

<<ZBrush 4从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush 4从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113122591

10位ISBN编号：7113122590

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：王东华

页数：330

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>

<<ZBrush 4从入门到精通>>

内容概要

本书通过大量的经典实例，全面介绍了zbrush 4的基本功能和高级应用。

书中详细介绍了zbrush4的基本知识以及各种命令参数的功能和应用、zsphere和zsphere 配合使用的建模流程、zbrush的工作流程、人体模型的拓扑及衣服的制作与雕刻、3dsmax与zbrush结合使用的工作流程和方法，最后通过怪物犬、怪兽人、女人模型、小矮人模型和次世代游戏角色5个实例，详细介绍了zbrush和其他相关软件结合制作完美模型效果的流程和方法。

在随书光盘中提供了书中实例的场景文件和素材文件，以及实例制作的语音教学视频文件。

本书适合zbrush的初、中级读者阅读，是游戏制作、影视制作、卡通角色设计、原画设计和美术设计等从业人员的理想参考书，也可作为影视、动漫、广告及相关专业的教材。

<<ZBrush 4从入门到精通>>

书籍目录

第1章 初识 zbrush 1.1 zbrush基本知识 1.1.1 zbrush概况 1.1.2 zbrush发展史 1.1.3 硬件配置 1.2 zbrush特性介绍 1.2.1 goz 1.2.2 雕刻笔刷 1.2.3 多边形着色(polytpaint) 1.2.4 插画 1.2.5 姿态调整(transpose) 1.2.6 z球(zsphere和zsphereii) 1.2.7 3d图层(3dlayers) 1.2.8 材质 1.2.9 子工具(subtools) 1.2.10 网格提取(mesh extract) 1.2.11 投影大师(proiection master) 1.2.12 变形(deformations) 1.2.13 hd细分雕刻(hdgeometry) 1.2.14 参数化物体(primitives) 1.2.15 法线贴图(normal maps and zmapper) 1.2.16 zaplink 1.2.17 抽取大师(decimation master) 1.2.18 paintstop 1.2.19 ltv制作大师(uv master) 1.3 zbrush的应用领域 1.3.1 用于静帧作品表现 1.3.2 用于游戏开发 1.3.3 用于影视大片 1.4 高精度模型与低级模型 1.5 zbrush 4与同类软件比较 1.6 zbrush 4作品欣赏第2章 zbrush基础 2.1 认识zbrush4的界面 2.1.1 zbrush的初始界面 2.1.2 zbrush的界面构成元素 2.2 zbrush4的菜单组 2.2.1 alpha菜单 2.2.2 brush菜单 2.2.3 color菜单 2.2.4 document菜单 2.2.5 draw菜单 2.2.6 edit菜单 2.2.7 layer菜单 2.2.8 light和render菜单 2.2.9 maker菜单 2.2.10 material菜单 2.2.11 movie菜单 2.2.12 picker菜单 2.2.13 preferences菜单 2.2.14 stencil菜单 2.2.15 stroke菜单 2.2.16 texture菜单 2.2.17 tool菜单 2.2.18 transform菜单 2.2.19 zplugin菜单 2.2.20 zscript菜单 2.3 zbrush4的基本操作方法 2.3.1 物体的旋转和移动 2.3.2 物体的缩放 2.3.3 遮罩 2.4 模型面的隐藏与显示 2.5 位移、缩放和旋转功能第3章 zsphere和 zsphere ii 3.1 zsphere的相关知识 3.2.2 使用zsphereii 3.2.3 sketch笔刷 3.2.4 骨骼笔刷 3.2.5 绘制直线 3.2.6 smooth笔刷 3.2.7 膨胀笔刷 3.2.8 优化z球与统一蒙皮 3.3 制作一个青蛙 3.3.1 基本z球的创建 3.3.2 基本纹理的雕刻第4章 z球人体建模及雕刻 4.1 人体比例及肌肉骨骼介绍 4.2 在zbrush中利用z球创建人体 4.3 在3dsmax中调整网格 4.4 人体的细节雕刻第5章 模型拓扑及衣服的制作与雕刻 5.1 模型的布线要求 5.2 模型的拓扑 5.2.1 拓扑前的准备工作 5.2.2 开始拓扑 5.2.3 完成身体的扑 5.3 在3dsmax中制作帽子和衣服等 5.3.1 帽子的制作 5.3.2 大衣的制作 5.3.3 内衣的制作 5.3.4 裤子的制作 5.3.5 腰带的制作 5.3.6 鞋和其他物品的制作 5.4 在zbrush中雕刻细节第6章 使用zbrush和3ds max制作女战士 6.1 项目简介 6.2 参考图的设置 6.3 头部模型的制作 6.3.2 鼻子的操作 6.3.3 嘴巴的制作 6.3.4 面部及头部的制作 6.3.5 耳朵的制作 6.4 身体的制作 6.5 手的制作 6.6 脚的制作 6.7 各部分的合并 6.8 uv的拆分 6.8.1 uvlayout中uv缝合线的划分 6.8.2 uvlayout中uv的计算 6.8.3 uvlayout软件的快捷键命令 6.9 姿态的调整 6.10 衣服的制作 6.10.1 头发的制作 6.10.2 衣服及其盔甲的制作第7章 怪物犬的制作 7.1 使用z球建模 7.2 3dsmax中结构的调整 7.3 zbrush中的雕刻 7.4 zbrush中简单纹理贴图的制作第8章 综合实例——制作怪兽人 8.1 基础模型的制作 8.2 使用face genmodeller软件制作人头 8.3 3dsmax中头部的修改和身体的合并 8.4 zbrush中模型的雕刻编辑 8.4.1 基本形态的雕刻 8.4.2 脚趾的雕刻制作 8.4.3 纹理细节的绘制 8.5 材质和贴图的绘制第9章 综合实例——制作女人模型 9.1 makehuman简介 9.2 makehuman界面介绍 9.3 基本操作和模型姿态的设定 9.4 3dsmax中模型的处理 9.5 zbrush中模型的制作及调整 9.6 模型细节的雕刻处理第10章 综合实例——制作小矮人 10.1 背景介绍 10.2 使用zsphere i创建基本骨架 10.3 使用zsphereii创建肌肉结构 10.4 使用2球骨架调整姿态 10.5 模型的重新拓扑 10.6 facegenmodeller中头部的生成 10.7 在3dsmax中调整头、手、脚 10.8 zbrush中衣服的制作 10.9 细节的绘制第11章 综合实例——制作次世代游戏角色 11.1 次世代游戏角色的制作流程 11.2 uv master插件详解 11.2.1 uv master插件介绍 11.2.2 使用uv master插件拆分模型 11.2.3 在uv master中设置uv观察效果 11.2.4 几个常用按钮 11.3 前期模型的调整制作 11.4 拆分模型uv 11.5 模型的细节雕刻 11.5.1 上身的细节雕刻 11.5.2 下身的细节雕刻 11.5.3 其他物体的雕刻 11.6 normalmap法线贴图的创建及修改 11.6.1 zbrush中normalmap的创建 11.6.2 photoshop中法线贴图的修改 11.6.3 zbrush中模型的整体导出 11.6.4 3dsmax中法线贴图的应用 11.7 其他贴图的设置及最终场景的灯光渲染 11.7.1 贴图的设置 11.7.2 场景及灯光

<<ZBrush 4从入门到精通>>

章节摘录

ZBrush软件是世界上第一款让艺术家感到无约束自由创作的3D设计工具，它的出现完全颠覆了传统三维设计工具的工作模式，解放了艺术家们的双手和思维，告别了过去依靠鼠标和参数来笨拙创作的模式，完全尊重设计师的创作灵感和工作习惯。

ZBrush的诞生代表了一场3D造型的革命，它将三维动画中最复杂、最耗费精力的角色建模和贴图工作变得简单有趣。

设计师可以通过手写板或者鼠标来控制ZBrush的立体笔刷工具，自由自在地雕刻自己头脑中的形象。至于拓扑结构、网格分布等烦琐问题，都交由ZBrush在后台自动完成。

使用其细腻的笔刷可以轻松塑造出皱纹、发丝、青春痘和雀斑等皮肤细节，包括微小细节的凹凸模型和材质。

令专业设计师兴奋的是，ZBrush不仅可以轻松塑造各种数字生物的造型和肌理，还可以把复杂的细节导成法线贴图和展好UV的低分辨率模型。

这些法线贴图和低模（低级模式）可以被所有的大型三维软件（例如Maya、Max、Softimage、XSI、LightWave等）识别和应用。

因此，ZBrush已成为专业动画制作领域中最重要辅助建模工具。

ZBrush是一个强有力的数字艺术创造工具，它是根据世界领先的特效工作室和全世界范围内的游戏设计师的需要，以一种精密的结合方式开发成功的，具有极其优秀的功能和特色，可以极大增强设计师的创造力。

在建模方面，ZBrush是一个极其高效的建模器。

它进行了相当大的优化编码改革，并与一套独特的建模流程相结合，可以帮助设计师制作出令人惊讶的复杂模型。

无论是低分辨率的模型还是高分辨率的模型，设计师的任何雕刻动作都可以瞬间得到回应，并且可以实时地进行渲染和着色。

对于绘制操作，ZBrush增加了新的范围尺度，可以让设计师给基于像素的作品增加深度、材质、光照，以及复杂精密的渲染特效，真正实现了2D与3D的结合，模糊了多边形与像素之间的界限。

ZBrush是一款新型的CG软件，使用其优秀的Z球建模方式，不仅可以制作出优秀的静帧，而且可参与电影特效、游戏的制作过程（例如，大家熟悉的指环王，半条命II，都有ZBrush的参与）。

……

<<ZBrush 4从入门到精通>>

编辑推荐

《ZBRUSH 4从入门到精通-附赠2DVD》：9个大型综合实例，全面讲解ZB rush工作流程与典型应用
20小时视频教学，深入剖析ZB rush 核心技术及使用技巧

<<ZBrush 4从入门到精通>>

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>