

<<电影风暴>>

图书基本信息

书名：<<电影风暴>>

13位ISBN编号：9787302189558

10位ISBN编号：7302189552

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王任 等编著

页数：268

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>

## <<电影风暴>>

### 内容概要

本书带领读者进入ZBrush的数字艺术设计领域，全书介绍ZBrush 3.0N基础知识，ZBrush的基本变换操作以及文档的管理，笔刷工具的应用，材质纹理及渲染的技术，以及ZBrush的“2球建模”工具。本书通过综合实例，侧重讲解ZBrush的基础建模技术和基础纹理编辑，高级建模技术和高级纹理绘制技术。

本书最后两章介绍一个综合实例“晨曲——人体艺术造型”，通过使用ZBrush结合3ds max三维软件完成唯美的人体艺术作品。

本书采用全彩制作，采用了杂志版式风格。

本书配套的光盘中包括全书所有实例制作用到的素材、完成效果图与最终完成文件。

本书实例丰富，内容组织由浅入深，适合作为ZBrush初、中级读者的学习教程，也可以作为ZBrush数字艺术绘制专业人士的重要参考资料。

## 书籍目录

- 第1章 走进ZBrush的艺术殿堂 1.1 ZBrush概述 1.1.1 建模 1.1.2 绘制 1.1.3 新增功能  
 1.2 ZBrush基础 1.2.1 界面介绍 1.2.2 基本操作元素 1.2.3 自定义界面 1.2.4 文档管理 1.3 基本操作 1.3.1 变换控制组 1.3.2 行动线的基本操作第2章 笔刷工具应用  
 2.1 工具控制组 2.1.1 常用控件介绍 2.1.2 2.5D笔刷 2.1.3 3D笔刷和初始化卷展栏  
 2.2 工具卷展栏 2.2.1 层卷展栏 2.2.2 多重工具卷展栏 2.2.3 几何体卷展栏 2.2.4 变形卷展栏 2.2.5 遮罩卷展栏 2.2.6 其他卷展栏 2.3 笔刷相关控制组 2.3.1 雕刻笔刷控制组 2.3.2 Alpha笔刷控制组 2.3.3 绘制控制组 2.3.4 笔触控制组第3章 材质纹理及渲染技术 3.1 纹理和材质 3.1.1 颜色和纹理控制组 3.1.2 材质控制组 3.1.3 置换和法线贴图 3.2 灯光和渲染 3.2.1 灯光控制组 3.2.2 渲染控制组 3.3 投影大师插件  
 3.3.1 投影大师介绍 3.3.2 投影大师应用第4章 基础建模 4.1 ZSphere基础 4.1.1 构成元素及创建方法 4.1.2 变换操作及属性编辑 4.1.3 蒙皮 4.2 ZSphere建模 4.2.1 制作花瓶模型 4.2.2 制作牛仔z球结构 4.2.3 制作犀牛披肩第5章 海豹和它的朋友 5.1 前期设定  
 5.2 创建海豹模型 5.2.1 创建海豹z球结构 5.2.2 雕刻基本形体 5.2.3 精细雕刻 5.3 海豹的材质和纹理 5.3.1 制作海豹材质 5.3.2 绘制海豹纹理 5.3.3 制作眼睛 5.4 创建海星模型 5.4.1 创建海星z球结构 5.4.2 雕刻海星模型 5.5 海星的材质和纹理 5.5.1 材质和纹理 5.5.2 后期处理第6章 海洋守护者 6.1 前期设定 6.2 建立海洋守护者的结构  
 6.2.1 建立z球结构 6.2.2 网格模型的修改 6.3 雕刻基本形体 6.3.1 雕刻头部 6.3.2 雕刻触角和颈部 6.3.3 雕刻分头和身体 6.4 精细雕刻 6.4.1 细化中间头部 6.4.2 细化分头 6.5 使用投影大师添加细节 6.5.1 置换中间头部 6.5.2 置换分头 6.5.3 置换背部 6.5.4 置换腹部 6.6 完善口腔模型 6.6.1 创建牙齿 6.6.2 创建舌头 6.7 材质和纹理  
 6.7.1 设置灯光和材质 6.7.2 绘制纹理和材质第7章 晨曲——人体艺术造型(一) 7.1 前期设定 7.2 制作头部 7.2.1 制作头部的基本网格结构 7.2.2 制作鼻子 7.2.3 制作嘴部和眼睛 7.2.4 制作耳朵 7.3 制作身体 7.3.1 制作躯干模型 7.3.2 制作手臂 7.3.3 完善身体模型 7.4 编辑uV 7.4.1 调整模型姿势 7.4.2 使用3ds.max展开UV 7.4.3 使用Deep.UV调整UV结构第8章 晨曲——人体艺术造型(二) 8.1 雕刻模型 8.1.1 雕刻头部  
 8.1.2 雕刻躯干 8.1.3 雕刻四肢 8.2 绘制贴图 8.2.1 检查UV 8.2.2 绘制漫反射贴图 8.2.3 置换贴图和高光贴图 8.3 人物渲染 8.3.1 布置灯光 8.3.2 创建材质 8.3.3 完善人体 8.4 制作场景 8.4.1 制作叶片 8.4.2 制作花朵 8.4.3 材质和渲染第9章 王者归来 9.1 前期设定 9.2 创建角色模型 9.2.1 建立z球结构 9.2.2 雕刻头部和身体 9.3 HD精细雕刻 9.3.1 添加头部细节 9.3.2 添加身体细节 9.3.3 添加四肢细节 9.4 创建配件 9.4.1 提取配件模型 9.4.2 添加配件细节 9.4.3 创建牙齿和眼球 9.4.4 创建底座 9.5 绘制贴图 9.5.1 绘制角色贴图 9.5.2 绘制配件贴图 9.6 材质和渲染 9.6.1 制作材质 9.6.2 完善效果

## 章节摘录

第1章 走进ZBrush的艺术殿堂 1.1 ZBrush概述 ZBrush是一款相当优秀的数字艺术创造工具，安兼有2D软件的简易操作和3D软件的强大功能，建模和纹理绘制是该软件的两大突出功能。除此之外，ZBrush像其他三维软件一样拥有材质系统和灯光系统，它自身的渲染器也可以制作出高品质的图像，还可以在渲染模块下为场景添加雾气和景深效果等，本节将简要介绍ZBrush的两大功能模块以及ZBrush3.0新增的功能。

1.1.1 建模 有的设计师将ZBrush称作智能雕塑工具，的确，ZBrush的雕塑功能十分强大，人可以像雕塑家雕刻泥塑一样根据直觉雕刻模型，这也是ZBrush建模的一个重要特征。使用这种建模方式，艺术家们可以非常快捷地创建出复杂的有机模型，如图1-1所示的就是雕刻建模的效果。

<<电影风暴>>

编辑推荐

16个教学视频文件      实例完整制作文件

#### 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>