

<<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

图书基本信息

书名：<<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

13位ISBN编号：9787900101341

10位ISBN编号：7900101349

出版时间：2002-6

出版时间：北京希望电子出版社

作者：周豪杰

页数：539

字数：800

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 Rhino 3D 魔典>>

### 内容概要

这是一部全面介绍工业造型巨匠Rhino 3D的大型专著。

作者从实用角度出发，通过一批典型、时尚的工业产品设计的全过程，深入细致地讲述了Rhino 3D的使用方法和技巧。

全书由5个部分、21章和3个附录构成。

第一部分是Rhino 3D的基础知识篇，通过4章的篇幅系统介绍了Rhino 3D软件的功能和特点，并且通过一个简单的实例引导读者快速入门；第二部分通过静物写生、圆形烟灰缸、旅行用品、盒盖及宝特瓶5个实例讲解了Rhino 3D基础建模的方法；第三部分通过沐浴露瓶、高跟鞋、鸡蛋与包装盒、手机、吹风机、多功能运动鞋、手表和水龙头8个实例讲解了Rhino 3D高级建模的方法技巧。

第五部分提供了3个附录，内容包括Rhino 3D命令英汉对照索引、快捷键以及命令名与命令的别名，以帮助读者学习和使用方便。

本书特：1、内容丰富、系统、详实、全面；2、实例典型，18个实例的步骤详解；3、实际操作与软件功能紧密结合，边讲边练。

读者对象：从事工业产品设计、建筑设计、美术设计的广大初中级做作业人员的自学指导书高等美术学院电脑动画专业和高校相关专业题生的自学、教学参考书，社会工业造型初、中级培训班的教材，光盘内容：1、书中Rhino 3D场景文件和相应的MAX文件；2、书中所用到的材质贴图 and 最终效果图；3、用于3D Studio MAX中读取Rhino 3D文件的插件。

## &lt;&lt;犀牛 Rhino 3D 魔典&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一部分 揭开Rhinceros的面纱--基础知识

## 第1章 初识Rhinceros

- 1.1 Windows上新的建模工具
- 1.2 Phino 3D的造型元素
- 1.3 Phinoceros的安装
  - 1.3.1 系统需求
  - 1.3.2 安装步骤
- 1.4 Phinoceros简介
  - 1.4.1 用户界面
  - 1.4.2 模型的显示方式
  - 1.4.3 Rhinceros 2.0版本的新增功能
- 1.5 Rhinceros基本操作
  - 1.5.1 视窗和作图平面
  - 1.5.2 辅助建模工具
  - 1.5.3 图目和群组
  - 1.5.4 对象属性与贴图
  - 1.5.5 灯光与渲染
- 1.6 本章小结

## 第2章 曲线、曲面和实体

- 2.1 曲线和曲面
- 2.2 基本曲线的建立和编辑
  - 2.2.1 画控制点曲线(Control Point Curve)
  - 2.2.2 画编辑点曲线(Interpolate points curve)
  - 2.2.3 徒手绘制曲线(Pencil curve)
  - 2.2.4 画圆锥曲线(Conic)
  - 2.2.5 画抛物线(Parabola)
  - 2.2.6 画等径螺旋线(Helix)
  - 2.2.7 画不等径螺旋线(Spiral)
  - 2.2.8 通过多边线段(polyline)拟合曲线
  - 2.2.9 在多边形网格上手绘曲线
  - 2.2.10 专门绘制椭圆(圆)的工具
  - 2.2.11 重新构建曲线
- 2.3 构造曲面
  - 2.3.1 通过画三点或四点来构造曲面
  - 2.3.2 通过2、3或4条边线来构造曲面
  - 2.3.3 通过闭合的平面曲线构造平面
  - 2.3.4 通过若干个来构造矩形面
  - 2.3.5 挤伸曲线以构造曲面
  - 2.3.6 通过一系列曲线放样成曲面(Loft)
  - 2.3.7 旋转曲线构造曲面
  - 2.3.8 曲线沿路径扫掠构造曲面(Sweep)
  - 2.3.9 通过曲线和点拼凑曲面(patch)
  - 2.3.10 通过曲线网构造曲面
  - 2.3.11 通过点阵构造曲面
  - 2.3.12 生成遮盖曲面(Drape)

## <<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

2.3.13 通过位图各像素点的颜色值生成曲面

2.4 建立实体

2.5 圆珠笔的制作

2.6 本章小结

第3章 标注

3.1 尺寸标注

3.1.1 水平标注

3.1.2 垂直标注

3.1.3 对齐标注

3.1.4 旋转标注

3.1.5 角度标注

3.1.6 径向标注

3.1.7 文字标注

3.1.8 引线标注

3.1.9 编辑标注文字

3.1.10 恢复标注文字的位置

3.2 尺寸标注的设置

3.2.1 尺寸标注的显示

3.2.2 尺寸标注的大小设置

3.2.3 标注文字的对齐方式

3.3 构造二维视图

3.3.1 绘制模型

3.3.2 产生二维视图

3.4 符号注释

3.4.1 圆点(Dot)

3.4.2 箭状符号(Arrow)

3.4.3 箭头符号(Arrowhead)

3.5 对模型进行注解

3.6 本章小结

第4章 我的第一件作品

4.1 Modem

4.2 本章小结

第二部分 梦开始的地方--基础建模

第5章 静物写失

5.1 基本操作环境设置

5.2 陶罐的制作

5.3 杯子与盘子的制作

5.4 苹果的制作

5.5 玻璃容器的制作

5.6 场景的建立

5.7 本章小结

第6章 圆形烟灰缸

6.1 建立炮灰缸基本模型

6.2 布尔运算切除实体特征

6.3 使用圆形阵列

6.4 对烟灰缸进行倒圆角处理

6.5 本章小结

## <<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

### 第7章 旅行用品

- 7.1 建立吹风机的模型
- 7.2 建立剪切曲面
- 7.3 布尔运算和倒圆角
- 7.4 使用阵列工具
- 7.5 将曲线发射到面上
- 7.6 对吹风机进行修饰
- 7.7 本章小结

### 第8章 盒盖

- 8.1 建立盒盖模型
- 8.2 绘制椭圆剖面
- 8.3 布尔运算切除实体椭圆
- 8.4 本章小结

### 第9章 宝特瓶

- 9.1 构建旋转实体
- 9.2 删除旋转特征
- 9.3 删除圆锥特征
- 9.4 删除球形键槽
- 9.5 构建倒圆角特征
- 9.6 本章小结

### 第三部分 进入梦境的世界--高级建模

### 第10章 沐浴露瓶

- 10.1 零件1
- 10.2 零件2
- 10.3 零件3
- 10.4 零件4
- 10.5 本章小结

### 第11章 高跟鞋

- 11.1 构建鞋体
- 11.2 构建鞋底
- 11.3 构建鞋带
- 11.4 本章小结

### 第12章 鸡蛋与包装盒

- 12.1 鸡蛋的构建
- 12.2 包装盒下盖的构建
- 12.3 包装盒上盖的构建
- 12.4 修饰与输出
- 12.5 本章小结

### 第13章 手机

- 13.1 操作环境的设置
- 13.2 正面基本外型线条的绘制
- 13.3 侧面曲线绘制与上半部曲线的建正
- 13.4 下半部曲线的建立与两个面的裁切
- 13.5 构建侧面特征
- 13.6 手机显示屏的制作
- 13.7 手机按键的制作
- 13.8 构建手机背面特征

## <<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

- 13.9 构建手机侧面特征
- 13.10 最终修饰与输出
- 13.11 本章小结
- 第14章 吹风机
  - 14.1 构建吹风头旋转实体
  - 14.2 构建吹风机机身
  - 14.3 构建吹风口
- 第15章 乡功能运动鞋
  - 15.1 构建鞋体的基本外形
  - 15.2 构建鞋的皮革外壳
  - 15.3 构建鞋舌
  - 15.4 鞋带的构建
  - 15.5 充气垫部件的构建
  - 15.6 本章小结
- 第16章 手表
  - 16.1 构建手表实体
  - 16.2 构建左边的手表带
  - 16.3 构建右边的手表带
  - 16.4 对手表进行细化处理
  - 16.5 本章小结
- 第17章 水龙头
  - 17.1 构建水龙头基本实体
  - 17.2 构建左侧特征
  - 17.3 构建右侧特征
  - 17.4 构建中间部分特征
  - 17.5 本章小结
- 第四部分 插上梦的翅膀--高级建模技75
- 第18章 西亚特敞篷车
  - 18.1 车身的构建
  - 18.2 后照镜的制作
  - 18.3 轮胎的构建
  - 18.4 修饰与输出
  - 18.5 本章小结
- 第19章 人头月像
  - 19.1 人头像的基本比例关系
  - 19.2 绘制人头像特征线
  - 19.3 放样成型
  - 19.4 制作眼睛和眼球部分
    - 19.4.1 制作眼睛部分
    - 19.4.2 制作眼球部分
  - 19.5 本章小结
- 第20章 数码相机
  - 20.1 构建相机机身
  - 20.2 构建镜头
  - 20.3 构建功能键
  - 20.4 修饰与输出
  - 20.5 本章小结

## <<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

### 第21章 梦飞电脑

#### 21.1 电脑主机箱的制作

##### 21.1.1 主机箱体的制作

##### 21.1.2 光驱的制作

##### 21.1.3 软驱的制作

##### 21.1.4 按钮的制作

##### 21.1.5 手提的制作

##### 21.1.6 侧面特征的构建

##### 21.1.7 构建实达标志

##### 21.1.8 最终修饰

#### 21.2 显示器的制作

##### 21.2.1 构建显示器屏幕

##### 21.2.2 构建显示器侧面特征

##### 21.2.3 构建显示器正面特征

##### 21.2.4 构建显示器底座

#### 21.3 键盘的制作

##### 21.3.1 构建键盘的基本造型

##### 21.3.2 构建键盘上的按钮

##### 21.3.3 构建键盘的按键

#### 21.4 鼠标的制作

##### 21.4.1 构建鼠标的基本造型

##### 21.4.2 构建鼠标的按键

#### 21.5 低音炮的制作

##### 21.5.1 低音炮实体的构建

##### 21.5.2 按钮的构建

#### 21.6 电脑的组合

#### 21.7 赋予材质

##### 21.7.1 输出文件

##### 21.7.2 给电脑各个部件赋予材质

##### 21.7.3 环境的创建

##### 21.7.4 摄像机的设置

##### 21.7.5 主灯光的设置

##### 21.7.6 辅助灯光的设置

##### 21.7.7 渲染及输出

#### 21.8 本章小结

### 附录

#### 附录A Rhino 2.0命令英汉对照索引

#### 附录B 快捷键一览表

#### 附录C 命令名与命令的别名

<<犀牛 Rhino 3D 魔典>>

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>