

<<modo印象>>

图书基本信息

书名：<<modo印象>>

13位ISBN编号：9787115240545

10位ISBN编号：711524054X

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象,张波,张松旭

页数：428

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>

前言

轻量级创作与雕刻时代的到来在百科全书里搜索“次时代”，得到的解释是：下一个时代，未来的时代。

在CG行业里，介绍modo时，这个词语的使用频率甚至超过了“高级细分曲面”、“灵活建模”、“快速渲染”等常用词语，这是一个新的词语，就像modo软件影响着CG行业一样，它在改变着CG爱好者的生活。

曾经有很多人问我：modo能做什么？

它能代替经典的设计软件吗？

答案当然是否定的，但modo凭什么在行业里屡获殊荣？

又为什么会得到诸多设计师的追捧？

我想这与modo的设计定位是密不可分的。

如果说Maya、3dsMax满足了影视集团、建筑设计公司的高端需求，那么modo则可以称做为设计师量身打造、充分考虑到设计效率与舒适感的软件；如果将经典CG软件比喻成大型邮轮，那么不妨将modo想象成是自由的私家游艇。

由此看来，所谓“次时代”的设计，不过是一种轻松的、寻求个性和舒适感的、追寻梦想并在创新中收获理想的设计，这是对于传统技能的提升。

轻量级和精准的雕刻是modo的特点，而“高级细分曲面”、“灵活建模”、“快速渲染”只是它的表现形式。

本书是国内第一本介绍modo的图书，重点讨论“建筑”和“工业”两个领域的表现设计，主要涉及建模和渲染两大核心模块，书中案例99%使用modo完成；1%的内容涉及到Photoshop，有关雕刻、动画和高级后期合成的技巧请参考其他书籍。

各章简要介绍第1章，modo概述。

本章是对modo软件的综合描述，这里介绍了软件的发展历史、特色功能和一些优秀作品，让读者感受到modo设计师的生活圈子，对软件有一个整体的印象。

第2章，modo初露锋芒。

本章是modo的操作基础，但也不免会遇到一些高级功能，建议放慢速度阅读，实在难以理解就跳过，留下印象即可，在之后的学习中会得到很大的帮助。

第3章，modo渐入佳境。

本章介绍了modo的建模工具，相对于上一章枯燥的概念，本章内容要丰富许多，最重要的是可以在具体的操作中掌握功能。

<<modo印象>>

内容概要

本书是国内第一本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的快速建模方法，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。

本书可以用作专业院校的培训教材，也可以作为建筑和工业设计师的技术参考图书。

<<modo印象>>

作者简介

作者：张波网名：Bozhang.smming、小蛇毕业于沈阳工业大学，现任职于沈阳远大集团。曾任惠城信息软件工程师、邦舟传媒后期制作部经理，在多家动画培训机构兼任高级讲师。专注于建筑和工业设计的视觉表现技术；“水墨虚实”虚拟演示系统的主要开发者；从modo201版本开始致力于modo汉化项目。作者：张松旭网名：Sxzhang.smming、53.68毕业于沈阳建筑大学，现任职于上海裕健机电工程有限公司。专注于建筑和暖通设计；善于探索专业建筑设计软件与CG设计的综合应用；“水墨虚实”虚拟演示系统的主要开发者。

<<modo印象>>

书籍目录

第1章 modo概述	1.1 modo历史简述	1.1.1 modo 101/102/103	1.1.2 modo 201/202/203	1.1.3 modo 301/302	1.1.4 modo 401	Fur(毛发系统)	Dispersion(色散效果)	Resets(预设资源仓库)
Replicators(副本生成器)	Light and Shadow(光与影)	Model(建模)	Animate(动画)	1.2 modo功能概述	1.2.1 建模	高级的细分曲面	1.2.2 雕刻	造型雕刻——基于多边形的雕刻
Volumetrics(体积光效)	Render Curves(渲染曲线)	—基于多边形的雕刻	高精度的细分曲面	雕刻的细分曲面	1.2.3 绘制	1.2.4 渲染	快速的预览渲染	网络集群渲染
1.3.2 modo 401全球路演•上海站	1.3 modo在中国	—modo多语言切换管理器	1.3.2 modo 401全球路演•上海站	1.3.3 中国总代理	1.3.1 最初梦想	1.3.4 中文汉化项目——	1.3.5 中国总代理发布的modo中文版	1.3.6 功能扩展插件
1.4 modo作品欣赏	1.4.1 工业表现	1.4.4 幻想设计	1.4.5 中国创造	第2章 modo初露锋芒	2.1 界面	2.2 视图	1.4.2 景观规划	1.4.3 建筑表现
2.2.1 状态面板	选择状态	形与细分曲面的显示切换	2.2.2 视图布局	2.2.3 视图变换	2.2.4 多边形与细分曲面的显示切换	2.2.5 视图信息	2.2.6 视图中的选择操作	选择状态的切换
—由短到长/由长到短	套索选择	绘制选择	2.2.7 扩展选择操作	More(增多)/Less(减少)	—由短到长/由长到短	Grow(生长)/Shrink(收缩)	2.2.8 视图属性	Loop
Select(循环选择)/Ring Select(环选择)	2.2.8 视图属性	2.3.1 Trackball——自由盘旋的视角	2.3.2 Work Plane(工作平面)——悬浮的工作空间	2.3 适应灵活的操作环境	2.3.1 Trackball——自由盘旋的视角	2.3.2 Work Plane(工作平面)——悬浮的工作空间	2.3.3 Snapping(吸附)——约束无处不在	2.3.4 Action Center(动作中心)——变换由我做主
2.3.3 Snapping(吸附)——约束无处不在	2.3.4 Action Center(动作中心)——变换由我做主	2.3.5 Symmetry(对称)	2.3.5 Symmetry(对称)	2.3.6 Backdrops(背景项目)	2.3.5 Symmetry(对称)	2.3.6 Backdrops(背景项目)	2.3.7 Falloff(衰减)	2.3.7 Falloff(衰减)
Linear(线性)	Cylinder(圆柱体)	Screen(屏幕)	Element(元素)	Noise(噪波)	Linear(线性)	Cylinder(圆柱体)	Airbrush(喷枪)	Airbrush(喷枪)
Path(路径)	Lasso(套索)	Add(叠加)	2.4 modo常用面板简介	2.4.1 Items(项目)——项目管理器	Path(路径)	Lasso(套索)	Vertex Map(顶点贴图)	Vertex Map(顶点贴图)
2.4.2 Tool Properties(工具属性)/Properties(属性)	2.4.3 List(列表)	2.4.2 Tool Properties(工具属性)/Properties(属性)	2.4.3 List(列表)	2.4.4 modo首选参数	2.4.2 Tool Properties(工具属性)/Properties(属性)	2.4.3 List(列表)	2.4.4 modo首选参数	2.4.4 modo首选参数
2.5 初识渲染	第3章 modo渐入佳境	2.5 初识渲染	第3章 modo渐入佳境	3.1 基本建模工具箱	2.5 初识渲染	第3章 modo渐入佳境	3.1 基本建模工具箱	创建几何体的工具箱
箱	创建几何体的按钮	箱	创建几何体的按钮	创建几何体的体验操作	箱	创建几何体的按钮	创建几何体的体验操作	创建几何体的操作
Unit Primitives(单位几何体)	立方体的创建参数	Unit Primitives(单位几何体)	立方体的创建参数	其他几何体的创建	Unit Primitives(单位几何体)	立方体的创建参数	其他几何体的创建	3.2 对象变换
对象变换	Center Selected(置中所选)	对象变换	Center Selected(置中所选)	关于“Haul(拽引)”操作	对象变换	Center Selected(置中所选)	关于“Haul(拽引)”操作	关于“Select Through(穿越选择)”操作
Through(穿越选择)”操作	Transform tool(自由变换工具)	Through(穿越选择)”操作	Transform tool(自由变换工具)	Move tool(移动工具)	Through(穿越选择)”操作	Transform tool(自由变换工具)	Move tool(移动工具)	“变形”与“变换”
Rotate tool(旋转工具)	Scale tool(缩放工具)	Rotate tool(旋转工具)	Scale tool(缩放工具)	3.3 变形工具箱	Rotate tool(旋转工具)	Scale tool(缩放工具)	3.3 变形工具箱	“变形”与“变换”
换”	Element Move(元素移动)	换”	Element Move(元素移动)	Soft Move(柔性移动)	换”	Element Move(元素移动)	Soft Move(柔性移动)	Soft Move(柔性移动)
Soft Drag(柔性拖动)	Flex(弯曲)	Soft Drag(柔性拖动)	Flex(弯曲)	Jitter(抖动)	Soft Drag(柔性拖动)	Flex(弯曲)	Jitter(抖动)	Twist(扭曲)
扭曲)	Bend(弯曲)	扭曲)	Bend(弯曲)	Push(凸起)	扭曲)	Bend(弯曲)	Push(凸起)	Push(凸起)
Sculpt(雕刻)	Taper(锥化)	Sculpt(雕刻)	Taper(锥化)	3.4 复制工具箱	Sculpt(雕刻)	Taper(锥化)	3.4 复制工具箱	Radial
Sweep(径向扫描)	Sketch Extrude(绘制挤出)	Sweep(径向扫描)	Sketch Extrude(绘制挤出)	Mirror(镜像)	Sweep(径向扫描)	Sketch Extrude(绘制挤出)	Mirror(镜像)	Bridge(桥接)
Patch Curves(面片曲线)	Curves Extrude(曲线挤出)	Patch Curves(面片曲线)	Curves Extrude(曲线挤出)	Curve Clone(曲线克隆)	Patch Curves(面片曲线)	Curves Extrude(曲线挤出)	Curve Clone(曲线克隆)	Curve Clone(曲线克隆)
Clone(克隆)	Array(阵列)	Clone(克隆)	Array(阵列)	Mesh Paint(网格绘制)	Clone(克隆)	Array(阵列)	Mesh Paint(网格绘制)	Mesh Paint(网格绘制)
Paste Tool(粘贴工具)	3.5 网格编辑工具箱	Paste Tool(粘贴工具)	3.5 网格编辑工具箱	Slice(切割)	Paste Tool(粘贴工具)	3.5 网格编辑工具箱	Slice(切割)	Curve Slice(曲线切割)
切割)	Edge Slice(边切割)	切割)	Edge Slice(边切割)	Loop Slice(环路切割)	切割)	Edge Slice(边切割)	Loop Slice(环路切割)	Loop Slice(环路切割)
Axis Slice(轴切割)	Bevel(倒角)	Axis Slice(轴切割)	Bevel(倒角)	Tack Tool(附着工具)	Axis Slice(轴切割)	Bevel(倒角)	Tack Tool(附着工具)	3.6 顶点工具箱
Vertex Tool(顶点工具)	Bevel(倒角)	Vertex Tool(顶点工具)	Bevel(倒角)	Extrude(挤出)	Vertex Tool(顶点工具)	Bevel(倒角)	Extrude(挤出)	Merge Tool(合并工具)
Drag Weld(拖动焊接)	New Vertex(新建顶点)	Drag Weld(拖动焊接)	New Vertex(新建顶点)	Set Position(设置位置)	Drag Weld(拖动焊接)	New Vertex(新建顶点)	Set Position(设置位置)	Set Position(设置位置)
Collapse(塌陷)	Remove(移除)	Collapse(塌陷)	Remove(移除)	Join Average(平均链接)	Collapse(塌陷)	Remove(移除)	Join Average(平均链接)	Join Average(平均链接)
Split(分割)	Merge(合并)	Split(分割)	Merge(合并)	3.7 边工具箱	Split(分割)	Merge(合并)	3.7 边工具箱	Extrude(挤出)
								Extend(延伸)

<<modo印象>>

Bevel(倒角)	Bridge(桥接)	Slide(滑动)	3.8 多边形工具箱
Pen(钢笔)	Bevel(倒角)	Smooth Shift(平滑移出)	Thicken(加厚)
Sketch Extrude(绘制挤出)	Spikey(凸出)	Shift(移出)	Inset(嵌入)
Reduction Tool(简化工具)	Make(产生)	Split(分割)	Triple(三角化)
Spin Quad(四边化)	Flip(翻转)	3.9 UV工具箱	Project from View(从视图中投影)
UV Projection Tool(UV投影工具)	Unwrap tool(展开工具)	UV实践体验	
手动编辑工具	第4章 modo材质传说	4.1 分享材质资源	材质是最有价值的素材资源
4.2 材质管理	4.2.1 Shader Tree(着色树)——渲染的“指挥中心”	4.2.2 “层”的概念	4.2.3 新建渲染项目(添加“层”)
4.2.4 着色树的“根”	4.2.5 “层”的属性	4.3 赋予材质	4.3.1 赋予材质的操作
4.3.2 材质组的意义	4.3.3 材质组的参数	4.3.4 快速设定(使用预设素材中已经定义好的材质组)	4.3.5 赋予“多边形元素”(使用新建的材质组)
4.3.6 “材质组~网格项目”——直接赋予的材质关系	4.3.7 “材质组~选择集”——实现交叉的材质关系	4.3.8 将“组”的概念带入 D 世界!	4.3.9 “材质组~标签~多边形元素”
4.3.10 间接赋予的材质关系	4.3.11 基本属性——BRDF(双向反射分布函数)	4.4 材质	4.4.1 Material Ref(材质反射)
4.4.2 Diffuse(漫射属性)	4.4.3 Specular(高光属性)	4.4.4 Reflection(反射)属性	4.4.5 Surface Normal(表面法线)
4.4.6 Subsurface Scattering(次表面散射)	4.4.7 Luminosity(发光)属性	4.4.8 Ray Tracing(光线追踪)属性	4.4.9 Antialiasing(反锯齿)属性
4.4.10 Projection(投影)	4.4.11 Checker(棋格)	4.4.12 Gradient(渐变)纹理	4.4.13 Key Creation(键的创建)
4.4.14 Selection(选择)	4.4.15 Editing(编辑)	4.4.16 Navigation[导航(视图变换)]	4.4.17 Grid(网格)纹理
4.4.18 Noise(噪波)纹理	4.4.19 Ripple(涟漪)纹理	4.4.20 Weave(编织)纹理	4.4.21 Process(处理)纹理
4.4.22 Wood(木材)纹理	4.4.23 Weight Map Texture(权重贴图纹理)	4.4.24 Process(处理)纹理	4.4.25 Process(处理)纹理
4.4.26 着色	4.4.27 Visibility(可见性)	第5章 modo光与环境	5.1 光源
4.4.28 Directional Light(平行光源)	4.4.29 Spot Light(聚光灯)	4.4.30 Area Light(区域光源)	4.4.31 Point Light(点光源)
4.4.32 Dome Light(穹顶光源)	4.4.33 Cylinder Light(圆柱光源)	4.4.34 Photometric Light(光域光源)	4.4.35 Transform(变换)
4.4.36 Directional Light(平行光源)	4.4.37 Volumetrics(体积)光效	4.4.38 Physical Sun(物理太阳)	4.4.39 Environment
4.4.40 5.1.3 Light Material(光源材质)	4.4.41 Volumetrics(体积)	4.4.42 5.2 环境	4.4.43 5.2.1 Environment
4.4.44 Item(环境项目)	4.4.45 多环境	4.4.46 5.2.2 Environment Material(环境材质)	4.4.47 Physically-based
4.4.48 Daylight(物理天空光)	4.4.49 5.2.3 Environment Texture(环境纹理)	4.4.50 添加环境纹理	4.4.51 改变投影类型
4.4.52 第6章 modo终极渲染	4.4.53 6.1 渲染画面(帧)	4.4.54 Render(渲染)	4.4.55 Frame(帧)
4.4.56 Buckets(渲染单元)	4.4.57 Region(区域)	4.4.58 6.2 渲染设置(画面质量)	4.4.59 6.2.1 反锯齿
4.4.60 “锯齿”产生的原因	4.4.61 D图像的反锯齿	4.4.62 游戏画面中的反锯齿	4.4.63 CG渲染画面的反锯齿
4.4.64 modo渲染画面的反锯齿	4.4.65 6.2.2 Setting(设置)	4.4.66 Antialiasing(反锯齿)	4.4.67 景深和运动模糊
4.4.68 Ray Tracing(光线追踪)	4.4.69 Geometry(几何体)	4.4.70 置换贴图与凹凸贴图	4.4.71 6.3 全局照明(照明质量)
4.4.72 6.3.1 光线追踪	4.4.73 6.3.2 Indirect	4.4.74 Illumination(间接光线)	4.4.75 6.3.3 Irradiance Caching(辐照缓存)
4.4.76 6.3.4 Monte Carlo(蒙特卡罗)	4.4.77 6.3.5 算法与设计的思考	4.4.78 6.3.6 Global Illumination(全局照明)	4.4.79 Ambient Light(环境光源)
4.4.80 Indirect Illumination(间接照明)	4.4.81 Irradiance Caching(辐照缓存)	4.4.82 Caustics(焦散)	4.4.83 6.4 启动渲染
4.4.84 6.4.1 渲染的预览	4.4.85 6.4.2 渲染的输出	4.4.86 6.4.3 渲染的执行	4.4.87 第7章 建筑表现的快速实践
4.4.88 7.1 提高空间的控制力	4.4.89 7.1.1 D视图的高级操作	4.4.90 7.1.2 钢笔工具的功能扩展	4.4.91 工作平面
4.4.92 动作中心	4.4.93 Trackball(轨迹球)		

<<modo印象>>

- 7.2 民居建筑的快速建模 7.2.1 与CAD格式的兼容性 7.2.2 建筑墙体的快速创建
 7.2.3 建筑门窗的快速创建 7.2.4 阵列生成完整建筑 7.2.5 屋顶和阁楼空间
 7.2.6 阳台栏杆和花园围栏 7.3 民居类建筑的快速渲染 7.3.1 渲染的工作布局
 7.3.2 使用预设环境 7.3.3 材质设定 添加新的渲染项目 直接赋予网格项目
 的材质组 赋予多边形元素的材质组 利用父级与子级关系简化着色树结构
 图像纹理的UV映射关系 使用预设材质 7.3.4 寻找一个合适的视角 7.3.5 树木
 的通用创建方法 秋季的枫叶树林 第8章 场馆表现的快速实践 8.1 中国馆建模
 8.1.1 中国馆实景分析 8.1.2 柱子和主体轮廓 8.1.3 关键的幕墙分格 8.1.4 核
 心搭建结构 8.1.5 外部建筑结构 8.1.6 周边建筑元素 8.1.7 幕墙的通用建模方法
 8.2 中国馆渲染 8.2.1 渲染设定 8.2.2 材质设定 8.2.3 画面的配景 第9章
 “茧”建筑综合表现 9.1 建筑表现概述 9.1.1 商业化的建筑表现 9.1.2 自由设
 计表现 9.1.3 新时期的世界建筑 9.1.4 8中国的建筑印象 9.2 “茧”建筑建模
 9.2.1 收集资料和建模分析 9.2.2 主体形态猜想 9.2.3 立面轮廓 9.2.4 弧形立
 面的网状结构 9.2.5 球面立面的玻璃幕墙 9.2.6 弧形立面的玻璃幕墙 9.2.7 弧形
 立面的丝状缠绕 9.2.8 内部楼板 9.2.9 立面顶端的采光顶 9.2.10 入口球形建筑
 9.2.11 全局布尔运算 9.3 “茧”建筑材质 9.3.1 测试阶段的预览 使用预
 设环境 开启全局照明 预览的性能 9.3.2 材质设定 城市反射环境
 幕墙玻璃 建筑楼板 金属框架 幕墙竖挺 室内遮光层
 感受景深 9.4 “茧”建筑环境 9.4.1 地面平面 9.4.2 近景建筑 9.4.3 地
 面区域划分 9.4.4 公路 9.4.5 城市远景视觉 9.4.6 抽象表现的汽车 9.4.7
 盛夏的树木 第10章 “水立方”综合表现 10.1 膜结构建筑概述 10.1.1 膜结构建筑的
 历史 10.1.2 膜结构建筑的分类 10.1.3 膜结构的形态特点 10.2 膜结构形态分析
 10.2.1 “水立方”基本信息 10.2.2 让膜结构鼓起来 10.2.3 表面张力的表现
 10.3 “水立方”建模 10.3.1 气枕的分布规律 10.3.2 立面气枕的建模参考
 10.3.3 基本轮廓 10.3.4 气枕框架建模 10.3.5 立面气枕建模 10.3.6 屋顶气枕
 的建模参考 10.3.7 屋顶气枕建模 10.3.8 外部景观 10.3.9 远景景观 10.4
 “水立方”渲染 10.4.1 照明环境 10.4.2 材质设定 水环境 广场地面
 入口墙体 摄像机视角 蓝色的气枕 最终渲染 第11章 “游艇”
 的综合表现 11.1 游艇表现的初步讨论 11.1.1 需求决定曲面级别 11.1.2 一切从曲
 线开始 Curve(曲线) Bezier Curve(贝塞尔曲线) Sketch(绘制曲线) 11.1.3
 由曲线生成曲面 11.1.4 Meridian 580游艇欣赏 11.2 船体建模 11.2.1 绘制船体的
 轮廓曲线 11.2.2 生成船体的曲面 11.2.3 创建甲板和船尾空间 甲板
 船尾入口 船体视窗 侧壁洞口 11.3 舱体建模 11.3.1 绘制舱体的轮廓曲
 线 11.3.2 生成舱体曲面 11.3.3 修正飞桥前端的问题 11.3.4 创建飞桥两侧和尾
 部的造型 11.3.5 飞桥顶部结构的曲面 11.3.6 驾驶室的窗户曲面 11.3.7 舱体前
 端的休息区 11.3.8 舱体与甲板的布尔运算 11.3.9 飞桥上的操纵台 11.3.10 仪表
 和控制系统 11.3.11 飞桥尾部的休闲区 11.3.12 辅助设施 飞桥前端的挡风玻璃
 通讯设备 渔具 探照灯和汽笛 锚索 舱门 台阶
 表面装饰元素 11.3.13 甲板的UV贴图 11.4 游艇渲染 11.4.1 打造真实的海洋
 效果 11.4.2 鸟瞰视角 11.4.3 大面积置换效果的渲染优化 11.4.4 物理太阳光
 11.4.5 物理天空光 11.4.6 材质设定 游艇的主体材质 游艇的挡风玻璃
 护栏 甲板和操纵台 室外的皮革家具 11.4.7 最终渲染 11.4.8 其他视角
 的渲染建议 前端视角 后端鸟瞰

章节摘录

插图：该参数用于优化对象边缘（画面中几何轮廓）位置的反锯齿计算，这些位置往往存在较强的颜色变化，很容易产生锯齿的画面。

渲染过程中，系统主进程计算当前像素，系统子进程会比较当前像素与相邻像素的色值变化，如果相邻像素的颜色变化在“优化阈值”限定的范围，主进程在完成当前像素以后，会立即进入下一个像素的渲染；如果相邻像素的颜色变化超出了“优化阈值”限定的范围，主进程会将当前像素拆分成指定数量的“子像素”，以获得更高质量的反锯齿效果。

设置“优化着色率”为0.5时，会将当前像素在横、纵两个方向上分布切割1次，分割成4个“子像素”；设置成0.1时，会在横、纵两个方向上切割10次，分割成100个子像素。

该参数用于定义优化渲染的“尺度”，即什么情况下拆分“子像素”。

“优化着色”用于反锯齿的优化计算，即拆分成“子像素”，而“优化阈值”提供了识别“边缘”的尺度。

通过限定了相邻像素的色值变化，如果色值变化率在阈值限定的范围，会执行标准的反锯齿计算；如果超出了阈值限定的范围，则拆分成“子像素”执行优化的反锯齿计算。

“优化阈值”设置为100%时，涵盖了24位图像色值的全部变化率，不会有任何像素被拆分；“优化阈值”设置为0%时，所有的像素都会被拆分，执行“子像素”的优化计算。

<<modo印象>>

编辑推荐

《modo印象:视觉表现专业技法》：Luxology官方鼎力推荐的mod.专业教程。
国内第一本modo图书，专注于建筑和工业设计领域的视觉表现。
业内知名专家执笔编写，深入解析建筑和工业的表现设计经验。
2张DVD大型多媒体视频教学光盘，含所有案例的源文件和视频教学录像

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>