

<<Rhinceros与3ds max现 >

图书基本信息

书名：<<Rhinceros与3ds max现代工业产品设计范例解析>>

13位ISBN编号：9787801727695

10位ISBN编号：780172769X

出版时间：2006-12

出版时间：兵器工业出版社

作者：周豪杰,史智勇,赵佰秋

页数：331

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>

内容概要

本书详尽地介绍了当今世界上最先进的NURBS曲面造型软件——Rhino的使用方法和建模技巧。

本书共分为12章。

第1章为基础知识，主要对Rhino的安装、操作、造型NURBS曲面和实体、绘制工程图等基础知识进行全面的介绍；接下来的11章为应用范例，用来加深对Rhino命令的理解和掌握，以达到学以致用、抛砖引玉的目的。

每个范例都是从零开始制作，步骤清晰准确，循序渐进完成最终的效果。

本书内容丰富、条理清晰，图形配合实例通俗易懂，可作为从事工业设计、建筑设计，场景设计的广大初中级从业人员的自学指导书，高等美术院校电脑美术专业和高等院校相关专业师生的自学、教学参考书，而且也是广大三维设计、模型制作、工业设计者较好的开发参考书和社会相关领域的培训班教材。

本书配套光盘内容包括书中部分素材以及效果图。

书籍目录

第1章 漫游Rhinceros王国 1.1 Rhinceros概述 1.2 Rhinceros的安装 1.3 Rhinceros用户界面 1.4 Rhinceros模型的输出 1.5 本章小结第2章 玻璃杯 2.1 基本操作环境的设置 2.2 绘制侧面特征 2.3 生成玻璃杯模型 2.4 把模型转换到3ds max中 2.5 在3ds max中渲染效果图 2.6 本章小结第3章 离子直发器 3.1 初始化Rhinceros的设置 3.2 绘制正面轮廓线 3.3 绘制侧面轮廓线 3.4 利用曲线创建曲面 3.5 模型的细节构建 3.6 把模型转换到3ds max中 3.7 在3ds max中编辑材质 3.8 本章小结第4章 迷你移动存储器 4.1 初始化Rhinceros的设置 4.2 基本外形线条的绘制 4.3 利用曲线创建曲面 4.4 对模型进行细化 4.5 Rhinceros的渲染 4.6 把模型转换到3ds max中 4.7 在3ds max中修正模型 4.8 在3d max中完善场景 4.9 编辑材质 4.10 本章小结第5章 多媒体终端机 5.1 初始化Rhinceros的设置 5.2 创建基本模型 5.3 对模型进行细化处理 5.4 把模型转换到3ds max中 5.5 编辑多媒体终端机的材质 5.6 布置场景的光照效果 5.7 本章小结第6章 家用电器 6.1 修改视图网格的设置 6.2 创建基本模型 6.3 绘制剪切曲线 6.4 布尔运算构建基本模型 6.5 制作液晶显示窗 6.6 对模型进行完善 6.7 把模型转换到3ds max中 6.8 创建家用电器的材质 6.9 布置场景的光照效果 6.10 进一步编辑材质 6.11 本章小结第7章 精品电话机 7.1 初始化Rhinceros的设置 7.2 话机基本外形的构建 7.3 话机上下盖的细化 7.4 话机手柄正面外形的绘制 7.5 构建手柄的基本特征 7.6 手柄下盖曲面的加工 7.7 手柄下盖按键的构建与细化 7.8 对电话机进行最后修饰 7.9 把模型转换到3ds max中 7.10 在3ds max中修正模型 7.11 编辑电话机的材质 7.12 布置场景的光照效果 7.13 Light Trace技术的运用 7.14 本章小结第8章 望远镜 8.1 初始化Rhinceros的设置 8.2 绘制不规则的轮廓线 8.3 利用曲线创建曲面 8.4 把模型转换到3ds max中 8.5 在3ds max中修正模型 8.6 在3ds max中渲染效果图 8.7 本章小结第9章 ADSL产品 9.1 初始化Rhinceros的设置 9.2 绘制轮廓线 9.3 细化模型特征 9.4 把模型转换到3ds max中 9.5 在3ds max中渲染效果图 9.6 本章小结第10章 手持POS终端机 10.1 初始化Rhinceros的设置 10.2 手持终端基本外形的构建 10.3 终端按键的构建 10.4 终端上盖模型的细化 10.5 终端下盖模型的构建和细化 10.6 话机模型的导入 10.7 在3ds max中渲染效果图 10.8 本章小结第11章 数码电话机 11.1 初始化Rhinceros的设置 11.2 话机基本外形的构建 11.3 话机上盖按键的构建与细化 11.4 话机上盖模型的细化 11.5 话机手柄的导入和下盖的构建 11.6 话机模型的导入 11.7 在3ds max中渲染效果图 11.8 本章小结第12章 平板DVD 12.1 初始化Rhinceros的设置 12.2 构建基本模型 12.3 创建按键和喇叭孔 12.4 输出为IGES格式 12.5 本章小结

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>