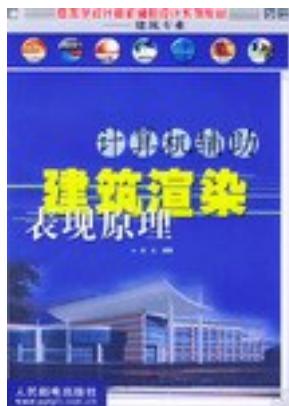


计算机辅助建筑渲染表现原理



[计算机辅助建筑渲染表现原理 下载链接1](#)

著者:汤众

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2002-3

装帧:平装

isbn:9787115098849

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，还可以为广大建筑设计、室内设计、美术设计人员自学参考的教材。

作者介绍:

目录: 第1章 三维实体模型导入和调整 11.1 CAD软件间的数据转换 21.2 AutoCAD与3D

Studio软件间的数据转换 5

第2章 透视场景的设置和控制 202.1 透视的基本原理 212.2 摄影镜头与透视关系 262.3

视点设置与画面控制 31

第3章 画面明暗、阴影的设置和控制 403.1 物体的

• • • • • (收起)

[计算机辅助建筑渲染表现原理](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[计算机辅助建筑渲染表现原理](#) [下载链接1](#)

书评

[计算机辅助建筑渲染表现原理](#) [下载链接1](#)