

<<模型之王>>

图书基本信息

书名：<<模型之王>>

13位ISBN编号：9787900025937

10位ISBN编号：7900025936

出版时间：2001-07-01

出版时间：北京捷通软件技术有限公司出品

作者：朱玉虎

页数：252

字数：377

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>

<<模型之王>>

内容概要

本书前言

本书对比较常用的和较为复杂的命令讲解得较细，这些命令既是重点又是难点，因此有些命令甚至用几个例子去说明它的用法和应用范围，而有些命令的用法则很简单，在讲解过程中就没有详细地论述它的用途。

由于三维软件的特殊性，本书中用大量的图片辅助讲解，便于读者理解操作方法。

特色及评论

文章节选

书籍目录

第1章 概述

1.1 二维软件概述

1.1.1 Softimage|3D

1.1.2 Alias / Wavefront MAYA

1.1.3 Houdini

1.1.4 3D Studio Max

1.1.5 LIGHTWAVE 3D

1.1.6 Rhino3D

1.1.7 World builder

1.1.8 World Construction Set

1.1.9 TrueSpace 4.0

1.1.10 BRYCE 3D

1.1.11 POSER

1.1.12 4Dpaint、Paint 3D、Paint Studio和DeepPaint

1.1.13 其他三维软件

1.2 Rhino3D的优势

第2章 Rhino3D界面定制

2.1 Rhino3D界面的构成

2.1.1 菜单桂

2.1.2 命令行

2.1.3 主工具栏

2.1.4 工具箱

2.1.5 视图区

2.1.6 状态行

2.2 界面定制

2.2.1 视图区定制

2.2.2 命令按钮定制

2.2.3 视图控制

第3章 选择和变换物体

3.1 选择物体

3.1.1 点选

3.1.2 框选

3.1.3 按类选

3.2 移动、旋转和缩放

3.2.1 移动

3.2.2 旋转

3.2.3 缩放

3.3 复制

3.4 镜像

3.5 阵列

3.5.1 矩形阵列

3.5.2 圆形阵列

3.5.3 沿曲线阵列

3.5.4 沿曲面阵列

第4章 画线

<<模型之王>>

4.1 直线

4.1.1 一条直线段

4.1.2 多条独立、首尾相连的直线段

4.1.3 折线

4.1.4 垂直于物体表面的线

4.1.5 垂直于曲线的直线

4.1.6 沿曲线切线方向的直线

4.1.7 用角度确定直线

4.1.8 曲线转换成直线

4.2 曲线

4.2.1 控制点曲线

4.2.2 内插值曲线

4.2.3 在表面上创建内插值曲线

4.2.4 自由曲线

4.2.5 创建自由曲线

4.2.6 半径不变化的螺旋线

4.2.7 上下半径不同的螺旋线

4.2.8 将折线转换成曲线

4.2.9 在多边形表面上绘制曲线

4.3 圆

4.3.1 圆心+半径方式

4.3.2 圆心+直径方式

4.3.3 三点方式

4.3.4 切点+切点+半径方式

4.3.5 三条曲线的切点方式

4.4 椭圆

4.5 圆弧和四边形

4.6 多边形

4.7 文字

第5章 选择和编辑曲线或表面上的点

5.1 编辑点

5.1.1 显示曲线或表面上的控制点

5.1.2 显示曲线上的内插点

5.1.3 调整点的加权值

5.1.4 增加控制点

5.1.5 删除点

5.1.6 增加尖锐的节点

5.1.7 调整点的斜率

5.2 选择点

5.2.1 索套

5.2.2 反选

5.2.3 忽略背面的点

5.2.4 隐藏选择的控制点

第6章 编辑曲线

6.1 延伸

6.1.1 延伸到边界曲线

6.1.2 圆弧延伸

<<模型之王>>

- 6.1.3 光滑延伸
 - 6.1.4 指定半径延伸圆弧
 - 6.1.5 直线延伸
 - 6.2 连接
 - 6.3 匹配
 - 6.3.1 匹配两条开放曲线
 - 6.3.2 匹配单独曲线
 - 6.4 倒圆角
 - 6.4.1 在两条曲线之间建立倒角
 - 6.4.2 一条曲线的倒角
 - 6.5 倒直角
 - 6.6 等距
 - 6.7 融合
 - 6.8 按轮廓线建立截面线
 - 6.9 重建 (细化)
 - 6.10 修剪
 - 6.11 分割
- 第7章 创建曲面
- 7.1 基本形体
 - 7.1.1 单平面曲面
 - 7.1.2 立方体
 - 7.1.3 球体
 - 7.1.4 椭圆体
 - 7.1.5 抛物面
 - 7.1.6 圆锥体
 - 7.1.7 圆台体
 - 7.1.8 圆柱体
 - 7.1.9 圆管
 - 7.1.10 圆环
 - 7.2 自由曲面
 - 7.2.1 创建管状物体
 - 7.2.2 将曲线拉伸成曲面
 - 7.2.3 拉伸曲面
 - 7.2.4 Loft (放样)
 - 7.2.5 单轨曲面
 - 7.2.6 双轨曲面
 - 7.2.7 旋转曲面
 - 7.2.8 四边曲面
 - 7.2.9 Patch曲面
 - 7.2.10位图置换
- 第8章 编辑曲面
- 8.1 点的编辑
 - 8.2 修剪
 - 8.2.1 曲线作为修剪边界
 - 8.2.2 曲面作为修剪边界
 - 8.3 还原修剪曲面
 - 8.4 分割曲面

<<模型之王>>

- 8.5 连接曲面
 - 8.6 打散曲面
 - 8.7 提取表面
 - 8.8 封盖
 - 8.9 布尔运算
 - 8.9.1 并集
 - 8.9.2 差集
 - 8.9.3 交集
 - 8.10 边界倒角
 - 8.11 融合曲面
 - 8.12 延伸曲面
 - 8.13 两曲面之间倒圆角
 - 8.14 两曲面之间倒直角
 - 8.15 偏移未修剪的曲面
 - 8.16 匹配未修剪的曲面
 - 8.16.1 匹配曲面
 - 8.16.2 参数设置
 - 8.16.3 分割边界
 - 8.17 合并未修剪的曲面
 - 8.18 曲线投影到曲面
 - 8.18.1 正投影
 - 8.18.2 推拉投影
 - 8.19 共面曲线包裹到曲面
 - 8.20 从曲面上提取边界线
 - 8.21 从曲面上提取轮廓线
 - 8.22 从曲面上提取UV线
 - 8.23 从曲面上提取剖面线
 - 8.24 扫描曲面生成剖面线
 - 8.25 在两曲面交叉处生成曲线
 - 8.26 在两曲面的边界之间创建融合线
 - 8.27 扭曲
 - 8.28 弯曲
 - 8.29 锥化
 - 8.30 光滑
 - 8.31 沿路径弯曲
 - 8.32 缝合曲面之间的缝隙
 - 8.33 小结
- 第9章 辅助工具
- 9.1 图层控制
 - 9.1.1 图层设置
 - 9.1.2 图层控制
 - 9.1.3 改变物体所在的图层
 - 9.2 灯光、材质和渲染
 - 9.2.1 灯光
 - 9.2.2 材质和渲染
 - 9.3 文件的输入和输出
 - 9.3.1 输入文件

<<模型之王>>

9.3.2 输出文件

9.4 小结

第10章 实例剖析

10.1 倒角方体

10.2 螺丝帽

10.3 阀门

第11章 精确建模

11.1 规划视图

11.2 绘制辅助线

11.3 制作锤角

11.4 创建锤子的头部

11.5 制作与锤角连接的锤柄

11.6 制作主锤柄

第12章 生物建模

12.1 建模前的准备工作

12.2 绘制用来创建身体的曲线

12.3 创建生物的身体

12.4 绘制腿部与眼睑的曲线

12.5 创建腿部和眼睑的曲面

12.6 匹配腿部和身体曲面

12.7 制作脚蹼

12.8 完成模型

第13章 便携式投影机

13.1 创建主体

13.2 创建黄色的表面

13.3 创建两侧的耳机状物体

13.4 创建凹槽

13.5 创建外壳

13.6 创建投影镜头

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>