第一图书网, tushu007.com

<<三维数字动画>>

图书基本信息

书名：<<三维数字动画>>

13位ISBN编号：9787040322446

10位ISBN编号：7040322447

出版时间：2012-3

出版时间：高等教育出版社

作者：陈大钢，李晋　编

页数：246

字数：320000

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

内容概要

本书是面向三维数字动画进行快速造型和纹理绘制的综合教材。
全书以zbrush软件为工具，通过大量的实例分别介绍了人物头像的制作、zbrush硬表面技法及完整的角色制作的整个流程。
本书配套有教学辅助光盘，光盘中提供了书中每一个案例的视频讲解，便于读者更好地完成每一个案例的学习和操作，从而掌握zbrush软件的核心特性和创作理念，提高三维数字动画的制作水平与艺术创作能力。
与建模相配合，讲解使用zbrush特有的功能为模型着色和绘制纹理也是本书的重点。

本书由zbrush中国官方机构主持撰写，确保所讲授技术的领先性和权威性。

本书适合作为高等学校动漫类专业、艺术设计类专业或动漫类培训班的教学用书，也适合作为动漫制作爱好者、影视制作人员、相关行业设计人员自学用书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 建模技术概述
1.1 建模基本概念
1.2 建模技术的应用领域
1.2.1 工业设计与生产
1.2.2 建筑表现
1.2.3 电影
1.2.4 游戏
1.2.5 角色动画
1.2.6 虚拟现实
1.2.7 文物数字化
1.3 建模技术的类型
1.3.1 多边形建模技术
1.3.2 面片建模技术
1.3.3 体素建模技术
1.3.4 nurbs建模技术
1.3.5 实时参数化建模技术
1.4 选择一种快速造型的建模技术

第2章 雕刻软件zbrush概述
2.1 zbrush软件概述
2.1.1 软件开发商
2.1.2 取得的成就
2.2 zbrush在cg行业中的广泛应用
2.2.1 角色与环境设计
2.2.2 绘制纹理与创建各种贴图
2.2.3 绘制插画和mattepainting绘画
2.3 zbrush在雕刻方面的特性和作用
2.4 zbrush在材质渲染方面的特性和作用
2.5 zbrush的材质系统

第3章 zbrush快速入门
3.1 zbrush界面组成及新的变化
3.2 zbrush的用户环境介绍
3.3 zbrush工具简介
3.4 zbrush操作模式
3.5 视图导航
3.6 使用基本笔刷快速创建一个头像
3.6.1 准备工作
3.6.2 塑造头像的基本造型
3.6.3 进一步雕刻头像
3.6.4 雕刻五官细节

第4章 多重物体的制作
4.1 subtool（子工具）
4.2 zbrush4.0硬表面建模实例——制作海鸥120相机

4.2.1 使用shadowbox制作机身初始造型
4.2.2 使用clip笔刷修饰机身形状
4.2.3 使用shadowbox和deformation制作机身前面板
4.2.4 使用shadowbox制作镜头组外壳
4.2.5 使用shadowbox和deformation制作相机商标面板
4.2.6 使用shadowbox和clip笔刷制作相机顶盖
4.2.7 使用shadowbox和proiectionmaster制作相机顶部取景透镜
4.2.8 使用参数化物体和deformation制作卷片辅助圆台
4.2.9 使用shadowbox和clip笔刷制作卷片摇把
4.2.10 使用3dlayers和projectionmaster制作“ 8 ”字形镜头组
4.2.11 使用extract和clip笔刷制作相机光圈调杆
4.2.12 使用参数化物体和deformation制作相机快门
4.2.13 使用clip笔刷和projectionmaster制作相机旋钮
4.2.14 使用shadowbox和clip笔刷制作机身挂带片
4.2.15 使用projectionmaster制作相机顶盖细节
4.2.16 使用crease有关技巧制作相机旋钮
4.2.17 使用smartresyem编辑相机镜头组
4.2.18 复制相机快门调杆
4.2.19 制作相机上的螺丝

第5章 球建模
5.1 z球建模介绍
5.1.1 z球操作的常用技巧
5.1.2 角色设计
5.2 用z球制作基础模型
5.2.1 创建z球
5.2.2 创建蒙皮
5.3 雕刻作品
5.3.1 调整角色大型
5.3.2 雕刻身体

第6章 为模型创建细节
6.1 雕刻细节对网格的要求、细分级别与模型细节
6.2 雕刻角色身体和配件的细节
6.2.1 创建角和耳朵
6.2.2 雕刻头发
6.2.3 分离头部
6.2.4 分离衣物和配饰
6,2.5 制作胸衣
6.2.6 雕刻项圈花纹
6.2.7 制作护臂
6.2.8 制作羽毛样本
6.2.9 复制并编辑羽毛
6.2.10 制作胸衣
6.2.11 制作腰带
6.2.12 制作肩甲
6.2.13 制作鹿身上的鳞甲

第7章 为劂创建新的拓扑网格
7.1 重建拓扑
7.2 制作发箍
7.2.1 用拓扑功能制作发箍低模
7.2.2 雕刻发箍花纹
7.3 头部重拓扑
7.3.1 布线原则
7.3.2 绘制头部布线图
7.3.3 重拓扑

第8章 制作角色的其他部件
8.1 制作眼球和摆放位置
8.1.1 雕刻眼球
8.7.2 将眼球与眼眶匹配
8.2 制作肩甲套环
8.3 制作手套
8.4 制作弓体
8.5 制作箭

第9章 为模型绘制颜色纹理
9.1 polypainting原理及其优势
9.2 多边形着色流程
9.2.1 zbrush的调色板
9.2.2 为角色填充颜色
9.2.3 为角色自由绘制纹理
9.2.4 使用spotlight进行图片投影
9.2.5 使用mask配合绘制纹理

第10章 设置材质、灯光并渲染
10.1 设置场景灯光
10.2 设置模型材质
10.3 测试渲染和最终渲染

第11章 调节模型姿态
11.1 调节多个子物体模型的思路
11.2 使用transposemaster将模型合并后转成低模
11.3 在transposemaster中调整角色上半身姿态
11.4 在transposemmaster中调整角色下半身姿态
11.5 调整身体及其配件位置
后记

第一图书网, tushu007.com

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