第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3.1印象 高精角色 >

图书基本信息

书名：<<ZBrush 3.1印象 高精角色建模专业技法>>

13位ISBN编号：9787115185464

10位ISBN编号：7115185468

出版时间：2008-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：李元龙

页数：324

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

前言

ZBrush是传统与创新工具的完美组合，它直观、易于使用、功能强大，可以让用户创造出复杂的、高品质的cG图像。
基于ZBrush的专业和强大功能，它曾在《指环王》、《加勒比海盗》等众多影片的数字建模方面得到广泛运用，创作出很多让人印象深刻的数字角色。

作为一款专业的建模软件，ZBrush将激发您创作出多面的、震撼人心的CG图像，不管您是新手，还是专业人士，ZBrush总能让您的创作灵感发挥得淋漓尽致。

第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3.1印象 高精角色 >

内容概要

本书以实例为主，由易到难、深入浅出地介绍了使用ZBrush创建高精角色模型的专业技法。

全书内容丰富，其中包括ZBrush工作流程与原理、Z球建模方法、雕刻技法、Topology布线、纹理制作、编辑UV、3D图层、ZMapper（法线贴图）、Projection Master（投影大师）等核心技术，同时还讲述了从ZBrush传统建模方式到3ds Max的全流程（材质贴图+置换图+法线图+渲染），帮助读者在最短时间内掌握当前最流行的CG创作软件ZBrush。

本书附带一张DVD教学光盘，其中包含15个小时的视频教学录像，读者可以书盘结合学习本书。

本书既可以作为CG创作新手的ZBrush入门指导教程，也适合作为动漫、影视或者游戏从业者提高自己ZBrush建模水平的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush 3.1印象 高精角色 >

书籍目录

第1章 ZBrush角色造型大师 1.1 ZBrush软件介绍 1.2 ZBrush的强大功能 1.3 ZBrush优秀作品赏析 1.3.1 生物角色类 1.3.2 次时代游戏类作品赏析 1.3.3 场景类作品赏析 1.3.4 插画类作品赏析 第2章 进入ZBrush感官世界 2.1 认识ZBrush 3.1界面 2.1.1 ZBrush 3.1初始界面 2.1.2 认识ZBrush界面构成元素 2.1.3 标题栏 2.1.4 菜单栏 2.1.5 常用工具架 2.1.6 文挡视图 2.1.7 控制组 2.1.8 左右导航栏 2.1.9 左右托盘 2.1.10 快捷菜单 2.1.11 ZScript区域 2.2 认识ZBrush 3.1控制组 2.2.1 Alpha控制组 2.2.2 曲线控制器 2.2.3 Brush控制组 2.2.4 Document控制组 2.2.5 Draw控制组 2.2.6 Tool控制组 2.2.7 Stroke控制组 2.2.8 Transform（变换）控制组 2.3 ZBrush 3.1界面基本操作 2.3.1 视图操作 2.3.2 隐藏与释放物体 2.3.3 创建遮罩及取消遮罩 第3章 颠覆传统的模型构建方式——ZSphere 3.1 ZSphere的认识 3.2 ZSphere模型构建方式 3.3 ZSphere的基本操作 3.3.1 增加或删除ZSphere 3.3.2 移动ZSphere 3.3.3 缩放ZSphere 3.3.4 旋转ZSphere 3.4 Adaptive Skin自适应蒙皮 3.4.1 认识Adaptive Skin 3.4.2 Adaptive Skin面板的使用 3.5 ZSphere引力球使用技巧 3.6 正负极ZSphere 3.7 ZSphere基础模型训练——双刃斧 3.7.1 搭建ZSphere基本模型 3.7.2 编辑Ploymesh网格模型 3.7.3 Deformation（变形）卷展栏 3.8 ZSphere基础模型训练——野猪 3.8.1 前期准备工作 3.8.2 创建野猪头部ZSphere 3.8.3 创建野猪身体部分ZSphere模型 3.8.4 创建野猪四肢部分的ZSphere 第4章 ZBrush 3.1新功能疯狂出击 4.1 移位工具 4.1.1 认识行动线 4.1.2 创建行动线 4.1.3 移动行动线 4.1.4 移动模型 4.1.5 缩放模型 4.1.6 旋转模型 操作实战——练习拓扑遮罩 4.2 Wrap模式 4.3 局部细分 4.4 新笔刷 4.4.1 投影笔刷 ZProject Brush 操作实战——投影模型 操作实战——投影贴图 4.4.2 Mesh Insertion网格插入 4.5 D层工具 4.5.1 D层工具功能介绍 4.5.2 创建层 4.5.3 层的状态 4.6 Subtool（多重工具） 4.6.1 Subtool功能介绍 4.6.2 添加和隐藏Subtool 4.6.3 合并Subtool（多重工具） 4.6.4 GrpSplit（组切割） 4.7 HD雕刻 4.8 Topology工具 操作实战——修改拓扑结构 4.9 Mat Cap材质吸取工具 操作实战——吸取材质第5章 高精蜻蜓模型制作实例 5.1 收集资料 5.2 构建蜻蜓ZSphere模型 5.2.1 前期准备工作 5.2.2 搭建蜻蜓头部ZSphere模型 5.2.3 创建身体的ZSphere 5.2.4 制作蜻蜓的脚 5.2.5 制作蜻蜓的翅膀 5.3 Polymesh网格调节 5.4 雕刻蜻蜓模型细节 5.4.1 刻画身体部分的细节 5.4.2 刻画其他部位细节 5.5 绘制蜻蜓表皮肌理 5.5.1 绘制身体和眼睛的肌理 5.5.2 使用Photoshop制作Alpha贴图 5.5.3 Stencil模板使用技法第6章 高精鳄鱼龟模型制作实例 6.1 认识鳄鱼龟 6.2 构建鳄鱼龟ZSphere模型 6.2.1 制作龟壳部分的ZSphere 6.2.2 制作头部及四肢部分的ZSphere 6.3 转换及调节鳄鱼龟Polymesh模型 6.3.1 调节Polymesh模型初始形态 6.3.2 Edge Loop（循环边） 6.3.3 Crease（折边） 6.4 雕刻鳄鱼龟模型 6.4.1 雕刻龟壳部分 6.4.2 雕刻四肢及躯干 6.4.3 雕刻局部细节 6.5 绘制鳄鱼龟表皮肌理 6.5.1 使用投影大师制作模型肌理 6.5.2 使用3D雕刻制作模型肌理第7章 高级写实模型综合实例——剑齿虎 7.1 认识剑齿虎 7.2 构建剑齿虎ZSphere模型 7.3 转换及调节剑齿虎Polymesh模型 7.3.1 调节Polymesh模型初始形态 7.3.2 Normal（法线技术）的概念 7.3.3 修改拓扑结构及制作UV 7.4 雕刻剑齿虎模型 7.4.1 调节剑齿虎初始形态 7.4.2 雕刻剑齿虎基本结构 7.4.3 深入刻画剑齿虎肌肉结构 7.4.4 创建眼球部分 7.5 利用拓扑遮罩调节剑齿虎动态 7.6 绘制剑齿虎表皮肌理 7.6.1 绘制头部肌理 7.6.2 绘制身体部分肌理 7.7 制作Normal Map（法线贴图） 7.7.1 制作Normal Map（法线贴图） 7.7.2 输出Normal Map（法线贴图）第8章 高端角色动画流程综合实战训练——捍卫者 8.1 认识人体结构 8.2 构建人体ZSphere模型 8.2.1 构建头部ZSphere模型 8.2.2 构建身体部分ZSphere模型 8.2.3 构建手部ZSphere模型 8.3 初步调整Polymesh模型 8.3.1 初步调节模型头部网格 8.3.2 初步调节模型身体部分 8.3.3 初步调节手部网格 8.4 ds Max中的系列后续工作 8.4.1 修改模型拓扑结构 8.4.2 在3ds Max中制作角色道具 8.4.3 在3ds Max中制作UV 8.4.4 在Unfold3D中制作UV 8.5 ZBrush雕刻过程 8.5.1 利用ZMapper测试UV 8.5.2 粗略雕刻人体基本结构 8.5.3 深入细致地雕刻模型 8.5.4 绘制角色表皮肌理 8.5.5 导入角色道具 8.5.6 雕刻道具细节 8.5.7 制作Normal贴图 8.6 为角色绑定骨骼 8.6.1 创建Biped两足动物骨骼 8.6.2 设置Biped两足动物骨骼参数

第一图书网, tushu007.com

8.6.3 调节Biped两足动物骨骼形态 8.7 对骨骼进行蒙皮 8.7.1 添加Skin蒙皮修改器 8.7.2 编辑权重的几种方式 8.7.3 蒙皮包裹 8.8 制作角色贴图 8.8.1 制作真实人物贴图 8.8.2 制作皮衣贴图 8.8.3 制作枪贴图 8.9 材质灯光与渲染 8.9.1 Mental ray超级渲染 8.9.2 细调角色材质 8.9.3 制作皮衣材质 8.9.4 枪——金属类型材质制作 8.9.5 渲染出图

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章 ZBrush角色造型大师 1.1 ZBrush软件介绍 ZBrush是一款强有力的三维艺术创作软件，它是按照世界领先的特效工作室和全世界范围内的游戏设计者的需要，以一种精密的结合方式开发成功的软件。
它提供了极其优秀的功能和特色，可以极大地激发艺术家的创造力。
在建模方面，ZBrush可以说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，可以让艺术家制作出令人惊讶的复杂模型。
无论是从中级还是到高分辨率的模型，艺术家的任何雕刻动作都会瞬间得到回应，如图1-1所示。
ZBrush还可以实时地进行渲染和着色。
对于绘制操作，ZBrush的范围尺度可以让用户给基于像素的作品增加深度、材质、光照和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。
利用lZBrush优秀的ZSphere建模方式不但可以做出优秀的静帧，而且能制作出很多电影特效和游戏，如《指环王III》和《加勒比海盗III》等。
它还可以和其他的软件，如3ds Max、Maya和IXSl合作，做出令人瞠目结舌的细节效果，如图1-2所示。
现在，越来越多的CGer都开始使用zBrush这款强大的软件。
尤其ZBrusht观在推出了3.1的新版本，新增了一些非常强大的功能，6次获得奥斯卡大奖的获奖艺术家里克贝克说：“ 用惯ZBrush做事情，你简直不会再有使用其他软件的想法 ”，所以说zBrush是未来三维软件的发展趋势。
1.2 zBrush的强大功能 zBrush强大的模型创建方式是zBrush的王牌之一，zBrush是以一种叫做ZSphere的模型构件方式来创造模型的，它可以迅速地以球体与球链的组合概括任何形体特征，从而生成网格物体。
细分过后逐步雕刻细化，最终可以制作出极致细腻的效果，如图1*3所示。
另外，强大的贴图绘制功能更是在所有三维软件中独领风骚，它可以在三维物体中实时绘制顶点颜色和纹理。
强大的材质吸取功能、纹理克隆技术可以让作者轻松实现真实的材质效果。
只要有一张真实的照片素材，我们就可以把它克隆到指定的模型上，如图1.4所示。
材质吸取功能是指可以吸取照片上的质感效果及灯光效果，其强大的功能可以让我们轻松模拟出真实照片级的效果。
只要选择Matcap的一种材质模式，就可以针对不同质感的物体，模拟出相近或完全一样的质感，如图1-5所示。
各种各样的笔刷模式配合蒙版与Alpha通道，可以绘制出任何肌理效果和形体特征。
不同的笔刷配合不同的绘制方式，再配合不同的A1pha通道贴图，就可以做出意想不到的效果，如图1-6所示。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《印象：ZBrush 3.1高精角色建模专业技法》附带一张DVD教学光盘，其中包含15个小时的视频教学录像，读者可以书盘结合学习《印象：ZBrush 3.1高精角色建模专业技法》。

《印象：ZBrush 3.1高精角色建模专业技法》既可以作为CG创作新手的ZBrush入门指导教程，也适合作为动漫、影视或者游戏从业者提高自己ZBrush建模水平的参考用书。

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