

Rhino珠宝首饰设计从入门到精通



[Rhino珠宝首饰设计从入门到精通 下载链接1](#)

著者:楚飞

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2014-4

装帧:平装

isbn:9787115347442

《Rhino珠宝首饰设计从入门到精通》从初学者的角度，紧扣珠宝首饰设计师教学内容大纲，以案例驱动的教学与自学方式，通过大量实例演练帮助读者掌握使用Rhino设计珠宝首饰的方法与技巧。

《Rhino珠宝首饰设计从入门到精通》具体内容包括：珠宝首饰设计概述，Rhino软件入门，软件的基本操作，珠宝首饰二维图形的应用，珠宝首饰三维曲面的应用，创建与编辑珠宝首饰三维模型，变动珠宝首饰模型，RhinoGold的基本操作，珠宝首饰的渲染，袖扣、皮带扣和手表的设计，手镯、手链和戒指的设计，吊坠、耳钉和耳环的设计，发簪、发夹和皇冠的设计，胸针、项链和挂件的设计，以及《永恒之心》三件套首饰的

设计等内容，读者学后可以快速提高软件使用技能，成为设计高手。随书赠送1张DVD，包含300多款与书中全程同步的素材和效果源文件、720多分钟书中所有实例的演示视频，以及130款超值素材。

《Rhino珠宝首饰设计从入门到精通》结构清晰、语言简洁，不仅适合作为各高等院校、高级技术学院、高等职业技术类培训学校珠宝、首饰设计方面的教材和配套用书，还适合于从事珠宝首饰设计创意、珠宝首饰计算机辅助设计、珠宝首饰制作与工艺等工作人员阅读。

作者介绍:

目录: 第1章 珠宝首饰设计概述

1.1 珠宝首饰设计基础知识

1.1.1 珠宝首饰的概念

1.1.2 首饰设计师的必备要素

1.2 珠宝首饰设计基础

1.2.1 常见宝石的款式

1.2.2 珠宝首饰的功能及分类

1.3 珠宝首饰的设计方法与画法

1.3.1 首饰的设计方法

1.3.2 珠宝首饰的画法

1.4 珠宝首饰的加工方法

1.4.1 珠宝首饰镶嵌工艺

1.4.2 贵金属首饰的表面处理

第2章 Rhino软件入门

2.1 Rhino的基础知识

2.1.1 Rhino简介

2.1.2 Rhino的特点

2.1.3 Rhino 5.0的新增功能

2.2 Rhino 5.0的安装、启动与退出

2.2.1 安装Rhino 5.0

2.2.2 启动Rhino 5.0

2.2.3 退出Rhino 5.0

2.3 Rhino 5.0全新界面

2.3.1 标题栏

2.3.2 菜单栏

2.3.3 功能区

2.3.4 命令行

2.3.5 工作视窗

2.3.6 工具列

2.3.7 图形面板

2.3.8 状态栏

2.4 Rhino 5.0工作环境的设置

2.4.1 设置文件属性

2.4.2 Rhino 5.0选项的设置

2.5 文件的基础操作

2.5.1 新建文件

2.5.2 打开文件

2.5.3 另存文件

2.5.4 插入文件

2.5.5 导入文件

2.5.6 导出选取的物件

2.5.7 打印文件

2.6 导入参考图片

2.6.1 导入背景图

2.6.2 导入平面图

第3章 软件的基本操作

3.1 珠宝首饰的选取与可见性

3.1.1 珠宝首饰的选取

3.1.2 珠宝首饰的可见性

3.2 平移与缩放视图

3.2.1 平移视图

3.2.2 旋转视图

3.2.3 缩放视图

3.3 珠宝首饰的显示

3.3.1 线框模式显示

3.3.2 着色模式显示

3.3.3 渲染模式显示

3.3.4 半透明模式显示

3.3.5 X光模式显示

3.3.6 工程图模式显示

3.3.7 钢笔模式显示

3.3.8 艺术风格模式显示

3.4 图层、群组 and 图块

3.4.1 图层

3.4.2 群组

3.4.3 图块

第4章 珠宝首饰二维图形的应用

4.1 珠宝首饰点的绘制

4.1.1 绘制单点

4.1.2 绘制多点

4.1.3 绘制点格

4.1.4 标示曲线的起点和终点

4.1.5 绘制点云

4.2 珠宝首饰直线类图形的绘制

4.2.1 绘制直线

4.2.2 绘制多重直线

4.2.3 绘制矩形

4.2.4 绘制多边形

4.2.5 绘制星形

4.3 珠宝首饰曲线类图形的绘制

4.3.1 绘制控制点曲线

4.3.2 绘制圆

4.3.3 绘制圆弧

4.3.4 绘制椭圆

4.3.5 绘制抛物线

4.3.6 绘制螺旋线

4.3.7 绘制弹簧线

4.4 珠宝首饰的曲线编辑

4.4.1 延伸曲线

4.4.2 圆角曲线

4.4.3 斜角曲线

4.4.4 连接曲线

4.4.5 偏移曲线

4.4.6 弧形混接曲线

4.4.7 衔接曲线

4.4.8 布尔运算曲线

4.4.9 修剪曲线

4.4.10 分割曲线

第5章 珠宝首饰三维曲面的应用

5.1 珠宝首饰曲面的创建

5.1.1 创建平面

5.1.2 创建放样曲面

5.1.3 创建单轨扫掠曲面

5.1.4 创建双轨扫掠曲面

5.1.5 创建旋转曲面

5.1.6 沿路径旋转曲面

5.2 珠宝首饰曲面的编辑

5.2.1 延伸曲面

5.2.2 圆角曲面

5.2.3 斜角曲面

5.2.4 连接曲面

5.2.5 偏移曲面

5.2.6 混接曲面

5.2.7 均分曲面

5.2.8 衔接曲面

5.2.9 合并曲面

5.2.10 不等距圆角曲面

5.2.11 不等距斜角曲面

5.2.12 不等距偏移曲面

第6章 创建与编辑珠宝首饰三维模型

6.1 珠宝首饰几何体的创建

6.1.1 创建立方体

6.1.2 创建圆柱体

6.1.3 创建球体

6.1.4 创建圆锥体

6.1.5 创建平顶锥体

6.1.6 创建金字塔

6.1.7 创建平顶金字塔

6.1.8 创建椭圆体

6.1.9 创建圆柱管

6.1.10 创建环状体

6.1.11 创建圆管

6.1.12 创建抛物面锥体

6.1.13 创建文字

6.2 珠宝首饰模型的编辑

6.2.1 偏移实体

6.2.2 挤出封闭的平面曲线

6.2.3 挤出曲面

6.2.4 挤出曲面成锥状

6.2.5 挤出曲面至点

6.2.6 沿着曲线挤出曲面

6.2.7 创建凸缘

6.2.8 创建柱肋

6.3 珠宝首饰模型的布尔运算

6.3.1 布尔运算联集

6.3.2 布尔运算差集

6.3.3 布尔运算交集

6.3.4 布尔运算分割

6.4 珠宝首饰模型的尺寸标注

- 6.4.1 直线尺寸标注
- 6.4.2 对齐尺寸标注
- 6.4.3 半径尺寸标注
- 6.4.4 直径尺寸标注
- 6.4.5 角度尺寸标注
- 6.4.6 尺寸标注属性

第7章 变动珠宝首饰模型

7.1 珠宝首饰的一般变动

- 7.1.1 移动模型
- 7.1.2 复制模型
- 7.1.3 旋转模型
- 7.1.4 缩放模型
- 7.1.5 镜像模型
- 7.1.6 阵列模型

7.2 珠宝首饰的高级变动

- 7.2.1 对齐模型
- 7.2.2 定位模型
- 7.2.3 倾斜模型
- 7.2.4 扭转模型
- 7.2.5 弯曲模型
- 7.2.6 锥状化模型

第8章 RhinoGold的基本操作

8.1 RhinoGold 4.0入门

- 8.1.1 安装RhinoGold 4.0
- 8.1.2 使用“宝石工具”调用宝石
- 8.1.3 调用珍珠
- 8.1.4 使用周边工作室调用模型
- 8.1.5 生成戒圈
- 8.1.6 制作爪镶
- 8.1.7 制作包镶
- 8.1.8 制作轨道镶
- 8.1.9 制作链子

8.2 使用RhinoGold编辑珠宝首饰

- 8.2.1 反转宝石
- 8.2.2 单曲线排石
- 8.2.3 双曲线排石
- 8.2.4 自动排石
- 8.2.5 UV排石

第9章 珠宝首饰的渲染

9.1 KeyShot渲染器

- 9.1.1 安装KeyShot 4.0
- 9.1.2 启动KeyShot 4.0
- 9.1.3 退出KeyShot 4.0

9.2 KeyShot 4.0的基本操作

- 9.2.1 新建文件
- 9.2.2 打开文件
- 9.2.3 导入文件
- 9.2.4 另存文件
- 9.2.5 导出到OBJ

9.3 KeyShot 4.0的渲染设置

- 9.3.1 赋予材质
- 9.3.2 设置环境
- 9.3.3 设置背景图
- 9.3.4 截屏

9.3.5 设置纹理

9.3.6 渲染模型

第10章 袖扣、皮带扣和手表的设计

10.1 袖扣的建模设计

10.1.1 袖扣概述

10.1.2 设计前的构思

10.1.3 制作袖扣主体

10.1.4 制作袖扣细节

10.1.5 渲染袖扣

10.2 皮带扣的建模设计

10.2.1 皮带扣概述

10.2.2 设计前的构思

10.2.3 制作皮带扣主体

10.2.4 制作皮带扣细节

10.2.5 渲染皮带扣

10.3 手表的建模设计

10.3.1 手表概述

10.3.2 设计前的构思

10.3.3 制作手表主体

10.3.4 制作手表细节

10.3.5 渲染手表

第11章 手镯、手链和戒指的设计

11.1 手镯的建模设计

11.1.1 手镯概述

11.1.2 设计前的构思

11.1.3 制作手镯主体

11.1.4 制作手镯细节

11.1.5 渲染手镯

11.2 手链的建模设计

11.2.1 手链概述

11.2.2 设计前的构思

11.2.3 制作手链主体

11.2.4 制作手链细节

11.2.5 渲染手链

11.3 戒指的建模设计

11.3.1 戒指概述

11.3.2 设计前的构思

11.3.3 制作戒指主体

11.3.4 制作戒指细节

11.3.5 渲染戒指

第12章 吊坠、耳钉和耳环的设计

12.1 吊坠的建模设计

12.1.1 吊坠概述

12.1.2 设计前的构思

12.1.3 制作吊坠主体

12.1.4 制作吊坠细节

12.1.5 渲染吊坠

12.2 耳钉的建模设计

12.2.1 耳钉概述

12.2.2 设计前的构思

12.2.3 制作耳钉主体

12.2.4 制作耳钉细节

12.2.5 渲染耳钉

12.3 耳环的建模设计

12.3.1 耳环概述

12.3.2 设计前的构思

12.3.3 制作耳环主体

12.3.4 制作耳环细节

12.3.5 渲染耳环

第13章 发簪、发夹和皇冠的设计

13.1 发簪的建模设计

13.1.1 发簪概述

13.1.2 设计前的构思

13.1.3 制作发簪主体

13.1.4 制作发簪细节

13.1.5 渲染发簪

13.2 发夹的建模设计

13.2.1 发夹概述

13.2.2 设计前的构思

13.2.3 制作发夹主体

13.2.4 制作发夹细节

13.2.5 渲染发夹

13.3 皇冠的建模设计

13.3.1 皇冠概述

13.3.2 设计前的构思

13.3.3 制作皇冠主体

13.3.4 制作皇冠细节

13.3.5 渲染皇冠

第14章 胸针、项链和挂件的设计

14.1 胸针的建模设计

14.1.1 胸针概述

14.1.2 设计前的构思

14.1.3 制作胸针主体

14.1.4 制作胸针细节

14.1.5 渲染胸针

14.2 项链的建模设计

14.2.1 项链概述

14.2.2 设计前的构思

14.2.3 制作项链主体

14.2.4 制作项链细节

14.2.5 渲染项链

14.3 挂件的建模设计

14.3.1 挂件概述

14.3.2 设计前的构思

14.3.3 制作挂件主体

14.3.4 制作挂件细节

14.3.5 渲染挂件

第15章 《永恒之心》三件套首饰的设计

15.1 戒指的建模设计

15.2 项链的建模设计

15.3 耳钉的建模设计

15.4 渲染三件套

附录1 戒指的尺寸

附录2 生辰石、幸运石、结婚周年纪念宝石

附录3 最佳的色彩搭配方案

附录4 十大类珠宝鉴定方法汇总

附录5 设计师十诫

附录6 10大常见珠宝设计网站

• • • • • ([收起](#))

[Rhino珠宝首饰设计从入门到精通_下载链接1_](#)

标签

珠寶設計

珠宝设计

珠宝

评论

[Rhino珠宝首饰设计从入门到精通_下载链接1_](#)

书评

[Rhino珠宝首饰设计从入门到精通_下载链接1_](#)