

<<全视频ZBrush影视级高精度建模>>

图书基本信息

书名：<<全视频ZBrush影视级高精度建模技法>>

13位ISBN编号：9787302237549

10位ISBN编号：7302237549

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：刘海凡 等编著

页数：393

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>

<<全视频ZBrush影视级高精度建模>>

前言

前言雕塑艺术可以说是最具象的艺术，它更能让人感受到艺术的真实存在。

文艺复兴时期雕塑大师米开朗基罗的神话人物题材雕塑作品，中国众多石窟中的精美佛像，以及现在用来欣赏收藏的模型手办，都是雕塑艺术的不同表现形式。

当这些精美绝伦的作品呈现在我们面前，难道不会激发你亲自创作的欲望和冲动，梦想成为雕塑大师吗？

数字雕刻软件ZBrush的面世，使雕塑艺术跨入了数字时代，实现了用计算机来雕刻雕塑，计算机的普及使每个人都能感受到雕刻的乐趣。

ZBrush结合数位绘图板能够制作出以假乱真的三维高精度模型，这种模型可以应用于电影特效、游戏制作、虚拟仿真、产品设计、展览展示等多种艺术领域。

本书主要以大家熟悉的电影角色为例介绍ZBrush的功能及技术，实例内容丰富，既有酷劲十足的超级英雄，又有惹人喜爱的卡通形象。

以大小案例相互结合，由浅入深的阶梯式教学，使读者更快速地吸收知识。

同时结合3dsMax、Photoshop等专业绘图软件解析次世代游戏模型的制作技术。

随书附赠的视频教学，使读者能更直观地参考学习，对书中的内容也有所补充。

书中欣赏部分作品均出自热爱模型雕塑的朋友之手，一张张富有想象力的精美作品充满艺术创作的激情。

ZBrush最适合做的是怪兽类模型，但本书并没有以怪兽作为主要实例，而是选用了标准人体角色，电影《X战警：金刚狼传》中的主人公“金刚狼”，因为怪兽之类都是以现实中的生物和人为基础的，只有打好了基础才能使设计制作出来的怪兽更为逼真、更为人信服。

由于书中的实例制作过程图例较多，为了保证清晰的图片质量，使读者能更好的参考学习，随书附赠的光盘中带有本书所有的案例源文件，可供读者研究学习。

本书的编著是我们初次用教学的方式与读者交流学习，编著的过程其实也是一个自我升华的过程。

在反复试验制作的同时对一些技术又有了新的认识，可以说是理解了软件的本质所在，当然这种本质不是说软件的编译程序，而是开发者想通过软件带给使用者的创作感受。

最后，感谢清华大学出版社的大力支持，感谢本书策划张予，在我们写书过程中的鼓励支持，感谢天津财经大学艺术学院王芳老师提供的理论依据，感谢张学生对本书的校对帮助，感谢为本书提供欣赏作品的张盛、方正、高渊、张全然、郝金健、阮效果、李英、段文兴、郑鸿升、龙杰升、张景，再次感谢高渊为本书封面制做的背景场景，感谢友基科技提供的硬件支持，并感谢所有支持本书创作的朋友。

本书由刘海凡、高东梅、张予主笔，参加编写的还包括高杰梅、张学生、尤理、赵海权、王崴、武玥、于东梅、刘海营、刘海孝、刘彩霞、刘金峰、韩化冰、赵令中、李洁、刘婷、刘小婷、孟庆根、高红梅、梁新浦、逢海杰、张暖、冀红超、赵禄、吕超、吴浩、苏刘杰、彭坚、胡晓峰、梁翰博、贺超、王磊、梁茜、刘玮、胡亚军、苏煜、姜学强、曾鹏、林必富、贺欣、贾斌、叶祺立、陈伟杰、王敬、张爽、催飞乐、靳李莉、李铮、陈忠、李建宇、丁萍等人。

希望本书能使所有热爱艺术，热爱创作的朋友喜欢上ZBrush软件，并创作出精美的作品！

刘海凡 高东梅

<<全视频ZBrush影视级高精度建模>>

内容概要

ZBrush是一款功能强大的三维雕刻软件。

其对模型的强大塑造能力，使其制作的模型精细程度让人难以想象，效果更是震撼眼球。

本书通过实例的制作来展示ZBrush这个奇异的雕刻世界，以一个贯穿全书的大实例制作来深度剖析ZBrush的功能与技术，并在每个制作阶段之前增加小实例作为技术铺垫，由浅入深阶梯式的讲解方式，使读者更容易理解，吸收新知识。

书中还结合3dsMax和Photoshop来讲解次时代游戏模型的制作技术，使读者体会亲自创造游戏的乐趣。

本书在讲解ZBrush的功能与技术的同时，还会详细阐述人体结构的相关知识以及作者多年的制作经验与技巧，给读者更加奇妙的学习之旅。

本书可能不是一本ZBrush的百科全书，但绝对是一本紧抓重点技术并超越百科全书的极具实用性书籍

。

<<全视频ZBrush影视级高精度建模>>

书籍目录

第1章 认识和使用ZBrush 1.1 ZBrush介绍 1.2 ZBrush界面 1.3 ZBrush基础操作 1.4 ZBrush常用设置 第2章 人物造型基础 2.1 人体比例 2.2 人体结构 第3章 卡通超人制作：解析ZBrush模型制作流程 3.1 搭建ZSphere模型 3.2 简略雕刻模型 3.3 重新建立模型Topology结构 3.4 深入雕刻模型 第4章 制作金刚狼ZSketch模型 4.1 准备工作 4.2 模型再利用：金刚狼ZSphere模型制作 4.3 ZSketch功能介绍 4.4 绘制金刚狼ZSketch模型 第5章 雕刻金刚狼模型 5.1 调整身体比例 5.2 简略雕刻——找准人体结构 5.3 重新拓扑模型 第6章 深入刻画金刚狼 6.1 添加头上的次工具 6.2 深入雕刻金刚狼头部 6.3 深入雕刻身体部分 第7章 制作角色的衣服 7.1 小例子之短裙制作 7.2 小例子之蜘蛛侠胸像制作 7.3 制作金刚狼的裤子和鞋子 7.4 制作金刚狼的腰带 7.5 制作金刚狼的背心 7.6 在3ds Max中制作金刚狼的爪子 第8章 次世代游戏模型制作 8.1 小实例之钢铁侠次世代游戏模型制作 8.2 金刚狼裤子次世代游戏模型制作 第9章 3个小实例的制作 9.1 制作宇宙中的星球 9.2 制作卡通小丑鱼“尼莫” 9.3 制作卡通汽车“闪电麦坤”

<<全视频ZBrush影视级高精度建模>>

编辑推荐

《全视频：ZBrush影视级高精度建模技法》彩插页隆重推出：ZBrush业内高手张盛(ZSZS)、方正(北欧之尘)、高渊、张全然、阮效果、李英、郑鸿升(蜘蛛工房)、段文兴(刀客)、郝金健、龙杰升(变色龙)和刘海凡(机械隔壁凡)的最新作品和学习ZBrush软件的心得。

软件功能包括：界面、基础操作、常用设置、人体比例、人体结构、ZSphere模型、雕刻模型、模型Topology结构、深入雕刻模型、ZSketch功能、UnifiedSkin统一蒙皮、次工具、与3ds Max配合等小案例包括：卡通超人制作、短裙制作、宇宙中的星球、蜘蛛侠胸像、小丑鱼“尼莫”、卡通汽车“闪电麦坤”、钢铁侠次世代游戏模型金刚狼案例涵盖准备工作、ZSphere模型制作、ZSketch与ZSphere绑定、绘制ZSketch模型、调整身体比例、简略雕刻、重新拓扑模型、添加头上的次工具、深入雕刻头部、身体部分、裤子、鞋子、腰带、背心、金刚狼裤子次世代游戏模型。

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>