

<<犀牛之舞>>

图书基本信息

书名：<<犀牛之舞>>

13位ISBN编号：9787115089298

10位ISBN编号：7115089299

出版时间：2001-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：韩涌

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>

<<犀牛之舞>>

内容概要

本书是Windows 98操作系统下的Rhinoceros入门学习辅导书，它用大量的练习，全面、系统地介绍了Rhinoceros软件的功能。

循序渐进、由浅入深是本书编排的特点。

书中介绍了从NURBS模型的入门知识到高级角色模型的制作等许多内容，可帮助读者尽快熟悉并掌握全新的、强大的NURBS建模软件。

<<犀牛之舞>>

书籍目录

第1章 Rhinoceros基础知识 P1	1.1 软件的安装 2	1.2 Rhino's的模型类型 3
1.3 Rhino's的特点 4	1.4 Rhino's的应用领域 5	1.5 输入和输出模型 8
1.6 网络资源 10	1.7 小结 11	第2章 Rhinoceros界面介绍 P12
2.1 工作界面介绍 12	2.2 定制界面 14	2.3 使用工具面板 16
2.4 编辑工具面板 17	2.5 菜单浏览 19	2.6 小结 23
2.7 更好地操作Rhinoceros P24	3.1 选择物体 24	3.2 察看物体属性 29
2.8 图层设置 33	3.4 Planar模式 35	3.5 物体捕捉锁定 36
2.9 性 41	3.7 小结 44	3.6 物体的可见性 41
2.10 作 45	4.2 视窗属性 50	第4章 视窗设置 P45
2.11 52	4.5 设置用户坐标系统 55	4.3 视窗的显示模式 51
2.12 基础 P61	5.1 绘制点物体 61	4.6 小结 60
2.13 5.4 绘制圆形 81	5.5 绘制多边形 84	5.2 直线和多义线 64
2.14 88	第6章 编辑曲线上的点 P89	5.6 文字 87
2.15 调节CV点的权重 91	6.3 在曲线上添加点 91	5.7 小结 88
2.16 CV点的隐藏和显示 94	6.6 小结 95	6.1 打开CV点和EP点 89
2.17 7.1 延伸曲线 96	7.2 结合曲线 98	6.4 曲线调节杆 93
2.18 线 103	7.5 修剪曲线 104	6.5 7.3 曲线导角 101
2.19 7.8 调节结合点 109	7.6 混合曲线 106	7.4 编移曲线 103
2.20 7.9 曲线对齐 110	7.7 曲线匹配 107	7.5 7.6 混合曲线 106
2.21 7.11 小结 113	7.10 重建曲线 111	7.7 曲线匹配 107
2.22 边界曲面 119	8.1 绘制简单的表面 114	7.8 7.9 曲线对齐 110
2.23 128	8.2 8.3 Sweep曲面 120	7.10 重建曲线 111
2.24 8.9 位图置换曲面 144	8.4 旋转曲面 124	7.11 小结 113
2.25 P147	8.5 Loft曲面 141	8.1 绘制简单的表面 114
2.26 9.1 实体的构成 147	8.6 网格曲面 134	8.2 8.3 Sweep曲面 120
2.27 9.4 多边形网格 158	8.7 挤压出曲面 137	8.4 旋转曲面 124
2.28 第10章 编辑曲面和实体 P170	8.8 布料曲面 141	8.5 Loft曲面 141
2.29 10.3 实体导角 177	8.9 位图置换曲面 144	8.6 网格曲面 134
2.30 10.4 编移表面 178	8.10 小结 146	8.7 挤压出曲面 137
2.31 10.7 表面匹配 182	9.1 实体的构成 147	8.8 布料曲面 141
2.32 188	9.2 原始几何体 149	8.9 位图置换曲面 144
2.33 10.10 结合表面 191	9.5 网络工具 164	8.10 小结 146
2.34 10.13 分裂表面 194	9.6 小结 169	9.1 实体的构成 147
2.35 10.14 恢复被修剪的表面 196	9.7 第9章 实体模型和多边形网格 P147	9.2 原始几何体 149
2.36 10.15 小结 198	9.8 9.9 挤压出实体 156	9.5 网络工具 164
2.37 第11章 高级编辑工具 P199	9.10 9.11 小结 169	9.6 小结 169
2.38 203	11.1 投射曲线 199	9.7 第9章 实体模型和多边形网格 P147
2.39 207	11.2 复制边界线 199	9.8 9.9 挤压出实体 156
2.40 212	11.3 生成相交线 205	9.10 9.11 小结 169
2.41 11.6 提取等参线 209	11.4 生成等分线 206	9.11 小结 169
2.42 11.9 小结 217	11.5 生成截面线 206	9.12 9.13 小结 169
2.43 11.7 生成轮廓线 211	11.6 生成截面线 206	9.14 9.15 小结 169
2.44 11.8 增减等参线 211	11.7 生成轮廓线 211	9.15 小结 169
2.45 第12章 物体变换工具 P218	11.8 增减等参线 211	9.16 9.17 小结 169
2.46 12.1 移动和 218	12.1 移动和 218	9.17 9.18 小结 169
2.47 12.2 旋转和缩放工具 220	12.2 旋转和缩放工具 220	9.18 9.19 小结 169
2.48 12.3 倾斜和镜像工具 226	12.3 倾斜和镜像工具 226	9.19 9.20 小结 169
2.49 12.4 阵列工具 228	12.4 阵列工具 228	9.20 9.21 小结 169
2.50 12.5 特殊变形工具 232	12.5 特殊变形工具 232	9.21 9.22 小结 169
2.51 12.6 小结 240	12.6 小结 240	9.22 9.23 小结 169
2.52 第13章 着色渲染模型 P241	13.1 制作玩具模型 241	9.23 9.24 小结 169
2.53 13.3 Shade模型 256	13.2 设置图层颜色 255	9.24 9.25 小结 169
2.54 13.4 增加光照效果 258	13.3 渲染图像 260	9.25 9.26 小结 169
2.55 13.5 渲染图像 260	13.4 增加光照效果 258	9.26 9.27 小结 169
2.56 13.6 小结 264	13.5 渲染图像 260	9.27 9.28 小结 169
2.57 265	第14章 速龙的复活 P265	9.28 9.29 小结 169
2.58 275	14.1 设置图层和工具面板 265	9.29 9.30 小结 169
2.59 14.2 绘制2D曲线 268	14.2 绘制2D曲线 268	9.30 9.31 小结 169
2.60 14.3 制作身体部分 270	14.3 制作身体部分 270	9.31 9.32 小结 169
2.61 14.4 制作头部 270	14.4 制作头部 270	9.32 9.33 小结 169
2.62 14.5 生成四肢和利爪 291	14.5 生成四肢和利爪 291	9.33 9.34 小结 169
2.63 14.6 小结 302	14.6 小结 302	9.34 9.35 小结 169
2.64 附录A 生成2D视图 303	附录B Rhinoceros的快捷键 304	9.35 9.36 小结 169
2.65 306	附录C 察看.3dm 文件 303	9.36 9.37 小结 169
2.66 附录D 关于配套光盘 307	附录D 关于配套光盘 307	9.37 9.38 小结 169

<<犀牛之舞>>

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>