

<<电脑建筑画>>

图书基本信息

书名：<<电脑建筑画>>

13位ISBN编号：9787538832754

10位ISBN编号：7538832750

出版时间：1998-6-1

出版时间：黑龙江科学技术出版社

作者：朱小村,钱敬平,张雷

页数：135

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>

<<电脑建筑画>>

内容概要

《电脑建筑画：创意·制作·实例》内容包括建筑三维模型、概述、基本设定、建筑三维建模、渲染着色、三维模型的生成、编辑材质、贴图坐标、灯光、照相机、着色渲染、实例与分析、建筑单体、建筑群体、室内、古建。

书籍目录

第一章 建筑三维模型概述基本设定建筑三维建模第二章 渲染着色三维模型的生成编辑材质贴图坐标
灯光照相机着色渲染第三章 实例与分析建筑单体建筑群体室内古建

章节摘录

计算机图形技术的发展使许多过去只能在梦想中出现的景象栩栩如生地展现在你的面前。那些危险或人们无法实现的电影特技镜头可以通过电脑动画来实现。

虚拟现实技术（Virtual Reality）更可以使你遨游于一个虚拟的三维世界。

当然，取得如此非凡的效果需要昂贵的投资。

对于广大微机用户来说，用电脑制作出一幅幅效果绝佳的渲染图或一幕幕引人入胜的动画则更有现实意义。

那么，我们就开始第一步，建立三维模型。

建立三维模型软件有许多种，它们各有所长。

考虑到目前微机上一般都用ACAD绘图，本书拟就此加以介绍。

其他软件如MicroStation.3DS，ARCFIT等，也有许多建模工具，读者有兴趣不妨一试。

<<电脑建筑画>>

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>