第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精解>>

13位ISBN编号：9787115286161

10位ISBN编号：7115286167

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘寒

页数：319

字数：614000

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

<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

内容概要

本书共分为9章，由浅入深地对ZBrush软件进行递进式介绍，其中包括8个范例，每个实例教程在ZBrush使用过程中，都具有非常明确的针对性，涉及ZBrush应用的各个功能和模块，使读者能够在全面了解ZBrush软件的基础上，对ZBrush的优势有更为深刻的理解，为灵活地进行多软件结合操作准备扎实技能。

《水晶石技法
ZBrush数字雕刻精解》光盘配备大量的ZBrush基础教学视频，同时也有实际的操作应用演示，观看、学习都非常方便；同时，光盘中也收录所有案例的工程文件及素材，供读者练习使用。

《水晶石技法
ZBrush数字雕刻精解》适合数字艺术从业人员、在校生阅读，也可供广大的数字艺术爱好者参考。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 ZBrush软件概述
1.1 ZBrush软件简介
1.2 ZBrush的流程特点
1.3 ZBrush界面的组成部分
1.4 ZBrush界面常用控制元素
1.5 关键的几个概念
1.5.1 关于2D、2.5D和3D空间
1.5.2 Pixol
1.5.3 模型精度
1.5.4 工具
1.6 Brush(笔刷)
1.6.1 笔刷概述
1.6.2 Alpha(笔触)与Stroke(笔划)
1.6.3 笔刷与关联模块
1.6.4 常用笔刷介绍
1.7 ZBrush中的Tool(工具)面板
1.7.1 Tool(工具)基础控制参数调板
1.7.2 SubTool(次级工具)调板参数详解
1.7.3 Laye (层)调板参数详解
1.7.4 Geometry(几何体)调板参数详解
1.7.5 Surface(表面噪波)调板参数详解
1.7.6 Deformation(形变)调板参数详解
1.7.7 Masking(遮罩)调板参数详解
1.7.8 Polygroups(多边形组)调板参数详解
1.7.9 Polypaint(多边形着色)调板参数详解
1.7.10 UV Map(坐标贴图)调板参数详解
1.7.11 Texture Map(纹理贴图)调板参数详解
1.7.12 Displacement
Map(置换贴图)调板参数详解
1.7.13 Normal Map(法线贴图)调板参数详解
1.7.14 Unified
Skin(统一蒙皮)调板参数详解
1.7.15
Import/Export(导入/导出)调板参数详解
1.8 主要菜单栏面板详解
1.8.1
Alpha、Brush、Draw、Stencil、Stroke、Picker菜单参数详解
1.8.2 Preferences(首选项)菜单参数详解
1.8.3 Tra form(变换)菜单参数详解
1.8.4 Macro(宏)菜单参数详解
1.8.5 Material(材质)菜单参数详解
1.8.6 Zscript(脚本)菜单参数详解
1.9 本章小结
第2章 ZBrush的硬表面技术
2.1 ShadowBox(投影箱)

第一图书网, tushu007.com

2.1.1 ShadowBox(投影箱)的操作
2.1.2 ShadowBox(投影箱)调板参数详解
2.2 Clip(切割)硬表面笔刷
2.2.1 Clip(切割)笔刷简介
2.2.2 Clip(切割)笔刷中的Stroke(笔划)
2.2.3 Clip(切割)笔刷的特性
2.3 硬表面技术制作战斧实例
2.4 本章小结
第3章 ZSphere和ZSketch技术
3.1 ZSphere(Z球)
3.1.1 ZSphere(Z球)工作流程与参数详解
3.1.2 ZSphere(Z球)的类型
3.1.3 ZSphere(Z球)的常用变换操作
3.1.4 ZSphere I与ZSphere II的区别
3.2 运用ZSphere技术制作蝎子模型实例
3.2.1 创建蝎子模型
3.2.2 雕刻蝎子模型
3.3 ZSketch(Z球速描)
3.3.1 ZSketch(Z球速描)调板参数详解
3.3.2 ZSketch(Z球速描)制作变色龙模型
3.4 本章小结
第4章 ZBrush的Topology(拓扑)技术
4.1 使用ZBrush创建模型的局限
4.2 极星点与布线流向
4.3 Topology(拓扑)工作流程
4.4 详解Topology(拓扑)操作与工具调板
4.5 使用Topology(拓扑)功能操作实例演示
4.6 本章小结
第5章 Normal Map(法线贴图)和Displacement Map(置换贴图)
5.1 BumpMap(凹凸贴图)、Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)
5.2 Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)制作流程
5.3 Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)调板命令详解
5.4 铜狮模型Normal Map(法线贴图)实例演示
5.5 本章小结
第6章 ZBrush的UV坐标指定功能
6.1 UV坐标指定的作用与原则
6.1.1 UV坐标指定的作用
6.1.2 UV坐标指定的四个基本原则
6.2 UV Map(坐标贴图)参数详解
6.3 UV Map(坐标贴图)坐标指定河马实例演练
6.4 UV Master参数详解
6.5 运用UV Master进行UV坐标指定实例演示
6.6 本章小结
第7章 ZBrush的贴图材质功能

第一图书网, tushu007.com

7.1 ZBrush中与纹理贴图相关的调板参数
7.1.1 Color(色彩)调板参数
7.1.2 Polygroup(多边形组)调板参数
7.1.3 UV Map(UV贴图)调板参数详解
7.1.4 Texture Map(纹理贴图)调板参数详解
7.1.4 Texture(纹理)菜单详解
7.1.5 Material(材质)菜单详解
7.2 Polypaint(多边形着色)
7.3 Projection Master(映射大师)
7.4 ZApplink功能
7.5 Spotlight(射灯)功能
7.5.1 Spotlight(射灯)转盘
7.5.2 Spotlight(射灯)功能详解
7.5.3 Spotlight(射灯)多纹理素材控制
7.5.4 Spotlight(射灯)功能的基本操作和用法
7.5.5 Spotlight(射灯)功能的投射填充
7.6 本章小结
第8章 ZBrush主力插件
8.1 Decimation Master(减面大师)插件
8.1.1 Decimation Master插件命令详解
8.1.2 Decimation
Master插件实例操作演示
8.2 Multi Map Exporter(多重贴图导出)插件命令详解
8.3 SubTool Master(次级工具大师)插件命令详解
8.4 Tra pose Master(变换造型大师)插件
8.4.1 Tra pose
Master(变换造型大师)插件命令详解
8.4.2 Tra pose
Master(变换造型大师)插件实例操作
8.5 3D Print Exporter(三维打印输出)插件
8.6 本章概述
第9章 ZBrush & 3ds Max结合制作角斗士
9.1 三视图
9.2 使用3ds Max软件搭建角斗士模型
9.2.1 使用3ds Max软件搭建角斗士基本模型
9.2.2 角斗士模型的UV坐标指定
9.3 角斗士头盔制作
9.3.1 使用ZBrush软件雕刻头盔细节
9.3.2 法线贴图转化头盔模型细节
9.4 使用Spotlight(射灯)功能制作角斗士皮肤
9.4.1 皮肤原始素材的准备
9.4.2 Spotlight(射灯)功能制作角斗士皮肤
9.5 贴图的修饰与3ds Max渲染
9.5.1 贴图的修饰
9.5.2 三维材质调节与渲染
9.6 角斗士动态与背景环境制作
9.6.1 角斗士的骨骼绑定与蒙皮设置

第一图书网, tushu007.com

9.6.2 角斗士环境背景的制作
9.6 本章小结
附录
配套视频教学导读
第一部分：ZBrush中的常用基本操作
第二部分：ZBrush实践制作演示操作

第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

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