

<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

13位ISBN编号：9787111229001

10位ISBN编号：7111229002

出版时间：2008-2

出版时间：机械工业

作者：冼孟逊

页数：132

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 3.1完全学习手册>>

前言

“工欲善其事，必先利其器”。

图格多媒体讲堂系列丛书立足于软件基础讲解与实际应用，图文诠释与语音视频相辅相成，使读者在短时间内同步提升软件操作水平与设计技能，这是我们这套丛书努力的目标。

了解ZBrush ZBrush是一款时髦的CG软件，它具有优秀的Z球建模方式，不但可以制作出优秀的静帧，而且还可以应用到很多电影特效、游戏的制作过程中。

大家熟悉的《指环王III》、《半条命II》都有ZBrush的参与。

它可以和其他三维软件（如3ds Max、Maya、XSI）合作，创作出令人惊叹的细节效果。

现在，越来越多的CGer都想学用ZBrush。

ZBrush的魅力实在是难以抵挡，可以预言ZBrush的建模方式将会是未来几年CG软件的发展方向。

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，变得犹如小朋友玩泥巴般简单有趣；ZBrush软件也是世界上第一个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，改变了过去那种依靠鼠标和参数笨拙创作的模式，完全尊重设计师的创作灵感和传统工作习惯；同时，ZBrush也是当前最热门的3D软件之一，该软件的应用范围非常广泛，适用于影视、游戏、产品设计、平面艺术设计与美术绘画等领域。

理解ZBrush 准确地说，ZBrush软件早期的版本乃至ZBrush 3.0，都存在不少足以让艺术家以及使用者头疼的Bug，随着ZBrush 3.1的诞生，这个问题基本解决了。

2007年10月11日，ZBrush官方网站重新给出For ZBrush 3或ZBrush 3.1的ZApplink插件，而且供大家免费升级，这意味着“从现在开始，我们可以把ZBrush 2.0完完全全扔掉”。

让我们尽情享受ZBrush 3.1给我们带来的无穷欣慰吧！

在ZBrush 2.0中，ZApplink插件与Photoshop不能完美结合，到了ZBrush 3.0或ZBrush 3.1时代，这个令人头疼的问题还是无法解决。

作者在本教程中介绍了一个此问题的解决方案：用ZBrush 2.0版本的ZApplink插件加上ZBrush 3.1，方法如下。

第1步：在ZBrush 3.1中导出OBJ模型。

第2步：在ZBrush 2.0中导入OBJ模型并进入PM（Projection Master）。

第3步：进入ZApplink，进行Photoshop连用绘制修改。

第4步：跳出PM，并导出贴图。

第5步：回到ZBrush 3.1并导入贴图。

过程虽然不便，但是暂时性地缓解了ZApplink无法与ZBrush 3.1连用之苦。

然而，此连用过程还是存在一定的问题，即ZBrush 2.0支持的面数有限，部分在ZBrush 3.1进行过高级细分的对象无法导入ZBrush 2.0中，这是个致命的问题。

所以，该方案只能解决有限面数的模型问题。

本书内容.. 本书全面讲解ZBrush 3.1的软件界面参数、工作原理、应用技巧、人物建模工作流程以及在角色动画工作流程中ZBrush与传统三维软件（如Maya与3ds Max）的结合使用。

详细内容包括：预设、工具、变换、凹凸纹理、笔刷、颜色、画布、绘制、编辑、图层、灯光、渲染、材质贴图、蒙版、脚本、各种插件（ZMapper法线贴图、Projection Master投影大师、ZApplink缝合）、ZBrush建模实例（Z球零起点创建+Topology布线）、ZBrush到Maya工作流程实例与原理、ZBrush传统建模方式到Maya的全流程（材质贴图+置换图+法线图+mental ray渲染）。

本书特色 一本手册+长达23小时视频教学（界面解说+各菜单详解+实例演示） 本教学应用软件 .Pixologic ZBrush 3.1 Autodesk Maya 2008 Adobe Photoshop CS3 读者对象 本书适合作为艺术家、3D模型师、美术从业者、贴图师以及影视、游戏的相关从业人员学习ZBrush的参考书。

<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

内容概要

作者结合多年ZBrush的培训经验，通过本手册+3DVD（23小时多媒体视频讲座）的形式，全面讲解ZBrush软件的界面参数，完全剖析ZBrush 3.1建模、材质贴图方法与技巧，及其与Maya的联合栏目。

全书内容包括：软件预设、工具、变换、凹凸纹理、笔刷、颜色、画布、绘制、编辑、图层、灯光、渲染、材质贴图、蒙版、脚本、各种插件（ZMapper法线贴图、Projection Master投影大师、ZApplink缝合）、ZBrush建模实例（Z球零起点创建+Topology布线）、ZBrush到MayaT作流程与原理、ZBrush传统建模方式到Maya的全流程（材质贴图+置换图+法线图+mentalray渲染），帮助您在最短的时间内掌握当前最流行的ZBrush软件。

本书适合作为艺术家、3D模型师、美术从业者、贴图师以及影视、游戏的相关从业人员学习ZBrush的参考书。

<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

书籍目录

前言第1章 新时代的宠儿——ZMapper 1.1 关于ZBrush 1.2 3D数码艺术与ZBrush第2章 精雕细刻之基础——艺术修养 2.1 幻想者的盛宴 2.2 人体结构与角色分析第3章 推开ZBrush之门 3.1 欢迎界面 3.2 界面与功能 3.3 绘画工具 3.4 Alpha菜单栏面板第4章 DVD教学光盘内容附录

<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

编辑推荐

3DVD : 23小时媒体语音视频教学, 结合实例全面讲解ZBrush3.1的雕塑建模原理、技术、工作流程及其与Maya等3D软件的联合应用技法。

<<ZBrush 3.1完全学习手册>>

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>