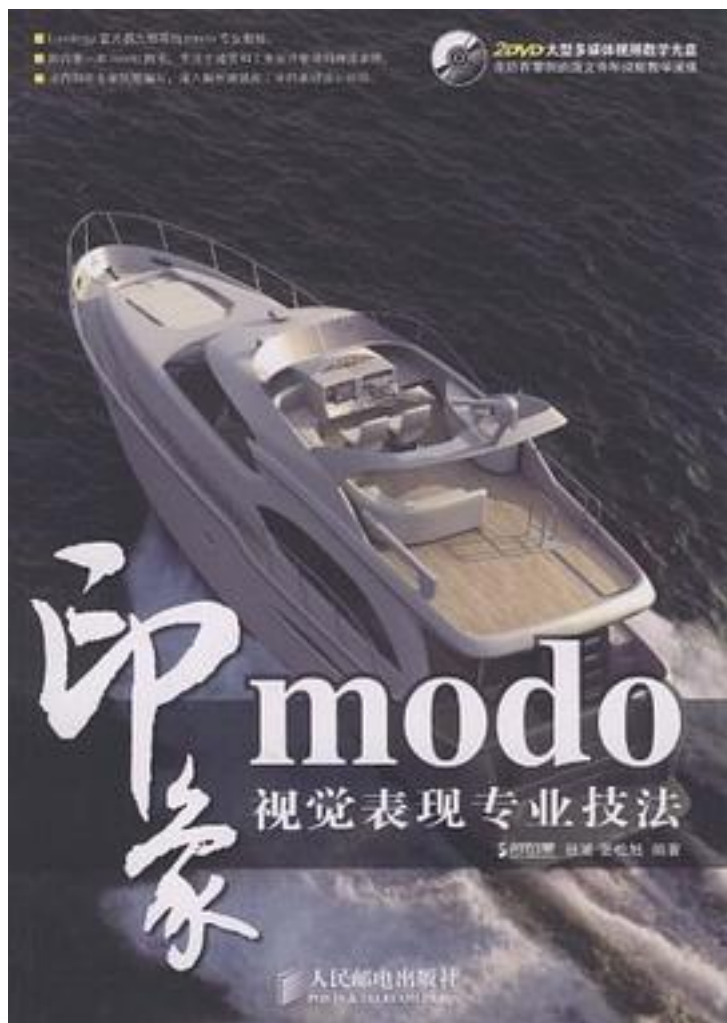


modo印象



[modo印象_下载链接1](#)

著者:时代印象

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2011-1

装帧:平装

isbn:9787115240545

《modo印象:视觉表现专业技法》是国内第一本modo图书，专注于建筑和工业的视觉

表现，作者多年从事相关领域的设计和理论研究工作，擅长在建筑和工业领域结合专业设计进行表现。书中的画面效果99%由渲染直接生成，力求将软件的能力发挥到极限，除非必要，否则不会引入Photoshop的后期处理，这对于读者专注于一个全新的3D软件是非常有益的。

全书分为11章，第1章到第6章讲解modo理论，内容包括软件概述、操作基础、建模功能、材质设定、光与环境、渲染等，描述了完整的创作路线；第7章和第8章为实践案例，介绍民用建筑和古建筑快速建模方法，并引导读者推广到更多领域的表现项目；第9章到第11章为综合案例，通过这些案例的学习，希望读者能够对建筑和工业的视觉表现有全新的认识。

《modo印象:视觉表现专业技法》可以用作专业院校的培训教材，也可以作为建筑 and 工业设计师的技术参考图书。

温馨提示：本商品配套光盘，请读者使用支持播放DVD格式的播放软件及DVD光驱播放，也可将文件拷贝到“我的电脑”中，再进行播放。

作者介绍:

目录: 第1章 modo概述 1

1.1 modo历史简述 2

1.1.1 modo 101/102/103 2

1.1.2 modo 201/202/203 3

1.1.3 modo 301/302 4

1.1.4 modo 401 6

Fur(毛发系统) 6

Replicators(副本生成器) 8

Light and Shadow(光与影) 9

Dispersion(色散效果) 9

Volumetrics(体积光效) 10

Render Curves(渲染曲线) 10

Resets(预设资源仓库) 11

Model(建模) 12

Animate(动画) 13

1.2 modo功能概述 14

1.2.1 建模 14

高级的细分曲面 14

高精度的细分曲面 15

雕刻的细分曲面 15

1.2.2 雕刻 15

造型雕刻——基于多边形的雕刻 15

绘制雕刻——基于纹理的雕刻 16

1.2.3 绘制 17

1.2.4 渲染 18

快速的预览渲染 18

网络集群渲染 19

1.3 modo在中国 20

1.3.1 最初的梦想 20

1.3.2 modo 401全球路演·上海站 21

1.3.3 中国总代理 21

1.3.4 中文汉化项目——modo多语言切换管理器 22

1.3.5 中国总代理发布的modo中文版 22

- 1.3.6 功能扩展插件 23
- 1.4 modo作品欣赏 23
 - 1.4.1 工业表现 25
 - 1.4.2 景观规划 27
 - 1.4.3 建筑表现 29
 - 1.4.4 幻想设计 32
 - 1.4.5 中国创造 34
- 第2章 modo初露锋芒 37
 - 2.1 界面 39
 - 2.2 视图 40
 - 2.2.1 状态面板 40
 - 选择状态 40
 - 2.2.2 视图布局 41
 - 2.2.3 视图变换 42
 - 2.2.4 多边形与细分曲面的显示切换 43
 - 2.2.5 视图信息 43
 - 2.2.6 视图中的选择操作 44
 - 选择状态的切换 44
 - 绘制选择 44
 - 套索选择 44
 - 2.2.7 扩展选择操作 45
 - More(增多)/Less(减少)——由短到长/由长到短 45
 - Grow(生长)/Shrink(收缩)——从少到多/从多到少 45
 - Loop Select(循环选择)/Ring Select(环选择) 46
 - 2.2.8 视图属性 47
 - 2.3 适应灵活的操作环境 48
 - 2.3.1 Trackball——自由盘旋的视角 48
 - 2.3.2 Work Plane(工作平面)——悬浮的工作空间 48
 - 2.3.3 Snapping(吸附)——约束无处不在 49
 - 2.3.4 Action Center(动作中心)——变换由我做主 50
 - 2.3.5 Symmetry(对称) 52
 - 2.3.6 Backdrops(背景项目) 53
 - 2.3.7 Falloff(衰减) 54
 - Linear(线性) 54
 - Cylinder(圆柱体) 55
 - Radial(径向) 56
 - Airbrush(喷枪) 56
 - Screen(屏幕) 56
 - Element(元素) 56
 - Noise(噪波) 56
 - Vertex Map(顶点贴图) 57
 - Path(路径) 57
 - Lasso(套索) 57
 - Image(图像) 57
 - Selection(选择) 57
 - Invert(反向) 57
 - Add(叠加) 57
 - 2.4 modo常用面板简介 58
 - 2.4.1 Items(项目)——项目管理器 58
 - 2.4.2 Tool Properties(工具属性)/Properties(属性) 58
 - 2.4.3 List(列表) 59
 - 2.4.4 modo首选参数 59
 - 2.5 初识渲染 60
- 第3章 modo渐入佳境 63

- 3.1 基本建模工具箱 64
 - 创建几何体的工具箱 64
 - 创建几何体的按钮 64
 - 创建几何体的体验操作 65
 - 创建几何体的操作 65
 - Unit Primitives(单位几何体) 66
 - 立方体的创建参数 66
 - 其他几何体的创建 67
- 3.2 对象变换 67
 - Center Selected(置中所选) 67
 - 关于“Haul(拽引)”操作 68
 - 关于“Select Through(穿越选择)”操作 68
 - Transform tool(自由变换工具) 68
 - Move tool(移动工具) 68
 - Rotate tool(旋转工具) 69
 - Scale tool(缩放工具) 69
- 3.3 变形工具箱 69
 - “变形”与“变换” 69
 - Element Move(元素移动) 70
 - Shear(扭动) 71
 - Soft Move(柔性移动) 71
 - Soft Drag(柔性拖动) 71
 - Flex(弯曲) 72
 - Smooth(平滑) 72
 - Jitter(抖动) 72
 - Twist(扭曲) 73
 - Bend(弯曲) 73
 - Vortex(漩涡) 73
 - Swirl(扭转) 73
 - Push(凸起) 74
 - Sculpt(雕刻) 74
 - Taper(锥化) 74
 - Bulge(凸出) 74
- 3.4 复制工具箱 75
 - Radial Sweep(径向扫描) 75
 - Sketch Extrude(绘制挤出) 75
 - Mirror(镜像) 76
 - Bridge(桥接) 77
 - Patch Curves(面片曲线) 77
 - Curves Extrude(曲线挤出) 78
 - Curve Clone(曲线克隆) 78
 - Clone(克隆) 79
 - Array(阵列) 79
 - Radial Array(径向阵列) 79
 - Mesh Paint(网格绘制) 80
 - Paste Tool(粘贴工具) 80
- 3.5 网格编辑工具箱 81
 - Slice(切割) 81
 - Curve Slice(曲线切割) 82
 - Edge Slice(边切割) 82
 - Pen Slice(钢笔切割) 82
 - Loop Slice(环路切割) 82
 - Axis Slice(轴切割) 82
 - Bevel(倒角) 82

- Tack Tool(附着工具) 83
- 3.6 顶点工具箱 83
- Vertex Tool(顶点工具) 83
- Bevel(倒角) 83
- Extrude(挤出) 83
- Merge Tool(合并工具) 84
- Drag Weld(拖动焊接) 84
- New Vertex(新建顶点) 84
- Set Position(设置位置) 84
- Collapse(塌陷) 85
- Remove(移除) 85
- Join(连接) 85
- Join Average(平均链接) 85
- Split(分割) 85
- Merge(合并) 85
- 3.7 边工具箱 86
- Extrude(挤出) 86
- Extend(延伸) 86
- Bevel(倒角) 86
- Bridge(桥接) 87
- Slide(滑动) 87
- 3.8 多边形工具箱 88
- Pen(钢笔) 88
- Bevel(倒角) 88
- Smooth Shift(平滑移出) 88
- Thicken(加厚) 88
- Sketch Extrude(绘制挤出) 88
- Spikey(凸出) 88
- Shift(移出) 89
- Inset(嵌入) 89
- Reduction Tool(简化工具) 90
- Make(产生) 90
- Split(分割) 90
- Triple(三角化) 90
- Spin Quad(四边化) 90
- Flip(翻转) 90
- 3.9 UV工具箱 91
- Project from View(从视图中投影) 91
- UV Projection Tool(UV投影工具) 91
- Unwrap tool(展开工具) 93
- UV实践体验 93
- 手动编辑工具 94
- 第4章 modo材质传说 95
- 4.1 分享材质资源 96
- 材质是最有价值的素材资源 96
- 4.2 材质管理 96
- 4.2.1 Shader Tree(着色树)——渲染的“指挥中心” 96
- 4.2.2 “层”的概念 97
- 4.2.3 新建渲染项目(添加“层”) 97
- 4.2.4 着色树的“根” 97
- 4.2.5 “层”的属性 98
- 4.3 赋予材质 100
- 4.3.1 赋予材质的操作 100
- 快速设定(使用预设素材中已经定义好的材质组) 100

- 赋予“网格项目”(使用新建的材质组) 100
- 赋予“多边形元素”(使用新建的材质组) 100
- 4.3.2 材质组的意义 101
 - 将“组”的概念带入 3D 世界! 101
 - “材质组~网格项目”——直接赋予的材质关系 101
 - “材质组~标签~多边形元素”——间接赋予的材质关系 101
 - “材质组~选择集”——实现交叉的材质关系 102
- 4.3.3 材质组的参数 102
- 4.4 材质 104
 - 4.4.1 Material Ref(材质反射) 104
 - 基本属性——BRDF(双向反射分布函数) 104
 - Diffuse(漫射属性) 105
 - Specular(高光属性) 105
 - Reflection(反射)属性 109
 - Surface Normal(表面法线) 113
 - 4.4.2 Material Trans(材质透明) 114
 - Transparency(透明度) 114
 - Subsurface Scattering(次表面散射) 118
 - Luminosity(发光)属性 120
 - Ray Tracing(光线追踪)属性 121
- 4.5 纹理 121
 - 4.5.1 Image Map(图像贴图)纹理 122
 - Antialiasing(反锯齿)属性 122
 - Low and High(低值和高值)属性 123
 - 4.5.2 Texture Locator(纹理坐标) 123
 - Projection(投影) 125
- 4.6 程序纹理 126
 - 4.6.1 Cellular(蜂窝)纹理 126
 - 细胞纹理的分形 127
 - 4.6.2 Checker(棋格)纹理 129
 - 4.6.3 Constant(常数)纹理 130
 - 4.6.4 Dots(圆点)纹理 130
 - 4.6.5 Gradient(渐变)纹理 131
 - 4.6.6 Gradient Editor(渐变编辑器) 132
 - Channels(通道) 133
 - Key Creation(键的创建) 133
 - Setting Colors for Keys(设置键颜色) 133
 - Deleting Keys(键的删除) 133
 - Selection(选择) 133
 - Editing(编辑) 133
 - Navigation[导航(视图变换)] 133
 - 4.6.7 Grid(网格)纹理 134
 - 4.6.8 Noise(噪波)纹理 135
 - 4.6.9 Ripple(涟漪)纹理 136
 - 4.6.10 Weave(编织)纹理 138
 - 4.6.11 Wood(木材)纹理 139
 - 4.6.12 Weight Map Texture(权重贴图纹理) 140
 - 4.6.13 Process(处理)纹理 140
- 4.7 着色 141
 - Visibility(可见性) 142
- 第5章 modo光与环境 143
 - 5.1 光源 144
 - 5.1.1 光源类型 144
 - Directional Light(平行光源) 144

- Spot Light(聚光灯) 144
- Area Light(区域光源) 145
- Dome Light(穹顶光源) 145
- Cylinder Light(圆柱光源) 146
- Point Light(点光源) 146
- Photometric Light(光域网光源) 147
- 5.1.2 Light(光源)项目 148
- Transform(变换) 148
- Directional Light(平行光源) 148
- Volumetrics(体积)光效 150
- Physical Sun(物理太阳) 151
- 5.1.3 Light Material(光源材质) 153
- Volumetrics(体积) 154
- 5.2 环境 156
- 5.2.1 Environment Item(环境项目) 157
 - 多环境 157
- 5.2.2 Environment Material(环境材质) 158
- Physically-based Daylight(物理天空光) 159
- 5.2.3 Environment Texture(环境纹理) 160
 - 添加环境纹理 160
 - 改变投影类型 160
- 第6章 modo终极渲染 161
- 6.1 渲染画面(帧) 162
 - Render(渲染) 162
 - Frame(帧) 163
 - Buckets(渲染单元) 163
 - Region(区域) 164
- 6.2 渲染设置(画面质量) 165
 - 6.2.1 反锯齿 165
 - “锯齿”产生的原因 165
 - 2D图像的反锯齿 165
 - 游戏画面中的反锯齿 166
 - CG渲染画面的反锯齿 166
 - modo渲染画面的反锯齿 167
 - 6.2.2 Setting(设置) 167
 - Antialiasing(反锯齿) 167
 - 景深和运动模糊 169
 - Ray Tracing(光线追踪) 171
 - Geometry(几何体) 172
 - 置换贴图与凹凸贴图 174
- 6.3 全局照明(照明质量) 176
 - 6.3.1 光线追踪 176
 - 6.3.2 Indirect Illumination(间接光线) 177
 - 6.3.3 Irradiance Caching(辐照缓存) 179
 - 6.3.4 Monte Carlo(蒙特卡罗) 180
 - 6.3.5 算法与设计的思考 180
 - 6.3.6 Global Illumination(全局照明) 181
- Ambient Light(环境光源) 181
- Indirect Illumination(间接照明) 181
- Irradiance Caching(辐照缓存) 183
- Caustics(焦散) 185
- 6.4 启动渲染 187
 - 6.4.1 渲染的预览 187
 - 6.4.2 渲染的输出 188

- 6.4.3 渲染的执行 190
- 第7章 建筑表现的快速实践 191
 - 7.1 提高空间的控制力 192
 - 7.1.1 3D视图的高级操作 192
 - 工作平面 192
 - 动作中心 193
 - Trackball(轨迹球) 194
 - 7.1.2 钢笔工具的功能扩展 195
 - 7.2 民居建筑的快速建模 196
 - 7.2.1 与CAD格式的兼容性 196
 - 7.2.2 建筑墙体的快速创建 197
 - 7.2.3 建筑门窗的快速创建 200
 - 7.2.4 阵列生成完整建筑 202
 - 7.2.5 屋顶和阁楼空间 203
 - 7.2.6 阳台栏杆和花园围栏 206
 - 7.3 民居类建筑的快速渲染 207
 - 7.3.1 渲染的工作布局 207
 - 7.3.2 使用预设环境 208
 - 7.3.3 材质设定 209
 - 添加新的渲染项目 209
 - 直接赋予网格项目的材质组 210
 - 赋予多边形元素的材质组 211
 - 利用父级与子级关系简化着色树结构 213
 - 图像纹理的UV映射关系 214
 - 使用预设材质 214
 - 7.3.4 寻找一个合适的视角 215
 - 7.3.5 树木的通用创建方法 216
- 秋季的枫叶树林 216

- 第8章 场馆表现的快速实践 219
- 8.1 中国馆建模 220
 - 8.1.1 中国馆实景分析 220
 - 8.1.2 柱子和主体轮廓 220
 - 8.1.3 关键的幕墙分格 224
 - 8.1.4 核心搭建结构 228
 - 8.1.5 外部建筑结构 232
 - 8.1.6 周边建筑元素 235
 - 8.1.7 幕墙的通用建模方法 238
- 8.2 中国馆渲染 241
 - 8.2.1 渲染设定 241
 - 8.2.2 材质设定 243
 - 8.2.3 画面的配景 246
- 第9章 “茧”建筑综合表现 249
- 9.1 建筑表现概述 250
 - 9.1.1 商业化的建筑表现 250
 - 9.1.2 自由设计表现 250
 - 9.1.3 新时期的世界建筑 251
 - 9.1.4 2008中国的建筑印象 252
- 9.2 “茧”建筑建模 253
 - 9.2.1 收集资料和建模分析 253
 - 9.2.2 主体形态猜想 254
 - 9.2.3 立面轮廓 255
 - 9.2.4 弧形立面的网状结构 257
 - 9.2.5 球面立面的玻璃幕墙 261
 - 9.2.6 弧形立面的玻璃幕墙 266

- 9.2.7 弧形立面的丝状缠绕 269
- 9.2.8 内部楼板 272
- 9.2.9 立面顶端的采光顶 275
- 9.2.10 入口球形建筑 277
- 9.2.11 全局布尔运算 279
- 9.3 “茧”建筑材质 284
 - 9.3.1 测试阶段的预览 284
 - 使用预设环境 285
 - 开启全局照明 285
 - 预览的性能 286
 - 9.3.2 材质设定 287
 - 城市反射环境 287
 - 幕墙玻璃 288
 - 建筑楼板 291
 - 金属框架 292
 - 幕墙竖挺 293
 - 室内遮光层 294
 - 感受景深 294
- 9.4 “茧”建筑环境 296
 - 9.4.1 地面平面 296
 - 9.4.2 近景建筑 297
 - 9.4.3 地面区域划分 299
 - 9.4.4 公路 300
 - 9.4.5 城市远景视觉 301
 - 9.4.6 抽象表现的汽车 303
 - 9.4.7 盛夏的树木 304
- 第10章 “水立方”综合表现 307
 - 10.1 膜结构建筑概述 308
 - 10.1.1 膜结构建筑的历史 308
 - 10.1.2 膜结构建筑的分类 309
 - 10.1.3 膜结构的形态特点 310
 - 10.2 膜结构形态分析 311
 - 10.2.1 “水立方”基本信息 311
 - 10.2.2 让膜结构鼓起来 312
 - 10.2.3 表面张力的表现 313
 - 10.3 “水立方”建模 314
 - 10.3.1 气枕的分布规律 314
 - 10.3.2 立面气枕的建模参考 314
 - 10.3.3 基本轮廓 316
 - 10.3.4 气枕框架建模 323
 - 10.3.5 立面气枕建模 325
 - 10.3.6 屋顶气枕的建模参考 333
 - 10.3.7 屋顶气枕建模 336
 - 10.3.8 外部景观 344
 - 10.3.9 远景景观 349
 - 10.4 “水立方”渲染 353
 - 10.4.1 照明环境 353
 - 10.4.2 材质设定 355
- 水环境 355
 - 广场地面 359
 - 入口墙体 359
 - 摄像机视角 361
 - 蓝色的气枕 362
 - 最终渲染 364

- 第11章 “游艇”的综合表现 365
 - 11.1 游艇表现的初步讨论 366
 - 11.1.1 需求决定曲面级别 366
 - 11.1.2 一切从曲线开始 367
 - Curve(曲线) 367
 - Bezier Curve(贝塞尔曲线) 367
 - Sketch(绘制曲线) 368
 - 11.1.3 由曲线生成曲面 368
 - 11.1.4 Meridian 580游艇欣赏 369
 - 11.2 船体建模 371
 - 11.2.1 绘制船体的轮廓曲线 371
 - 11.2.2 生成船体的曲面 373
 - 11.2.3 创建甲板和船尾空间 375
 - 甲板 375
 - 船尾入口 376
 - 船体视窗 378
 - 侧壁洞口 380
 - 11.3 舱体建模 381
 - 11.3.1 绘制舱体的轮廓曲线 381
 - 11.3.2 生成舱体曲面 383
 - 11.3.3 修正飞桥前端的问题 384
 - 11.3.4 创建飞桥两侧和尾部的造型 387
 - 11.3.5 飞桥顶部结构的曲面 389
 - 11.3.6 驾驶室的窗户曲面 390
 - 11.3.7 舱体前端的休息区 392
 - 11.3.8 舱体与甲板的布尔运算 395
 - 11.3.9 飞桥上的操纵台 397
 - 11.3.10 仪表和控制系统 400
 - 11.3.11 飞桥尾部的休闲区 401
 - 11.3.12 辅助设施 403
 - 飞桥前端的挡风玻璃 403
 - 通讯设备 403
 - 渔具 404
 - 探照灯和汽笛 404
 - 锚索 405
 - 舱门 405
 - 台阶 406
 - 表面装饰元素 406
 - 11.3.13 甲板的UV贴图 407
 - 11.4 游艇渲染 408
 - 11.4.1 打造真实的海洋效果 408
 - 11.4.2 鸟瞰视角 412
 - 11.4.3 大面积置换效果的渲染优化 413
 - 11.4.4 物理太阳光 416
 - 11.4.5 物理天空光 417
 - 11.4.6 材质设定 418
 - 游艇的主体材质 418
 - 游艇的挡风玻璃 419
 - 护栏 420
 - 甲板和操纵台 421
 - 室外的皮革家具 423
 - 11.4.7 最终渲染 424
 - 11.4.8 其他视角的渲染建议 426
 - 前端视角 426

后端鸟瞰 427

• • • • • (收起)

[modo印象_下载链接1](#)

标签

modo

CG

3D设计

计算机科学

第一本

see

2011

评论

[modo印象_下载链接1](#)

书评

这本书是垃圾，书中连理论都没说好，操作思路和命令步骤也是一塌糊涂，买了纯浪费，

要不是modo第一本中文教程，我鬼会费100多元买它，各位书友不要浪费钱.....
.....

既然能写此书，我觉得还是简单的，毕竟国内第一本教程，网上好教程都是国外的，我到希望翻译翻译些给我们国内英语不好的学习者，这个软件其实是lightwave的变异版，有其独特优势，但整体还是不行，跟max目前不能比，如果不信，我跟你比同样一个汽车或者别墅，你用modo快，还...

书中的实例全是建筑和工业产品。而这些正是modo的弱项。读完书你会发现，在nurbs里非常简单的问题在这里变得如此麻烦。最搞的是水立方的建模，vonoroi居然是用那么喜剧的方法做出来的。而对modo的强项比如角色生物体之类却——一个例子都没有 非常非常走偏的一本书

[modo印象_下载链接1](#)