第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3高精度模型制作实战 >

图书基本信息

书名：<<ZBrush 3高精度模型制作实战技法>>

13位ISBN编号：9787115181121

10位ISBN编号：7115181128

出版时间：2008-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：张盛

页数：460

字数：815000

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

第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3高精度模型制作实战 >

内容概要

本书系统地介绍了ZBrush高精度模型制作的方法和技巧，由浅入深地讲解了ZBrush的操作技法和与其他主流软件的整合使用。

全书共分11章。

第1章主要介绍当今高精度模型在游戏、电影、广告等行业中的应用，以及未来发展的趋势，同时针对大家关心的与MudBox软件的异同和优势做了详细的比较。

第2章～第5章主要分析高精度模型的制作流程，以使读者从宏观上了解ZBrush在生产线中的作用、明确学习的重点，并且总结出了一套比较高效的高精度模型制作流程，结合3ds Max、Maya等软件的建模知识，帮助读者快速入门。

第6章～第8章主要通过模型实例的全程制作来讲解高级角色制作技巧，使读者掌握 ZBrush的雕刻功能，同时学习完整的制作流程。

第9章～第11章则全面讲解电影级超真实角色贴图的制作方法，以及高精度模型的渲染和输出方式，使读者又快又好地掌握多种制作贴图的方式，解决高精度模型在动画中应用的问题。

本书附带两张DVD教学光盘，内容包括书中所有实例的源文件及视频教学录像，以方便读者学习。

本书适合有一定软件操作基础，对ZBrush雕刻技术有一定认知，并需要进一步提高的CG爱好者阅读。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

张盛，笔名：ZSZS，国内知名CG艺术家，中国动画学会会员，中国图像图形学会会员，川音成都美术学院动画系专家教师，成都影神文化传媒有限公司专家教师，火星时代网Maya技术论坛版主，火星时代网CG综合软件论坛版主。

作者创作了大量CG作品和教程。
发表于专业刊物以及国

第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3高精度模型制作实战 >

书籍目录

第1章 极至模型世界 1.1 低精度模型和高精度模型 1.1.1 概念 1.1.2 应用领域的差异 1.1.3 高精度模型的类型 1.2 缔造极至模型的法宝——ZBrush 1.3 超级作品赏析 1.4 ZBrush和MudBox的比较和优势 1.5 ZBrush 3.1新功能介绍及其对生产流程的影响 第2章 高精度模型的制作流程概述 2.1 从Z球开始的制作流程 2.2 从3ds Max或Maya开始的制作流程 2.3 UV和贴图的问题 2.4 在3ds Max或Maya中使用高精度模型的问题 2.5 最佳制作流程 第3章 ZBrush软件入门 3.1 ZBrush 3.1的界面 3.1.1 ZBrush 3.1的界面构成 3.1.2 ZBrush模型输入和视图操作 3.1.3 ZBrush界面的自定义 3.2 ZBrush各菜单功能介绍 3.3 ZBrush的2.5D特性 3.3.1 ZBrush的Pixol概念和2.5D特性 3.3.2 ZBrush的3D特性 3.3.3 ZBrush的三维雕刻初体验——制作耳模 3.3.4 ZBrush的2.5D绘画初体验——制作耳朵的丛林 第4章 基础建模训练 4.1 认识ZBrush的3D物体特性 4.2 使用Box建模方式制作小钉锤 4.2.1 建立Box模型 4.2.2 Edge Loop的使用 4.2.3 修改制作模型手柄 4.2.4 制作钉锤头部 4.2.5 制作折边效果 4.3 面的选择技巧 4.3.1 基本选择方法 4.3.2 选择的注意事项和技巧 4.3.3 组和选择 4.4 制作小提琴 4.4.1 制作琴头 4.4.2 制作主体琴箱 4.4.3 制作其他部件 4.4.4 使用SubTool工具组合成完整的小提琴 4.4.5 SubTool工具 第5章 Z球高级建模训练 5.1 Z球的使用方法和技巧 5.1.1 认识Z球（正球和负球） 5.1.2 预览和蒙皮 5.1.3 Z球制作中的常见问题和解决方法 5.1.4 使用Z球制作人头 5.1.5 Z球和SubTool层 5.2 Z球高级形体构造训练 5.2.1 Z球的分辨率和Zsphere Tweaks插件 5.2.2 昆虫（蝈蝈）制作实例 5.2.3 Z球深入技巧 第6章 模型制作实例——牛 6.1 原画分析和资料搜集 6.2 牛的大形塑造 6.2.1 图片的调入 6.2.2 Image Plane 3插件的使用 6.2.3 使用Z球塑造大形 6.3 输出调节模型 6.3.1 在Maya中制作牛角、牛耳 6.3.2 牛牙的制作 6.4 高效UV制作方案 6.4.1 使用Unfold 3D展开UV 6.4.2 Unfold 3D功能全讲解 6.4.3 ZBrush的UV工具 6.5 在ZBrush中雕刻细化 6.5.1 输入多层物体 6.5.2 ZBrush的 3D雕刻画笔 6.5.3 第1遍雕刻形体大块肌肉 6.5.4 第2遍细致雕刻 6.5.5 利用Alpha贴图添加皮肤细节 6.5.6 ZBrush的Stroke（笔划） 6.6 绘制牛的贴图 6.6.1 映射大师的使用 6.6.2 ZSwatch（色板）插件的使用 6.6.3 绘制牛体贴图 6.7 牛体姿态调节 第7章 模型拓扑 7.1 拓扑的重要性和规律 7.1.1 模型拓扑的重要性和一般原则 7.1.2 人物模型拓扑分析和规律 7.1.3 四足动物拓扑分析和规律 7.2 重建拓扑实例 7.2.1 雕刻人的头骨 7.2.2 重建头骨拓扑 7.3 其他修改拓扑的流程 7.3.1 从外部输入拓扑 7.3.2 复制修改模型拓扑 7.4 Rigging的姿态调整功能 7.5 Extract的提取模型功能 第8章 终结者全程制作 8.1 基础模型建构 8.1.1 在Maya中建构基础模型 8.1.2 在Maya中细化头部布线 8.1.3 在Maya中细化手部 8.1.4 使用Transpose调整角色姿态 8.1.5 在Maya中建构机械零件 8.1.6 UV展开 8.2 在ZBrush中雕刻细节 8.2.1 将各部分导入SubTool 8.2.2 拓扑对称雕刻身体肌肉 8.2.3 拓扑对称雕刻头部 8.2.4 D层雕刻手部 8.3 Alpha 超级细化 8.3.1 制作身体皱纹和伤疤 8.3.2 制作手部皱纹细节 第9章 超真实角色贴图制作 9.1 顶点绘图和Z映射画笔制作真实贴图 9.2 皱纹细节绘制 9.3 映射大师制作超写实贴图 9.4 Image Plane插件制作超写实贴图 9.5 ZBrush颜色修正工具 第10章 ZBrush材质和渲染 10.1 内部直接渲染 10.1.1 指定颜色和材质 10.1.2 ZBrush标准材质基本属性 10.1.3 MatCap材质捕捉 10.1.4 显示和渲染模型 10.1.5 视频展示动画输出 10.2 分层渲染输出 10.2.1 各通道分层渲染输出 10.2.2 各通道合成（在Photoshop内完成） 第11章 高精度模型在3ds Max/Maya动画中的应用方法 11.1 法线贴图应用 11.1.1 默认法线生成工具 11.1.2 使用ZMapper插件生成法线贴图 11.1.3 在3ds Max中渲染法线贴图 11.1.4 在3ds Max中显示法线贴图 11.1.5 在Maya中渲染和显示法线贴图 11.1.6 ZBrush UV 输出 11.2 置换贴图应用 11.2.1 置换贴图的生成 11.2.2 在3ds Max中使用置换贴图 11.2.3 在Maya中使用置换贴图 附录

第一图书网, tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 极至模型世界 这是一个数字艺术在全球范围内异军突起、迅猛前进的时代！
这是一个高手云集、群雄逐鹿的时代！
对于数字艺术领域来说，这是一个纷乱的时代！
俗话说得好：乱世出英雄。
现在正是施展数字艺术才华于世人的时候。
只要你有优秀的数字艺术作品，利用互联网为你搭建的展示平台，很可能一夜之间全世界的CG艺术家都会认识你。
所以，这也是一个能一夜成名的时代。
当然，前提是你有足够能震撼他人的数字艺术作品！

三维动画作为一门数字艺术涉及到的内容非常得广泛，按照一般的生成顺序，可涉及到模型、贴图、材质、灯光、骨架、动画、渲染输出、特效合成等方面。
其中对于模型、贴图的制作，可以说是初学者的必修课。
记得在几年前，差不多也就是2004年的时候，全国乃至全世界，能制作超高精度、超高水准模型的人可以说是凤毛麟角、寥寥无几。
当时制作超级模型多数都是采用“逆向方式”，也就是先让雕塑家制作出雕塑，然后使用专业的三维扫描设备扫描成三维数字模型，如图1.0.1所示。
之所以高手不多，一方面受到计算机硬件的限制，另外和人才不多、制作工具的限制和制作的要求不高有很大关系。
而现在，硬件和软件相对来说已经不再有障碍，对制作的要求也越来越高，人才成为了唯一缺少的元素。

数字艺术自20世纪90年代在全球产生广泛影响以来，我个人认为已经走过了一个初步的成长时期，现在已经逐步进入到了一个成熟的阶段。
为什么这么说呢?近两年《加勒比海盗》、《金刚》等好莱坞电影中数字特效的成功运用，以及全球众多成熟的数字艺术家、成熟的个人作品都证明了这一点。
图1.0.2是工业光魔工作室为电影《加勒比海盗》制作的角色模型。
现在已经不同于2002～2003年，不是只要能制作出一个人体模型就能震撼观众、找到工作了。
现在需要的是“精彩”，需要的是“高度”。
我们经常会在互联网或是一些相关报道中看到“xx某部门统计，全国数字动画艺术人才缺口为几十万人”的报道，可是另一方面我们也会经常看到有很多的人抱怨找不到相关的工作。
这是怎么回事？
我们暂且不讨论究竟缺少多少人，至少有一点是可以肯定的：缺少的绝对不是只会三拳两脚的人，需要的是能制作出高水平作品的人，真正的高手是从来不会有找不到工作的烦恼，因为一般情况下好工作是会先来找他（她）的。
成为一个真正高水平的数字艺术家才是王道！

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

ZBrush是传统和创新的完美组合，让您可以创造出高品质的图形作品，快速有效地表达自我。通过ZBrush您可以即时地绘制图象，它也非常适合于情节串联图板和概念化设计，功能足以将您的作品打造完美。

《ZBrush 3高精度模型制作实战技法》则着重讲数量俄ZBrush与Maya的结合应用，强调了ZBrush在整个三维动画制作流程中的作用，适合iyou一定三维软件使用经验并可望自己的作品拥有更多丰富细节读者阅读。

——国际CG艺术家，著名视觉特效大师Mitch Barany先生

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

国际CG艺术家、著名视觉特效大师，Mitch Barany先生鼎力推荐，ZBrush专业指导教师，国内知名CG艺术家张盛先生倾力打造。

2张DVD，长达21小时的多媒体教学录像，包括书中所有案例的视频教学和素材源文件。

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