

<<计算机辅助建筑渲染表现原理>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助建筑渲染表现原理>>

13位ISBN编号：9787115098849

10位ISBN编号：7115098840

出版时间：2002-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：汤众

页数：130

字数：201000

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>

## <<计算机辅助建筑渲染表现原理>>

### 内容概要

渲染表现是计算机辅助建筑效果图制作中的一个重要环节。

本书以3D Studio VIZ为基础，以一种全新的写作方式，由浅入深，循序渐进地对用计算机进行建筑渲染表现的基本方法和原理进行了系统的分析和讲解。

本书编排模式新颖，全书重点并不是对软件的具体使用方法和制作步骤的详细讲解，而是尽量从相关的基本原理和概念出发，探讨和总结了很多涉及到建筑领域的渲染表现技巧和经验。

本书内容丰富，图文并茂，是一本实用性很强的专业学习教材。

本书不仅可以作为各高校建筑专业师生的学习教材，还可以作为广大建筑设计、室内设计、美术设计人员自学参考的教材。

## <<计算机辅助建筑渲染表现原理>>

### 书籍目录

第1章 三维实体模型导入和调整 1.1 CAD软件间的数据转换 1.2 AutoCAD与3D Studio软件间的数据转换  
第2章 透视场景的设置和控制 2.1 透视的基本原理 2.2 摄影镜头与透视关系 2.3 视点设置与画面控制  
第3章 画面明暗、阴影的设置和控制 3.1 物体的照明与阴影 3.2 室外照明效果控制 3.3 室内照明效果控制  
第4章 质感与色彩的表现 4.1 物体的一般质感 4.2 物体的色彩关系 4.3 物体的特殊质感 第5章 成果的渲染与输出 第6章 实例赏析

<<计算机辅助建筑渲染表现原理>>

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>