

<<modo三维创意设计>>

图书基本信息

书名：<<modo三维创意设计>>

13位ISBN编号：9787508487045

10位ISBN编号：7508487044

出版时间：2011-9

出版时间：中国水利水电

作者：姜檀//刘佳琦//陆安民//马骋

页数：174

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>

<<modo三维创意设计>>

内容概要

由刘佳琦编著的《modo三维创意设计》以基础讲解与案例实际制作相结合的方式全面介绍mod0制作技术的理论与实践。

包括基础工具介绍与使用、经典案例制作讲解。

第1章介绍modo软件及其优势和应用领域，第2章介绍安装modo必备的软硬件要求，第3章介绍modo菜单栏、工具条以及渲染的基本设置方法，第4章介绍了各个操作界面以及在界面中出现的工具。

第5章详细介绍了几个经典案例的制作过程。

《modo三维创意设计》可作为本科及高职高专院校学生的教材，也可作为广告制作设计、cG技术爱好者的入门参考书。

<<modo三维创意设计>>

书籍目录

前言

第1章 次世代三维软件——modo

- 1.1 关于modo
- 1.2 modo的优势
- 1.3 modo的应用领域

第2章 推开modo之门

- 2.1 学习modo
- 2.2 软硬件要求
- 2.3 安装modo
- 2.4 启动和退出modo
- 2.5 modo可以读取 / 保存的文件格式
- 2.6 modo 401的用户界面

第3章 与众不同的modo

3.1 菜单栏

- 3.1.1 File(文件)
- 3.1.2 Edit(编辑)
- 3.1.3 View(视图)
- 3.1.4 Select(选择)
- 3.1.5 Item(项目)
- 3.1.6 Geometry(几何体)
- 3.1.7 Texmre(纹理)
- 3.1.8 Render(渲染)
- 3.1.9 Layout(界面)
- 3.1.10 System(系统)
- 3.1.11 Help(帮助)

3.2 工具条

- 3.2.1 Veitices(顶点)、Edges(边)、PolygOils(面)
- 3.2.2 Items(项目)、Matemls(材质)
- 3.2.3 Action Center(移动中心)
- 3.2.4 Symmetry(对称)
- 3.2.5 Fallofr(衰减)
- 3.2.6 Snapping(吸附)
- 3.2.7 Work Plane(工作平面)

3.3 图层区

- 3.3.1 Items(项目)
- 3.3.2 Groups(群组)
- 3.3.3 Images(图像)

第4章 独创的一体化工作流程

4.1 Model(建模)

- 4.1.1 工具栏
- 4.1.2 Basic(基本)
- 4.1.3 变形(Deform)
- 4.1.4 Duplicate(复制)
- 4.1.5 Mesh Edit(网格编辑器)
- 4.1.6 Vertex(顶点)

<<modo三维创意设计>>

- 4.1.7 Edge(边)
- 4.1.8 Polygon(多边形)
- 4.2 Model Quad(建模四视图)
- 4.3 Paint(绘画)
 - 4.3.1 SculptTools(雕刻工具)
 - 4.3.2 Paint Tools(绘制工具)
 - 4.3.3 Hairtools(毛发工具)
- 4.4 UV
 - 4.4.1 UV Projection Tool(UV投射工具)
 - 4.4.2 Unwrap Tool(UV展开工具)
 - 4.4.3 UV Relax(UV松弛)
 - 4.4.4 FitUVs(适应UV)
 - 4.4.5 Flip UVs(翻转UVs)和Rotate UVs(旋转UVs)
 - 4.4.6 Pack UVs(包UV)
 - 4.4.7 EditUVs(编辑UV)
 - 4.4.8 UV Symmetry(UV对称)
- 4.5 布局(Layout)
- 4.6 渲染(Render)
 - 4.6.1 Shader Tree(材质树)
 - 4.6.2 Render(渲染)
 - 4.6.3 Environment(环境)
 - 4.6.4 Directional Light(平行光源)
 - 4.6.5 Camera(摄像机)
- 第5章 绝佳品质表现
 - 5.1 足球制作
 - 5.2 抱枕制作
 - 5.3 饮料瓶制作
 - 5.4 手电制作
 - 5.5 包装盒制作
 - 5.6 MP4制作
 - 5.7 水花制作
 - 5.8 钻戒制作
- 附录 modo的默认快捷键

<<modo三维创意设计>>

章节摘录

版权页：插图：Fill（填充）：选中填充工具后选择合适的颜色，在模型上左键单击即可进行填充。未进行上色的模型可全部填充。

而已在模型上使用其他绘制工具编辑过，则只会对未编辑部分进行颜色填充。

Redial Gradient（径向斜率）：使用径向斜率，设置完FG color（前景颜色）和BG color（背景颜色）后，使用鼠标左键在模型上单击拖拽进行上色。

拖拽后使其产生一个以初始点为中心，最终点为半径的光圈。

光圈颜色为前景色，模型其他部分的颜色为背景色。

Linear Gradient（线性倾斜度）：Linear Gradient可用来对模型做一个渐变处理。

同样是通过鼠标左键在模型上进行单击拖拽来控制这个线性渐变，也还是设置前景颜色和背景颜色来改变起始点和最终点这两个部分的颜色。

Smudge（涂抹）：需要使用涂抹工具则需要先使用喷枪或画笔等工具在模型上进行上色编辑。

这样就可以使用涂抹工具先在上色的地方进行涂抹，吸取颜色。

再到其他地方进行涂抹，或者在上色区域边缘进行涂抹。

倘若直接使用涂抹工具，则不能绘制出颜色。

Blur（模糊）：使用模糊工具可在上色区域边缘位置进行涂抹，使边缘颜色减淡、模糊。

Sharp（锐化）：锐化工具同样需要在已经做过上色编辑的模型上来进行涂抹，可以做锐化编辑。

当然也可以在边缘进行涂抹，对边缘做锐化操作。

Lasso（套索）：使用套索工具通过右键长按来框选面再进行上色等编辑即可只作用于选中的面。

当然也可以直接选中面再做编辑。

要使用套索工具，同样也需要选择一个笔刷才可以进行框选。

用户也可以直接选中面再来做上色编辑。

<<modo三维创意设计>>

编辑推荐

《modo三维创意设计》：modo是一款由美国Luxology公司开发，能为艺术家和设计师带来自由创造新概念的次世三维软件。

modo为用户提供了包括友好直观的建模、三维纹理绘制、雕刻、动画和渲染在内的一整套工作流程。

《modo三维创意设计》从此软件的功能、建模、绘画、UV、布局、渲染等方面结合专业讲师的实例讲解视频对动漫行业、设计领域、影视行业的各位学者进行全面的诠释和指导。

特别是在软件的主打功能如uV材质的使用、渲染功能等诸多特长上给各位提供更深入的分析讲解。

《modo三维创意设计》结合了笔者在学习与工作中对此软件的所有认识和经验。

希望《modo三维创意设计》可以为大家的学习提供帮助。

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>