

<<Rhino 5中文版完全自学一本通>>

图书基本信息

书名：<<Rhino 5中文版完全自学一本通>>

13位ISBN编号：9787121188350

10位ISBN编号：712118835X

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：王美娜

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>

<<Rhino 5中文版完全自学一本通>>

内容概要

王美娜等编著的《Rhino5中文版完全自学一本通》是以Rhino 5软件应用为基础，由易到难逐步向读者详解了Rhino 5的快捷命令及其应用，每章都介绍了Rhino 5的不同功能命令，并且部分应用章节还配有相应的制作实例。

《Rhino5中文版完全自学一本通》与多媒体教学光盘互动，用丰富的基础绘图实例和实用的综合实例的动画演示网罗了Rhino 5各功能和基本操作的快捷命令。

《Rhino5中文版完全自学一本通》适合轻工业产品设计、交通工具设计、建筑设计、珠宝设计、角色动画设计、道具制作等领域的专业技术人员，以及想快速提高Rhino建模技能的爱好者阅读，并可作为大、中专院校和相关培训学校的教材。

书籍目录

目 录第1章 Rhino的应用领域11.1 工业设计领域21.1.1 Rhino的应用类型21.1.2 Rhino在实际造型设计中的功用31.3 Rhino与CAD软件的配合31.2 CG领域41.3 建筑设计领域51.4 珠宝设计领域61.5 本章小结7第2章 Rhino 5.0概述92.1 软件的安装102.2 Rhino的特点102.2.1 Rhino简介102.2.2 Rhino的特点102.2.3 Rhino的功能优势112.4 Rhino 5.0概述112.3 Rhino 的模型类型和数据交换152.3.1 Rhino的模型类型152.3.2 Rhino模型的输入与输出162.3.3 Rhino与其他软件的数据交换192.4 本章小结24第3章 Rhino工作环境253.1 Rhino的工作界面263.1.1 标准工作界面简介263.1.2 定制个性化工作界面283.1.3 编辑工具列303.2 Rhino的设置323.2.1 属性参数优化设置323.2.2 快捷键设置373.3 Rhino的基本操作403.3.1 菜单浏览403.3.2 使用工具面板413.3.3 选择物体423.3.4 查看物体属性463.3.5 隐藏与锁定483.4 导入参考图片辅助建模483.4.1 导入背景图参考483.4.2 导入平面图参考513.5 本章小结52第4章 物体变换工具534.1 移动和复制工具544.1.1 【移动】命令544.1.2 【拷贝】命令554.2 旋转和缩放工具564.2.1 【旋转】命令564.2.2 【缩放】命令584.3 倾斜和镜像工具604.3.1 【倾斜】命令604.3.2 【镜像】命令614.4 对齐与扭曲工具614.4.1 【对齐】命令614.4.2 【扭转】命令644.4.3 【弯曲】命令644.5 合并和打散工具654.5.1 合并654.5.2 打散694.6 阵列704.7 实例绘制744.7.1 计算器744.7.2 叉体结构的制作764.8 本章小结80第5章 NURBS曲线一般编辑815.1 操作辅助825.1.1 窗口操作与显示825.1.2 图层845.1.3 捕捉865.2 基础线绘制885.2.1 绘制点物体885.2.2 直线与多义线905.2.3 NURBS曲线绘制975.2.4 圆形绘制1005.2.5 椭圆绘制1045.2.6 多边形绘制1065.2.7 文字绘制1075.3 编辑曲线点1095.3.1 开启CV点和EP点1095.3.2 在曲线上添加点1105.3.3 CV点的隐藏/显示1115.4 曲线绘制实例1125.4.1 准备工作1125.4.2 二维标志分析1125.4.3 二维图形曲线绘制1135.5 本章小结120第6章 NURBS曲线高级编辑1216.1 延伸曲线1226.1.1 【曲线延伸】命令按钮 1226.1.2 【曲线连接】命令按钮 1236.1.3 【延伸曲线(平滑)】命令按钮 1236.1.4 【以直线延伸】命令按钮 1246.1.5 【以圆弧延伸至指定点】命令按钮 1246.1.6 【圆弧延伸(保留半径)】命令按钮 1256.1.7 【圆弧延伸(指定中心点)】命令按钮 1256.1.8 【延伸表面上的曲线】命令按钮 1256.2 组合曲线1266.3 曲线倒角1266.3.1 【曲线圆角】命令按钮 1276.3.2 【曲线斜角】命令按钮 1286.3.3 全部圆角 1296.4 偏移曲线1306.4.1 偏移曲线 1306.4.2 【往曲面法线方向偏移曲线】命令按钮 1306.4.3 【偏移表面上的曲线】命令按钮 1326.5 修剪曲线1326.5.1 【修剪曲线】命令按钮 1336.5.2 【切割曲线】命令按钮 1336.5.3 【曲线布尔运算】命令按钮 1346.6 混合曲线1346.6.1 【混接曲线】命令按钮 1346.6.2 【可调式混接曲线】命令按钮 1356.7 曲线匹配1366.8 实例绘制1386.8.1 曲线绘制iPhone手机1386.8.2 曲线绘制投影仪1436.9 本章小结146第7章 NURBS曲线优化设计1477.1 NURBS曲线品质的优化1487.2 NURBS曲线连续性1527.3 NURBS控制点与连续性的关系1547.4 曲线连续级别检测工具1557.5 本章小结159第8章 NURBS曲面基础1618.1 绘制简单曲面1628.1.1 【指定三或四个角建立曲面】命令按钮 1628.1.2 【平面】命令按钮 1628.1.3 【以图片灰阶高度】命令按钮 1668.2 边界曲面1678.2.1 【以平面曲线建立曲面】命令按钮 1678.2.2 【以二、三或四条边缘建立曲面】命令按钮 1678.2.3 【嵌面】命令按钮 1688.3 Sweep曲面1698.3.1 【单轨扫掠】命令按钮 1698.3.2 【双轨扫掠】命令按钮 1718.4 旋转曲面1728.5 在物件表面产生布帘曲面1738.6 Loft曲面1738.7 网格曲面1758.8 挤压出曲面1768.8.1 【直线挤出】命令按钮 1768.8.2 【沿着曲线挤出】命令按钮 1778.8.3 【挤出至点】命令按钮 1778.8.4 【挤出呈锥状】命令按钮 1788.8.5 【彩带】命令按钮 1788.8.6 【往曲面法线方向挤出曲面】命令按钮 1798.9 实例制作1808.9.1 海飞丝洗发露瓶体模型的制作1808.9.2 三星YP-S2模型的制作1958.10 本章小结214第9章 NURBS曲面高级编辑2159.1 曲面编辑2169.1.1 曲面延伸2169.1.2 曲面倒角2189.1.3 曲面偏移2249.1.4 曲面匹配2269.1.5 布尔运算2319.1.6 炸开曲面2349.1.7 分裂曲面2349.1.8 修剪曲面2359.2 曲面上曲线的编辑2379.2.1 投射曲线2379.2.2 复制边界线2399.2.3 生成相交线2429.2.4 抽离结构线2429.2.5 垂直混接线2439.2.6 生成截面线2449.2.7 生成2D曲线视图2459.3 实例绘制2479.3.1 曲面绘制水果刀2479.3.2 曲面绘制罗技鼠标2629.4 本章小结288第10章 NURBS曲面操作进阶28910.1 NURBS曲面品质评定标准29010.2 NURBS曲面结构形式29010.2.1 三边曲面29010.2.2 周期曲面29110.2.3 圆锥曲面29210.2.4 球曲面29210.3 曲面连续性29310.3.1 曲面连续性的概念29310.3.2 生成具有连续性的NURBS曲面29610.4 曲面连续级别检测工具29710.4.1 【斑马纹分析】命令按钮 29810.4.2 【曲率分析】命令按钮 30010.4.3 【环境贴图】命令按钮 30010.5 本章小结302第11章 实体编辑30311.1 实体构成30411.2 基本几何体30511.2.1

【立方体】命令按钮 30511.2.2 【球体】命令按钮 30811.2.3 【椭圆柱体】命令按钮 30911.2.4 【抛物面锥体】命令按钮 31211.2.5 【圆锥体】命令按钮 31211.2.6 【棱锥体】命令按钮 31211.2.7 【平顶锥体】命令按钮 31311.2.8 【圆柱体】命令按钮 31311.2.9 【圆柱管】命令按钮 31411.2.10 【环状体】命令按钮 31411.2.11 【圆管(平头盖)】命令按钮 31511.2.12 【圆管(圆头盖)】命令按钮 31611.3 挤压出实体31611.3.1 【挤出封闭的平面曲线】命令按钮 31611.3.2 【挤出曲面】命令按钮 31911.4 实例绘制32611.5 本章小结336第12章 多边形网格及网格工具33712.1 多边形网格33812.1.1 【转换NURBS曲面/多重曲面为网格】命令按钮 33812.1.2 【网格嵌面】命令按钮 33912.1.3 【统一网格法线】命令按钮 34012.1.4 【适应NURBS曲面的网格】命令按钮 34112.1.5 【转换封闭的多重曲线为网格】命令按钮 34212.1.6 【抽离曲线或曲面的控制点连接线】命令按钮 34212.1.7 【缩减网格面数】命令按钮 34212.1.8 【指定曲面多个角建立网格面】命令按钮 34312.1.9 【网格平面】命令按钮 34312.1.10 【网格立方体】命令按钮 34312.1.11 【网格环状体】命令按钮 34412.1.12 【网格圆柱体】命令按钮 34512.1.13 【网格球体】命令按钮 34512.1.14 【网格椭圆柱体】命令按钮 34512.1.15 【网格圆锥体】命令按钮 34512.1.16 【网格平顶锥体】命令按钮 34612.1.17 【网格布尔运算】命令按钮 34612.1.18 【网格交集】命令按钮 34812.1.19 【分割网格】命令按钮 34812.1.20 【修剪网格】命令按钮 34912.1.21 【三角化网格】命令按钮 34912.1.22 【四角化网格】命令按钮 35012.2 多边形网格工具35012.2.1 【衔接网格边缘】命令按钮 35012.2.2 【从点建立网格】命令按钮 35112.2.3 【叠合网格工具列】命令按钮 35412.2.4 【以公差对齐网格顶点】命令按钮 35712.2.5 【偏移网格】命令按钮 35712.2.6 【图片色彩值高度网格】命令按钮 35812.2.7 【套用网格UVN】命令按钮 35912.2.8 【填补网格洞】命令按钮 35912.2.9 【重建网格】命令按钮 36012.2.10 【重建网格法线】命令按钮 36012.2.11 【删除网格面】命令按钮 36012.2.12 【嵌入单一网格面】命令按钮 36112.2.13 【熔接网格】命令按钮 36112.2.14 【复制网格洞的边界】命令按钮 36212.2.15 【剔除退化的网格面】命令按钮 36312.2.16 【对调网格边缘】命令按钮 36312.2.17 【分割网格边缘】命令按钮 36412.2.18 【分割未相接的网格】命令按钮 36412.2.19 【从点建立网格】命令按钮 36512.3 本章小结365第13章 Rhino模型的渲染36713.1 Keyshot渲染器36813.2 Keyshot安装36913.3 Rhino模型渲染输入37013.3.1 Rhino文件的准备37013.3.2 Rhino文件导入Keyshot37113.4 Keyshot渲染功能设置37113.4.1 Keyshot渲染器界面37213.4.2 Keyshot功能及参数设置37213.5 模型渲染实例37813.5.1 导入Rhino模型37813.5.2 给模型赋材质37913.5.3 添加HDR环境贴图38013.5.4 添加模型场景背景贴图38113.5.5 设置渲染参数38113.5.6 测试渲染38213.5.7 最终渲染出图38213.6 Keyshot相关操作快捷菜单38313.7 本章小结383第14章 iPhone手机制作渲染38514.1 iPhone手机制作38614.1.1 分析模型38614.1.2 构建机身部分38614.1.3 手机正面细节39314.1.4 构建机身细节39914.1.5 构建侧面手机按键40414.1.6 手机底面细节构建40714.1.7 构建后置摄像头及闪光灯41314.1.8 构建手机Logo41414.2 iPhone手机渲染41714.3 本章小结420第15章 Mac Book建模及渲染42115.1 准备工作42215.2 导入参考图片42215.3 模型分析42315.4 Mac book底座制作42415.5 连接结构制作42615.5.1 版面凹槽制作42615.5.2 连接件制作42715.6 键盘部分制作42815.6.1 键盘槽的制作42815.6.2 按键的制作42915.7 Mac book上盖制作43015.8 Mac book细节部分制作43215.8.1 摄像头及显示灯的制作43215.8.2 Logo的制作43315.8.3 机身左侧的插口制作43315.8.4 电源的细节制作43415.8.5 网线插口的内部细节制作43515.8.6 USB插口的内部细节制作43615.8.7 光驱槽的制作43615.8.8 触摸板的制作43715.8.9 开机键按钮的制作43815.8.10 喇叭的制作43915.9 模型渲染43915.10 本章小结440第16章 恐龙模型的制作渲染44116.1 恐龙三维模型制作44216.1.1 建模辅助工作44216.1.2 绘制2D曲线44416.1.3 恐龙模型头部制作44816.1.4 恐龙模型颈部及腿部制作45416.1.5 恐龙脚趾制作45616.1.6 收尾工作45916.2 恐龙模型渲染45916.3 本章小结463第17章 概念车的制作与渲染46517.1 概念车的制作46617.1.1 分析模型46617.1.2 构建车身部分46617.1.3 概念车正面细节47817.1.4 构建车身细节48617.1.5 概念车背面细节构建48917.1.6 构建车灯49117.1.7 构建车轮部分49417.2 概念车的渲染50117.2.1 车身渲染50117.2.2 车灯渲染50417.2.3 车轮渲染50617.2.4 Logo、反光板及场景布置50917.3 本章小结513

<<Rhino 5中文版完全自学一本通>>

编辑推荐

Rhino由美国Robert McNeel & Associates公司于1998年推出，是一款主要基于NURBS的三维建模软件。自从Rhino推出以来，无数的3D专业制作人员及爱好者都被其强大的建模功能深深迷住并折服。作为一款小巧而功能强大的NURBS建模软件，Rhino广泛应用于轻工业设计、交通工具设计、建筑设计、珠宝设计、角色动画设计、道具制作等领域。

王美娜等编著的《Rhino5中文版完全自学一本通》是以Rhino 5.0软件应用为基础，由易到难逐步向读者详细讲解了Rhino 5.0的快捷命令及其应用。

全书分17章，每章都介绍了Rhino的不同功能命令，部分应用章节配有相应的制作实例及多媒体视频教学。

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>