

《犀牛之舞: Rhinoceros 轻松建模 含盘》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2001年02月01日

开本：

纸张：

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787115089298

内容简介

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。

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

第3章 更好地操作Rhino P24

3.1 选择物体 24

3.2 察看物体属性 29

3.3 图层设置 33

3.4 Planar模式 35

3.5 物体捕捉锁定 36

3.6 物体的可见性 41

3.7 小结 44

第4章 视窗设置 P45

4.1 视窗的基本操作 45

4.2 视窗属性 50

4.3 视窗的显示模式 51

4.4 使用背景图像 52

4.5 设置用户坐标系统 55

4.6 小结 60

第5章 2D造型基础 P61

5.1 绘制点物体 61

5.2 直线和多义线 64

5.3 NURBS曲线 73

5.4 绘制圆形 81

5.5 绘制多边形 84

5.6 文字 87

5.7 小结 88

第6章 编辑曲线上的点 P89

6.1 打开CV点和EP点 89

6.2 调节CV点的权重 91

6.3 在曲线上添加点 91

6.4 曲线调节杆 93

6.5 CV点的隐藏和显示 94

6.6 小结 95

第7章 曲线编辑技巧 P96

7.1 延伸曲线 96

7.2 结合曲线 98

7.3 曲线导角 101

7.4 编移曲线 103

7.5 修剪曲线 104

- 7.6 混合曲线 106
- 7.7 曲线匹配 107
- 7.8 调节结合点 109
- 7.9 曲线对齐 110
- 7.10 重建曲线 111
- 7.11 小结 113

第8章 构建曲面 P114

- 8.1 绘制简单的表面 114
- 8.2 边界曲面 119
- 8.3 Sweep曲面 120
- 8.4 旋转曲面 124
- 8.5 Loft曲面 128
- 8.6 网格曲面 134
- 8.7 挤压出曲面 137
- 8.8 布料曲面 141
- 8.9 位图置换曲面 144
- 8.10 小结 146

第9章 实体模型和多边形网格 P147

- 9.1 实体的构成 147

9.2 原始几何体 149

9.3 挤压出实体 156

9.4 多边形网格 158

9.5 网络工具 164

9.6 小结 169

第10章 编辑曲面和实体 P170

10.1 延伸表面 171

10.2 在表面间导角 172

10.3 实体导角 177

10.4 编移表面 178

10.5 混合表面 179

10.6 合并表面 181

10.7 表面匹配 182

10.8 重建表面 187

10.9 布尔运算 188

10.10 结合表面 191

10.11 爆炸表面 192

10.12 修剪表面 193

10.13 分裂表面 194

10.14 恢复被修剪的表面 196

10.15 小结 198

第11章 高级编辑工具 P199

11.1 投射曲线 199

11.2 复制边界线 203

11.3 生成相交线 205

11.4 生成等分线 206

11.5 生成截面线 207

11.6 提取等参线 209

11.7 生成轮廓线 211

11.8 增减等参线 212

11.9 小结 217

第12章 物体变换工具 P218

12.1 移动和拷贝工具 218

12.2 旋转和缩放工具 220

12.3 倾斜和镜像工具 226

12.4 阵列工具 228

12.5 特殊变形工具 232

12.6 小结 240

第13章 着色渲染模型 P241

13.1 制作玩具模型 241

13.2 设置图层颜色 255

13.3 Shade模型 256

13.4 增加光照效果 258

13.5 渲染图像 260

13.6 小结 264

第14章 速龙的复活 P265

14.1 设置图层和工具面板 265

14.2 绘制2D曲线 268

14.3 制作身体部分 270

14.4 制作头部 275

14.5 生成四肢和利爪 291

14.6 小结 302

附录 303

附录A 生成2D视图 303

附录B Rhinoceros的快捷键 304

附录C 察看.3dm文件 306

附录D 关于配套光盘 307

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)