

<<ZBrush数字雕刻>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush数字雕刻>>

13位ISBN编号：9787115275738

10位ISBN编号：7115275734

出版时间：2012-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：斯潘塞

页数：368

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数字雕刻>>

内容概要

ZBrush是一款功能强大的三维造型软件，其操作简单，适用面广，是动画、电影、视频游戏等领域里面最重要的建模工具。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》全面介绍了这一软件的功能、特点和使用方法，说明如何利用它来雕刻基本的人物模型，并将这些模型应用在电影和游戏等制作过程中。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》按照从整体到部分的方式进行介绍，让你在把握整体形态的基础上逐渐认识和塑造人体各个部分，从而创建出生动逼真的人物模型。

结合书中提供的示例和视频，你就可以大大提升自己的创造和设计能力，并可结合其他软件(如Maya)创作出夺人眼球的艺术作品。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》图文并茂、指导性强，是雕刻家、造型师和艺术家们的必备手册，也是初学者的入门参考书。

<<ZBrush数字雕刻>>

书籍目录

第1章 草拟网格

- 1.1 雕刻人物模型
 - 1.1.1 姿势、外形和比例
 - 1.1.2 解剖学术语
- 1.2 创建基本雕刻网格
 - 1.2.1 在Maya中创建雕刻网格
 - 1.2.2 在ZBrush中创建雕刻网格
- 1.3 接下来的内容

第2章 姿势和肌肉

- 2.1 从整体角度看待人物模型
 - 2.1.1 峰和谷
 - 2.1.2 平断面分析
- 2.2 雕刻基本人物模型
 - 2.2.1 开始制作
 - 2.2.2 腿部
 - 2.2.3 胸部和肩膀
 - 2.2.4 分析平面
- 2.3 接下来的内容

第3章 头部和颈部

- 3.1 头骨
 - 3.1.1 面部特征的比例和放置
 - 3.1.2 放置特征
 - 3.1.3 制作基本头骨
 - 3.1.4 细化初始雕塑
- 3.2 面部肌肉
 - 3.2.1 咀嚼肌和颞肌
 - 3.2.2 颧大肌和颧小肌
 - 3.2.3 口轮匝肌
 - 3.2.4 三角肌和颈肌：下巴
 - 3.2.5 额肌：前额
 - 3.2.6 眼轮匝肌
 - 3.2.7 颊肌
- 3.3 面部特征
 - 3.3.1 鼻子
 - 3.3.2 合上嘴巴
 - 3.3.3 颈部肌肉
 - 3.3.4 细化表面
 - 3.3.5 塑造耳朵
 - 3.3.6 添加特征和细化形状
- 3.4 最后调整
- 3.5 接下来的内容

第4章 躯干部分

- 4.1 修改躯干团块
 - 4.1.1 模型准备：存储一个形态目标
 - 4.1.2 调整胸部肌肉

<<ZBrush数字雕刻>>

- 4.2 雕刻躯干
 - 4.2.1 胸肌
 - 4.2.2 腹部肌肉
 - 4.2.3 锯肌和斜肌
 - 4.2.4 后背肌肉
- 4.3 接下来的内容
- 第5章 胳膊
 - 5.1 基本形状
 - 5.2 肌肉及骨骼生理结构
 - 5.2.1 本章的骨骼标记
 - 5.2.2 本章涉及的肌肉
 - 5.3 雕刻胳膊
 - 5.3.1 肩膀和上臂
 - 5.3.2 三头肌
 - 5.3.3 下臂
 - 5.4 接下来的内容
- 第6章 骨盆和腿部
 - 6.1 骨盆和腿部的基本形状
 - 6.2 骨骼和肌肉解剖
 - 6.3 雕刻骨盆和腿部
 - 6.3.1 调整腿部位置
 - 6.3.2 雕刻骨盆和臀部
 - 6.3.3 雕刻大腿
 - 6.3.4 雕刻膝部
 - 6.3.5 雕刻小腿
 - 6.3.6 雕刻最后一笔
 - 6.4 接下来的内容
- 第7章 手部、脚部和体形设计
 - 7.1 解剖手部和脚部
 - 7.1.1 相对属性
 - 7.1.2 骨骼结构
 - 7.1.3 解剖方向
 - 7.1.4 手部表面解剖图
 - 7.1.5 脚部表面解剖图
 - 7.1.6 块状形状和平面
 - 7.2 雕刻手部
 - 7.3 雕刻脚部
 - 7.4 完成人物模型
 - 7.4.1 整体形状变换
 - 7.4.2 添加肌肉和脂肪
- 第8章 重划网格
 - 8.1 什么是重划网格
 - 8.2 为什么要重划网格
 - 8.3 ZBrush拓扑工具
 - 8.3.1 多边形绘制
 - 8.3.2 使用ZBrush拓扑工具
 - 8.3.3 重划肩部的网格

<<ZBrush数字雕刻>>

8.4 使用NEX重划头部网格

8.4.1 使用NEX创建初始网格

8.4.2 添加眼部和嘴部的组织

8.5 接下来的内容

第9章 纹理

9.1 UV纹理坐标系

9.1.1 贴图UV纹理坐标

9.1.2 编辑UV坐标

9.1.3 将UV坐标导入工具中

9.2 创建皮肤的纹理贴图

9.2.1 为子表面散射阴影创建纹理

9.2.2 为皮肤添加斑点

9.2.3 绘制表皮层

9.3 从ZBrush导出纹理

9.4 表面杂色

9.4.1 激活表面杂色

9.4.2 将凹凸细节转换为法线贴图

第10章 创建服装

10.1 装饰流程

10.2 创建面具

10.2.1 准备ZBrush拓扑工具

10.2.2 创建一个基本网格

10.2.3 利用拓扑生成一个英雄面具

10.3 雕刻服装细节

10.3.1 雕刻面具

10.3.2 雕刻衬衫

10.3.3 为袖子添加一种重复图案

10.3.4 雕刻长裤

10.4 将蒙版作为Alpha进行存储、调用和编辑

10.5 接下来的内容

<<ZBrush数字雕刻>>

编辑推荐

要创造吸引人的角色，就需要使它们具有真实感，ZBrush可以让您达到这种境界，不过您还需要有扎实的艺术技能，这本图例式教程会教您最基本的人体解剖知识，这样，您就能创造可以真正呈现在银屏上的夺人眼球的人物形象了。

本书教授您使用ZBrush3，5工具来雕刻一个男性英雄人物。

您每操作一步，就可以多了解一个人体部位，包括头、颈、躯干、胳膊、腿、骨骼和肌肉。

这本书强调了那些指引艺术家数世纪的概念，比如姿势、形态、比例，这些都可以帮助您培养基本的技能，这些技能将贯穿您的整个职业生涯，使用这本指南将您的动画作品加工成专业级艺术品吧！

- 理解基本的形态、比例、姿势和节奏；
- 掌握骨骼部分和肌肉组的基本解剖学术语；
- 将身体各部分分解为单独的几何体；
- 用Claytubes（粘土管）和其他工具绘制人物模型草图；
- 在下层肌肉和骨骼上创建肉感；
- 学习ZBrush重划分网格和颜色贴图技术；
- 通过细节和服饰来丰富人物模型；
- 将人物模型用在电影、视频游戏、Web或数字输出等多种领域；
- 所学技能还可以运用到Maya、3dsMax、Blender和Photoshop中。

Scott Spencer是一位自由角色设计者和雕刻家，目前在新西兰威灵顿的Wetal作室供职。

Scott参与过的作品包括《钢铁侠》、《战斧》、《异种3》等。

您可以在电影、视频游戏和其他人物收藏中找到他的作品。

<<ZBrush数字雕刻>>

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>