出，结构合理，循序渐进地讲解数字模型设计的实质内容，不仅适合动漫游戏业数字模型设计者，也适合工业设计、广告设计、影视制作等专业学生使用。
《动漫游戏专业系列教材：数字模型设计》采用的软件是3dsMax8版本，渲染插件是VRay1.5版本。

# <<数字模型设计>>

## 书籍目录

第一章 数字模型设计的基础概述1.1 数字模型设计的定义和发展1.2 数字模型设计的要素1.3 数字模型设计的方法与流程1.3.1 数字模型设计的方法1.3.2 经典创造性思维方法1.3.3 数字模型设计的程序1.4 数字模型设计的相关软件介绍本章 小结思考与练习第二章 3D软件的基础知识2.1 基本工具介绍2.1.1 工作主界面2.1.2 菜单栏2.1.3 工作视口区2.1.4 命令面板区2.1.5 主工具栏2.2 基础建模2.3 EditablePoly建模2.4 基础材质、灯光、摄像机及渲染2.4.1 材质编辑器2.4.2 灯光2.4.3 摄像机2.4.4 渲染器本章 小结思考与练习实训要求第三章 产品设计案例的设计过程分析3.1 项目的概述3.2 椅子项目的调查与分析3.3 设计草图构思的展开3.4 设计概念的展开3.4.1 练习目的3.4.2 单位的设置3.4.3 底图设置3.4.4 椅子的建模3.4.5 椅子的渲染3.5 最终产品效果图及总结报告展示3.6 实物模型的制作与生产计划报告本章 小结思考与练习实训要求第四章 数字技术辅助产品设计案例和技巧分析4.1 数字模型设计——拖鞋设计案例和技巧分析4.1.1 练习目的4.1.2 单位与底图的设置4.1.3 拖鞋数字模型设计与制作4.2 数字技术辅助产品设计——手机设计案例和技巧分析4.2.1 练习目的4.2.2 单位与底图的设置4.2.3 手机数字模型设计与制作4.3 数字技术辅助产品设计——汽车设计案例和技巧分析4.3.1 练习目的4.3.2 单位与底图的设置4.3.3 汽车数字模型设计与制作本章 小结思考与练习实训要求

## 章节摘录

1.黑箱方法所谓黑箱方法就是不揭示事物内部的结构和机制，只从事物（系统）的外部去认识事物的一种科学研究方法。
这种方法的特征是略去客体内部结构，只从输人与输出关系上，即输入某种因子会引起客体的某种行为而输出某种结果，来考察客体的功能和特性。
这种方法与近代科学常用的将整体解剖开来并解析内部，以说明外部行为的传统方法相反，是一种不破坏客体的整体性而研究整体行为的科学方法。
2.功能模拟法在建立模型的时候，如果不考察客体的内部结构和本质特点，只考察客体的功能行为特性，只以功能行为的相似性为基础建立模型，仅用这种功能模型来模仿和代替客体原形的功能和行为的方法，就是功能模拟法。
3.发散思维法针对所得信息而产生的问题，求该问题的尽可能多的解，这种思维过程，称为发散思维或辐散思维、求异思维。
对创造性思维而言，运用发散思维，进行非习惯性联想、化好似无关为有关，引发出新思路是非常重要的。
发散思维主要用在寻求某一问题的各种不同答案的过程中。
然而，当许多不同的可能答案提出之后，又有一个选优问题，这又要过渡到收敛思维。
因此，发散思维和收敛思维在实际应用中是相辅相成的。
4.技术关联分析预测法技术关联分析预测法是投入产出法在技术预测中的应用。
应用该方法首先要确定技术分析项目，其次是明确项目中各要素之间的关联程度。
一般说来，一项技术都是若干要素的集合体。
以一个零部件来说，就包括材料、制造技术、加工工艺，等等。
因此，运用技术关联分析预测法应按如下步骤进行：①先调查该项技术由哪些要素组成。
②弄清各技术要素之间的关联度。
③以关联度与现状进行比较，预测今后的发展趋势。

## 编辑推荐

第一图书网, tushu007.com



## 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