

图书基本信息

书名：<<ZBrush次世代角色建模火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115234841

10位ISBN编号：7115234841

出版时间：2010-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：马骁

页数：245

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>

前言

CG（计算机图形）是Computer Graphics的缩写。

随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成，国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。

它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站上与此相关的信息一应俱全，包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代创建于1999年，自主的业内知名品牌“火星人”从1993年延续至今，“火星课堂”图书也畅销海内外，历经十多年的历史，也正好是CG产业在中国的10年发展历程。

火星时代涵盖了全部的CG领域项目，集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流，推动和普及CG领域中三维影视与游戏技术的应用，为社会输送急需的三维影视与游戏制作人才，是火星时代的使命之一。

火星时代相继开设了游戏原画美术专业班、游戏模型贴图专业班、游戏动画特效专业班、影视模型与渲染专业班、影视角色动画专业班等，与此同时我们策划出版了《ZBrush次世代角色建模火星课堂》、《ZBrush雕刻大师火星课堂》等图书。

伴随着次世代游戏的出现，游戏的制作也将进入一个新的阶段——次世代游戏制作，对于想进入这一行的初学者来说，掌握次世代游戏制作流程和方法是必不可少的，本书正是结合了笔者多年的工作和教学经验，按照游戏公司次世代游戏制作的流程编写，同时兼顾多种软件操作与美术知识，毫无保留地展示了次世代游戏的制作技法，深入探讨了一些鲜为人知的制作手段。

无论您是有心踏入游戏行业的新人，还是正在从事相关工作的CG从业者，本书都是您不容错过的案头珍藏。

内容概要

本书是《火星课堂·雕刻大师》系列中的一本，作者来自火星时代游戏模型贴图专业老师，具有丰富的ZBrush教学和游戏制作经验。

全书通过详细介绍Arestar 2009 CG International Challenge(角色组)获奖作品的创作过程，传授给读者使用ZBrush数字雕刻软件进行次世代角色模型创作的流程和技法。

全书共5章，第1章讲解次世代游戏制作基础知识；第2章讲解ZBrush软件界面布局、常用控制组，以及ZSphere建模技术；第3章讲解角色高模创作技法；第4章讲解细化高模的技法；第5章讲解低模制作技法。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘，全程视频讲解，总时长近40个小时。

本书可作为三维爱好者，以及影视制作、游戏设计相关领域模型师的参考书；也可以作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

作者简介

马骁，毕业于北京服装学院。

高级讲师、资深游戏动画师，曾就职于中央美术学院.参与开发多款日本PC游戏，并负责原画设定和三维制作。

2008年被评为中国数字艺术联盟动画高级设计师.现为火星时代实训基地游戏设计专业老师。

蒲福贵，毕业于中央美术学院。

高级讲师、资深次世代模型贴图师。

曾在“NC中国研究开发中心”、“GAMELOFT”担任美术组长一职，创作的游戏作品有《激战》、《永恒之塔》等，摄影作品也被入选平遥国际摄影展.现为火星时代实训基地游戏设计专业老师。

书籍目录

- 第1章 次世代游戏制作基础知识 1.1 次世代游戏概念及发展前景 1.2 如何制作次世代游戏角色
- 1.2.1 次世代游戏角色制作思路 1.2.2 次世代游戏角色制作流程 1.3 次世代游戏制作软件
- 1.3.1 数字雕刻法宝——ZBrush 1.3.2 三维设计元老——3ds Max 1.3.3 拓扑模型新宠——TopoGun
- 1.3.4 UV拆分利器——Headus UVLayout 1.3.5 法线转换工具——CrazyBump
- 1.3.6 图像处理大师——Photoshop 第2章 走进ZBrush的世界 2.1 认识ZBrush界面构成元素 2.1.1 标题栏
- 2.1.2 菜单栏 2.1.3 常用工具架 2.1.4 文档视图 2.1.5 控制组 2.1.6 左右导航栏
- 2.1.7 左右托盘 2.1.8 快捷菜单 2.1.9 ZScript区域 2.2 ZBrush控制组 2.2.1 Alpha控制组
- 2.2.2 Brush控制组 2.2.3 Document控制组 2.2.4 Draw控制组 2.2.5 Stroke控制组 2.2.6 Tool控制组
- 2.2.7 Transform控制组 2.3 ZBrush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 创建及取消遮罩 2.4 颠覆传统的模型构建方式——ZSphere 2.4.1 ZSphere简介
- 2.4.2 ZSphere模型构建方式 第3章 次世代角色高模制作 3.1 角色前期设计 3.1.1 角色分析
- 3.1.2 角色原画设计 3.2 利用ZSphere制作角色大型 3.3 绘制角色大体肌肉走向 3.4 调节角色大体外轮廓
- 3.5 深化角色肌肉形态 3.6 制作角色铠甲 3.6.1 制作胸甲和肩甲 3.6.2 制作腰甲和腿甲
- 3.6.3 制作飘带 3.6.4 制作手臂铠甲 3.6.5 制作战靴 3.6.6 制作尾部铠甲 3.7 制作角色手部及钳子
- 3.7.1 制作手部 3.7.2 制作钳子 3.8 制作角色武器 3.8.1 利用ZSphere制作武器大型
- 3.8.2 雕刻武器大型 第4章 细化角色高模 4.1 深化角色模型 4.1.1 深化头部 4.1.2 深化尾部
- 4.1.3 深化铠甲 4.1.4 深化钳子 4.2 拓扑角色头部及身体 4.2.1 拓扑头部 4.2.2 拓扑身体
- 4.2.3 合并拓扑模型 4.3 细化角色模型 4.3.1 细化角色头部 4.3.2 细化角色身体
- 4.3.3 细化铠甲和武器 第5章 次世代角色低模制作 5.1 合并角色各部件并导出 5.2 拓扑最终角色低模
- 5.2.1 对角色身体进行低模拓扑 5.2.2 对角色铠甲及武器进行低模拓扑 5.2.3 调整并完成最终角色低模 序言

章节摘录

插图：

编辑推荐

《ZBrush次世代角色建模火星课堂》：Arestar获奖作品全程揭秘 火星时代游戏设计专业老师倾心打造近40个小时高品质教学视频，指导读者学习次世代角色建模技法火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业，其自主开创的业内知名教学品牌“火星人”，从1993年延续至今。

已拥有超过百万的读者和学员。

早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。

目前火星时代已成为Autodesk公司在中国唯一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds MaxMaya授权认证教师培训中心。

《ZBrush次世代角色建模火星课堂》从零开始，全面、系统地介绍ZBrush软件的使用方法，内容包括软件操作基础，笔刷、笔触、Alpha、z球建模，高级建模前期准备、材质贴图.灯光渲染，与其他三维软件的结合使用，综合案例讲解等，全书穿插了数十个案例，循序渐进地向读者展示ZBrush强大的雕刻功能。

随书附带3DVD，包含数十个小时高品质教学视频和相关学习资料。

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>