

<<爱上制作27>>

图书基本信息

书名：<<爱上制作27>>

13位ISBN编号：9787115296160

10位ISBN编号：7115296162

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：奥莱理

页数：160

字数：285000

译者：夏明新

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>

## <<爱上制作27>>

### 内容概要

《爱上制作27》是美国《Make》简体中文版系列丛书之一。

《爱上制作27》包括各种日常生活中的创意手工制作项目，内容涉及电子、机械、工具、户外、家庭、音乐等方面。

《爱上制作27》语言深入浅出、通俗易懂，采用实物照片、插画和文字相结合的方式，把制作项目需要准备的材料、制作过程、如何使用等介绍得生动有趣，给读者以启迪，为DIY提供了丰富的素材。

《爱上制作27》适合喜欢动手的各类DIY爱好者阅读，是制作爱好者开阔眼界、启发思维的宝典，也可作为高校和中学课外科技活动的参考手册。

## <<爱上制作27>>

### 书籍目录

#### 封面故事：

卡罗尔·瑞丽：我对利用机器人来训练下一代的机器人很感兴趣。

图片作者盖瑞·马克里德。

风格设计维特·司瓦楼，艺术指导杰森·巴布勒。

#### DIY超人

##### 24: 卡罗尔·瑞丽访谈

她在白天是手术机器人专家，晚上是医疗硬件改装达人。

托德·拉品

##### 28: 意念吉他大师

扔掉控制器，用你手臂肌肉的电信号来演奏歌曲吧。

罗伯特·阿米格、卡罗尔·瑞丽

##### 36: 脉搏感应器

这个可佩戴的设备能让你的项目有实时的心跳。

尤瑞·基特曼 乔尔·墨菲

##### 41: 直达心灵

眼书写器和眼控板这两个系统可以让人们用眼睛就能画画、写字并与他人交流。

扎克·伯利曼 路易斯·克鲁斯

##### 46: 探查眼睛内部的世界

阴影探测镜、超级闪光器、光路旋流器还有脑活动探测仪，都能让你看到自己眼睛的内部。

迈克尔·毛瑟

##### 52: 指南针脚链与心率挂坠

通过传感器，人们能感觉方向并看到自己的心跳。

约翰·凯利西

##### 54: DIY血压监测仪

自己做一个高效智能的、便宜且便携的血压监测仪。

阿历克斯·卢塞尔 盖瑞克·奥查德 卡罗尔·瑞丽

##### 62: TACIT：触觉手腕测距仪

这个超声波蝙蝠手套能让你隔空感觉到物体的存在。

斯蒂夫·霍伊夫

##### 66: 我们所拥有的技术

纵观当今我们制作医疗相关设备时所拥有的技术。

#### 专栏

##### 1: 欢迎词

在自己身上做实验

戴尔·道格特

## <<爱上制作27>>

### 2: 制造麻烦

将孩子们培养成制作爱好者

索尔·格里菲斯

### 3: 民间科学家

追踪主要温室气体

福瑞斯特·M. 姆斯三世

### 6: 培养制作爱好者

适用于孩子们的真实工具

安玛丽·托马斯

### 7: 自由制作

事物的半衰期

考利·道特劳

制作：项目

### 72：微型漫步者机器人

这是一个可自动识别方向的入门机器人，使用的是价值2美元的微控制器。

道格·佩拉迪斯

### 84：盖革计数器

这个放射探测器在探测到电离辐射时会发声、发光，还能将辐射水平记录下来并上传到网络上。

约翰·拉维因

### 96：Nerf玩具枪

制作一个泡沫子弹的金属玩具枪，胜过店里出售的塑料枪。

西蒙·建生

### 108：破解Kinect

从挥挥手到用微软的Kinect软件开发包来编写代码。

乔西亚·布莱克

制作爱好者

### 8: 地球上的制作

来自后院的科技报道

### 16: 卡尔·马裘里斯：硬件破解大师

通过反向工程破解数据。

盖瑞·沃尔夫

### 20: 机械发声器

回顾过去100年来各种能发出有趣声音的机械杰作。

鲍勃·奈特泽哥

### 107: 1+2+3：制作高压泡沫火箭

不管你是不是拿它当玩具看，这个火箭还是很让人吃惊的。

瑞克·适切特拉

### 141: 1+2+3：制作一个曲别针唱片播放器

花几分钟的时间就可以做个小型播放器了。

<<爱上制作27>>

142: Howtoons

索尔·格里芬尼克·达格塔

144: 电子电路，有趣的基础知识  
难以取胜的槽位通吃游戏。

147: 玩具发明者的笔记本

树熊投弹机器人

鲍勃·奈特泽哥

148: 工具箱

顺利地弯PVC管子、让你的卡片智能化、成为乐高大师，还能飞一个小直升机。

156: 祖传技术

瞬时完成的舒适和服袍

蒂姆·安德森

158: 重现历史：调音叉

做一个18世纪的调音叉，替代容易出问题的调音管。

威廉·格斯特拉

160: 家酿我的Arduino蒸馏罐

我是如何解决让人头痛的泡沫漫溢问题的。

杰·斯特拉

DIY

118: 户外用品

4美元的热气球

122: 工作室

气垫干湿两用吸尘器

124: 家居用品

iPad支架

用铁丝弯出来的玩具

制作方块肥皂

134: 电路

线性电动缸

136: 音乐设备

简单的Sunburst吉他

## &lt;&lt;爱上制作27&gt;&gt;

## 章节摘录

制作这件事情吸引我的地方在于：它能让我们按照制作软件的方式来制作实体事物。历史上有两种制作事物的方式，一种是我们成为一名艺术家，可以自己决定如何工作，当然做出来的东西会很昂贵，制作过程会让人很愉快，也让人感到美好。

另一种方式就是成为工厂里的一名工人，按照流程来制作，所有的工作甚至每一步细节都是事先确定好的；做出来的东西可能会很便宜，而且虽然有时候做出来的东西很漂亮，但是制作过程并不美好。

当出现软件开发时，突然所有的人都像艺术家那样工作了，但是生产的東西跟工厂的工人生产的类似。

软件工具的出现可以很廉价地协调很多人的工作，生产线上无需太过紧密的工作也能保证整个生产过程的效率。

你写这个模块，我写那个模块，我们用版本控制系统来记录我们做的东西，出了问题就更新代码的版本。

而一旦最终完成了，软件的无限可复制性可以让我们以大工业的规模销售或是提供出去。

我们可以在吊床上工作，而效率远高于在工作室里。

现在我们看“制作”这件事情，我们用了网络和各种软件工具来协调进程，我们互相交流各种解决方案和三位模型并不断提高。

我们疲乏的时候就相互聊天，及时地给新手以必要的指导。

我们做出来的东西和人们以为的从工厂里出来的东西没有什么区别，但却是我们在车库里、办公室里、起居室里、地下室甚至是厨房里面做出来的。

但是这里软件和实体事物是有本质区别的：实体事物犯了错误是要花费成本的，而软件出了问题，重新写就是了。

当实体的事物不工作或者需要替换的时候我们会尽力重用其中的一部分，但是绝大部分都会进垃圾堆。

而我们费尽心力做出来的实体事物都是有有效期的，一般为一个月或者一两年，但是软件是永远有效的。

在软件代码上做迭代设计是一回事，但是利用土壤、碳水化合物等资源来做系列的实验就是另一回事了。

可能我们用的资源很便宜，便宜是不错，但这确实是建立在我们使用，了子孙后代的资源的前提上的——也就是我们的孩子以及孩子们的孩子的资源。

制作爱好者们并不是侵占资源最多的。

这个世界上有很多人，从开心乐园餐玩具到u盘什么都做，用的都是不可再生的资源，未来公元3522年的时候连考古学家都不知道这是什么材料，而这些东西只能用几个月，好点的可以用一两年。

我们最好开始想想如何利用土豆皮或者稻草这些可降解材料来制作，但是现今这些数以百万计的东西都是用超级不可降解的聚合物和金属制成的，根本不去考虑如何能降解重新回到生物圈以便重复利用。

但是制作爱好者们肩负着改变未来的重任，我们就像生活在一个美好国度里面的第一天一样。

如果我们要像制作软件一样来制作实体的事物，我们需要寻找贴合所用元器件生命周期的办法。

如何保证在我们对做出来的复杂事物失去兴趣后，可以将它拆解开来（成为有用的材料或者可以降解的材料）？

.....

#### 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>