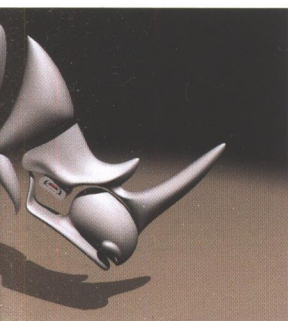




1194437



序 章	Rhinocerosの特性と作例	5
Introduction	Properties of Rhinoceros and examples of Rhino models	
第 1 章	CADモデリングの意味を考える	13
Chapter 1	Considering the significance of CAD modeling	
第 2 章	ウィンドウのガラス面を創る	25
Chapter 2	Creating the glass surfaces of the windows	
第 3 章	ルーフの造形面を創る	37
Chapter 3	Creating the surfaces of the roof	
第 4 章	ボディ・サイド面を創る	49
Chapter 4	Creating the body's side surfaces	
第 5 章	ボディ・サイドの下面を創る	61
Chapter 5	Creating the lower surfaces of the body's side	
第 6 章	バックパネル面とホイールアーチ・フレア面を創る	73
Chapter 6	Creating the back panel surfaces and wheel arch flare surfaces	
第 7 章	細部の面構成と部品類のモデリング	85
Chapter 7	Generating the surfaces of the details and modeling the parts	
第 8 章	オーガニック・フォーム・モデリング	97
Chapter 8	Organic Form Modeling	
第 9 章	インテリアのモデリング(オーガニック・フォームの場合)	109
Chapter 9	Modeling the interior (for organic forms)	
Rhino Q&A:	ブール演算が失敗する原因は？	24
	Reasons for failures when using Boolean operations	
	分割されたサーフェスのエッジをつなぐには？	36
	How do I connect the edges of surfaces that have been split?	
	シェイディングするとワイアフレームと異なって表示されるのはなぜ？	48
	Why does the result look different from the wire frame when shaded?	
	カメラの設定とは？	60
	What are the camera settings?	
	ライティングの設定はどうするのか？	72
	What should I do about the lighting settings?	
	3Dレンダリングの基本は？	
	レイ・トレーシング, レンダリング・メッシュ, アンティエイリアシングについて	84
	What are the basics of 3D rendering?	
	Ray tracing, rendering mesh and anti-aliasing	
Rhino Topics:	UDT(ユニヴァーサル・デフォルメーション・テクノロジー)によるモデルの変形(1)	96
	Deforming models using Universal Deformation Technology (UDT)	
	UDT(ユニヴァーサル・デフォルメーション・テクノロジー)によるモデルの変形(2)	108
	Deforming models using Universal Deformation Technology (UDT) - Part 2	

202412181