

<<3ds Max建筑模型完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max建筑模型完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787030260581

10位ISBN编号：7030260589

出版时间：2010-4

出版时间：科学出版社

作者：高月，郭玉泉 编著

页数：446

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

建筑产业作为国民经济的支柱产业，推动着建筑表现行业欣欣向荣的发展。我国的建筑表现技术大大地领先于其他的CG行业，例如动画、影视和游戏，已经达到亚洲领先水平。

作为国内最成熟的CG领域，明显的技术优势和产业动能必将带着它继续向更广阔的前景发展。

· 建筑模型师 · 建筑渲染师 · 建筑动画师 · 室内表现师 · 熟练掌握建模所需软件 · 具有独立识图能力和空间想象力 · 富有责任心和团队合作精神
本书根据行业用人要求和特点，按照读者学习习惯分为三个部分，分别为：第一部分：成长第一步——职业入门，提供了成为建筑模型师所需具备的所有专业知识和软件知识。

其中包含第1章建筑模型师岗位概述，第2章建筑识图，第3章AutoCAD的基础知识，第4章3dsMax的基础知识。

第二部分：成长第二步——实践进阶，通过学习两个常用的建筑模型实例，掌握基本的建模方法和技巧，以达到一般从业人员水平。

其中包含第5章创建模型基本命令，第6章创建别墅模型，第7章创建高层住宅模型。

第三部分：成长第三步——行业高手，通过学习大场景模型合模技术，复杂异形建筑模型创建技巧以及模型管理标准掌握建模岗位所有知识技能，达到业内技术精英或管理人员要求。

其中包含第7章创建住宅小区模型，第8章创建体育场模型，第10章模型标准。

<<3ds Max建筑模型完全学习手册>>

内容概要

本书是以一流建筑设计公司及表现公司的人才需求标准为蓝本，根据作者多年一线工作、教学和出版经验，历时3年编著完成的一本符合当今行业要求的建筑模型师养成教程，适合读者进行自学及社会培训。

书中分别从职业建筑模型师的岗位任务、自身修养、软件应用、工作流程、建模方法、工作内容等多个方面进行详细讲解。

作者将从业多年所积累的实践经验毫无保留地教授给读者，其中包括在实际工作中会遇到的重点、难点问题和针对这些问题所提供的切实有效的解决方案。

书中配备的DVD光盘为实例视频教学光盘，使读者如身临其境接受教师授课。

本书及配套光盘教程是3ds

Max零基础学习者和中高级提高者必不可少的学习教程，适合广大三维模型制作爱好者和从事三维模型制作的从业人员，同时适合作为高等学校建筑学及数字表现专业教材，或社会培训机构的专业培训教材。

<<3ds Max建筑模型完全学习手册>>

作者简介

高月，1979年生于北京。

曾学习绘画、服装设计及室内设计。

曾就职于逸飞集团、水晶石数字科技有限公司、非常建筑及都市实践。

曾编著出版的图书如下：《3ds max 5室外效果经典作品解析》

《3ds max 6室内设计高级实例教程》《3ds max 7室外建筑表现实例教程》《3ds max 7建筑动画必成攻略》

郭玉泉，2001年毕业于江西省南昌航空工业学院计算机系，曾先后任职宁波筑景建筑设计有限公司模型主管和北京唐戎影视有限公司模型主管；后进入北京凝筑建筑CG工作室任技术总监，负责并制作了一批海外项目，拥有丰富的制作和项目管理经验。

部分参与及负责项目：台湾环南停车场项目(表现图+动画)、台湾大龙国小项目(表现图+动画)、美国豪华游轮项目全包装(表现图+动画)。

书籍目录

第1阶段 职业入门

- Chapter 01 模型师岗位概述
- Chapter 02 建筑识图
- Chapter 03 AutoCAD的基础知识
- Chapter 04 3ds Max的基础知识

第2阶段 实践进阶

- Chapter 05 创建模型基本命令
- Chapter 06 创建别墅模型
- Chapter 07 创建高层住宅模型

第3阶段 行业高手

- Chapter 08 创建住宅小区模型
- Chapter 09 创建体育场模型
- Chapter 10 模型标准

章节摘录

插图：建筑是人们用石材、木材等建筑材料搭建的一种供人居住和使用的物体，如住宅、桥梁、体育馆等。

广义上来讲，园林也是建筑的一部分。

有人说过：上帝一次性给出了木头、石头、泥土和茅草，其他的一切都是人的劳作……这就是建筑。

建筑是凝固的音乐，建筑是一部石头史书。

建筑是实用艺术的一种，又归于广义的造型艺术。

它是用沉重的物质材料堆砌而成的物质产品，是人类为满足自身居住、交往和其他活动需要而创造的“第二自然”，也是人类日常生活最基本的空间环境。

建筑艺术是通过建筑群体组织、建筑物的形体、平面布置、立体形式、结构造型、内外空间组合、装修和装饰、色彩、质感等方面的审美处理所形成的一种综合性实用造型艺术。

建筑是人类重要的物质文化形式之一。

在人类文明发展史上，最初的建筑主要是为遮风避雨、防寒祛暑而营造的，是人类为抵抗残酷无情的自然力而自觉建造起来的第一道屏障，只具有实用的目的。

随着物质技术的发展和社会的进步，建筑才越来越具有审美的性质，直至发展成为以作为权势象征为主要目的的宫殿建筑、以供观赏为主要目的的园林建筑。

在各门艺术中，建筑是最早的艺术之一。

恩格斯认为在原始社会末期，就已经有了“作为艺术的建筑的萌芽”了。

建筑是时代的一面镜子，它以独特的艺术语言熔铸，反映出一个时代、一个民族的审美追求。

建筑艺术在其发展过程中，不断显示出人类所创造的物质精神文明，以其触目的巨大形象，具有四维空间（包括顶面）和时代的流动性，讲究空间组合的节律感等，而被誉为“凝固的音乐”、“立体的画”、“无形的诗”和“石头写成的史书”。

建筑可以从不同角度进行分类：根据建筑材料的不同，可分为木结构建筑、砖石建筑、钢筋水泥建筑、钢木建筑、轻质材料建筑等；根据建筑所体现的民族风格，可分为中国式、日本式、意大利式、英吉利式、俄罗斯式、伊斯兰式、印第安式等；根据建筑的时代风格，可分为古希腊式、古罗马式、哥特式、文艺复兴式、巴洛克式、古典主义式、国际式等；根据建筑流派的不同，分类就更复杂了，仅“二战”后，西方就有野性主义、象征主义、历史主义、新古典主义、新方言派、重技派、怪异建筑派、有机建筑派、新自由派、后期现代空间派等。

但在通常情况下，人们大多是根据使用目的的不同而将建筑分为住宅建筑、生产建筑、公共建筑、文化建筑、园林建筑、纪念性建筑、陵寝建筑、宗教建筑等。

<<3ds Max建筑模型完全学习手册>>

编辑推荐

通过学习《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》可使零基础的初学者快速达到建筑表现行业的用人要求, 胜任建筑模型制作岗位工作。

入门 进阶 高手, 职业成长完整体验。

读者对象Q: 我没有任何三维软件基础。

只是对3dsMax感兴趣, 能够学会吗?

A: 《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》中提供的400分钟DVD视频教学光盘可以为你解除这样的后顾之忧。

视频教学内容全部为《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》作者亲自录制, 体现丰富的一线制作和教学经验。

Q: 我是相关专业的毕业生, 想要从事这个行业该如何学习?

A: 《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》从岗位培训的角度出发, 按照基础命令配合实际案例的方式综合讲解创建建筑模型的软件命令和技巧, 使读者有的放矢地进行学习。

Q: 我希望可以胜任建筑模型岗位工作, 如何做?

A: 《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》中不但教授了使用软件的技术技巧, 而且从职业素质培养的角度提供了一系列的理论及实际操作知识。

作者根据9年实际工作经验, 提供了在创建各类模型时所遇到问题的解决方案。

使你可以站在巨人的肩膀上, 看得更远。

Q: 我不但要学会创建模型, 还要成为这一领域的骨干力量, 能帮我做到吗?

A: 《3ds Max建筑模型完全学习手册(全彩)》中揭示了高级建模技法、行业流程和产品质量标准, 光盘中配备的大量优质素材可以为你成为本行业的中坚力量出一臂之力。

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>