第一图书网, tushu007.com

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

图书基本信息

书名：<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹>>

13位ISBN编号：9787302250326

10位ISBN编号：7302250324

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：史策

页数：401

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

内容概要

《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》以实例为主，由浅入深地讲解zbrush高效制作模型的方法和技巧。
全书共分12章，其中不但包括了zbrush
3.5和zbrush 4.0的基础知识，而且全方面介绍了zbrush的工作流程与原理，涵盖z球建模方法、zsphere ii使用方法、雕刻笔刷技法、纹理制作方法、拓扑网格方法、uv编辑、多重贴图输出功能、polypaint颜色绘制方法、goz功能、spotlight制作真实人物头部贴图等核心技术，另外还讲解了从zbrush制作模型到3ds
max的全流程，并通过静帧作品的学习，帮助读者在短时间掌握当前cg行业不同软件之间的联系。

《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》内容丰富、结构清晰、实例由浅入深、覆盖面广。
《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》附带3张dvd教学光盘，包含长达25小时的视频教学及书中相关案例的素材及场景文件。
《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》是cg创作新手和广大cg爱好者的zbrush入门教学教程，还可作为动漫、影视或者游戏行业者提高zbrush水平的参考书籍。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

史策网名：大史2006-2010年毕业于吉林艺术学院。
2007-2009年在吉林艺术学院Game研究室学习和工作。
2009年任职于培训机构：主讲3dsMax静帧艺术和ZBrush高精模型艺术。
2008-2011年参与的项目包括：汉语桥项目、吉林影视频道广告宣传片、中国移动10657宣传片、三维电影动画片、二维动画片后期合成等。
2009年作品《小花》在首届吉林省高校视觉艺术大赛中获奖。
2010年作品《蜥蜴》被英国《3DArtist》杂志刊登。
多幅作品荣获国际知名CG网站CGtalk四星奖励。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 了解数字雕刻软件：zbrush
1.1 zbrush 4软件介绍
1.2 2.5d的概念
1.3 zbrush的强大功能
1.3.1 zbrush建模
1.3.2 zbrush雕刻功能
1.3.3 zbrush强大的笔刷功能
1.3.4 topology拓扑功能
1.3.5 贴图绘制功能
1.3.6 材质与渲染
1.3.7 使用zsphere sketch 绘制草图
1.3.8 打造属于自己的界面
1.4 cg应用领域
1.4.1 什么是cg
1.4.2 3d打印技术
1.5 zbrush涉及的领域
1.5.1 影视领域
1.5.2 游戏领域
1.6 zbrush优秀作品欣赏
.第2章 进入zbrush极致模型世界
2.1 认识zbrush界面
2.1.1 认识zbrush界面构成元素
2.1.2 标题栏
2.1.3 顶部工具架
2.1.4 左侧工具架
2.1.5 右侧工具架
2.1.6 左右托盘
2.1.7 文档视图
2.1.8 zscript区域
2.2 zbrush菜单介绍
2.2.1 菜单栏的展开和关闭
2.2.2 认识菜单栏
2.3 zbrush重要菜单详解
2.3.1 alpha菜单
2.3.2 brush菜单
2.3.3 color菜单
2.3.4 document菜单
2.3.5 draw菜单
2.3.6 edit菜单
2.3.7 layer菜单
2.3.8 marker菜单
2.3.9 stroke菜单
2.3.10 preferences菜单
2.3.11 brush（笔刷）菜单
2.4 界面操作

第一图书网, tushu007.com

2.4.1 自由显示与隐藏方式
2.4.2 成组隐藏与显示
2.4.3 行动线讲解
2.4.4 mask（遮罩）功能
第3章 zbrush基础建模训练
3.1 认识zbrush自身3d物体
3.1.1 3d mesh物体调节方法
3.1.2 cube3d物体initialize参数组
3.1.3 曲线调节物体形状
3.1.4 齿轮物体initialize参数组
3.2 投影大师制作欧式建筑
3.2.1 zbrush自带模型制作：石柱
3.2.2 geometry几何体细分模型
3.2.3 projection master基本参数
3.2.4 石柱的表面纹理制作
3.3 欧式窗户制作
3.3.1 收集参考物体图片
3.3.2 快速制作拱形模型
3.3.3 activate symmetry对称
3.3.4 使用radial symmetry（放射对称）功能绘制图形
3.3.5 deformation（变形）卷展栏
3.3.6 巧用变形工具：deformation（变形）
3.3.7 使用mask（遮罩）功能绘制
3.4 欧式窗户的制作
3.5 投影大师合成
第4章 战锤实例制作
4.1 战锤实例制作
4.1.1 基本建模部分
4.1.2 move（移动）笔刷使用注意事项
4.2 认识edge loop
4.2.1 edge loop（边循环）具体使用方法
4.2.2 edge loop（添加挤出面）
4.3 creasa折边功能
4.3.1 geometry卷展栏（二）
4.3.2 creasa折边功能
4.4 纹理图案的制作
4.5 利用投影大师绘制纹理
4.6 利用stencil（模板）工具制作纹理
4.7 添加surface noise（表面噪波）
4.8 渲染输出
4.9 本节扩展（一）模型对称问题详解
4.10 本节扩展（二）masking（遮罩）子控制组详解
4.11 本节扩展（三）stencil（模板）控制组详解
第5章 zbrush独特的建模方式：zsphere
5.1 认识zsphere
5.1.1 z球的使用方法
5.1.2 创建"根"球

第一图书网, tushu007.com

5.2 zsphere基础操作
5.2.1 move（移动）z球
5.2.2 scale（缩放）z球
5.2.3 rotate（旋转）z球
5.2.4 z球的最佳绘制区域
5.2.5 预览z球网格
5.2.6 分析预览网格后的z球
5.2.7 开启对称模式绘制
5.2.8 用shift键创建同等大小的z球
5.2.9 用ctrl键创建z球
5.2.10 删除z球
5.2.11 添加z球
5.2.12 z球链
5.2.13 为z球链添加z球
5.3 zsphere基础实例：卡通小狗
5.4 负球
5.5 引力球
5.5.1 添加引力球
5.5.2 删除引力球
5.5.3 引力球的作用
5.6 绘制引力球
5.6.1 为耳朵部分添加引力球
5.6.2 在下颚部分添加引力球
5.7 改变卡通小狗的造型
5.8 zsphere自适应蒙皮操作
5.8.1 转换成polymesh物体
5.8.2 zsphere转换成polymesh网格物体
5.8.3 调整polymesh网格物体的形体
5.8.4 雕刻大体造型
5.9 subtool（多重工具）讲解
5.9.1 添加眼睛
5.9.2 眼睛对称操作
5.9.3 添加舌头操作
5.9.4 添加牙齿
5.9.5 subtool master群组牙齿
5.10 制作裤子部分
5.11 添加热气球
5.12 设置画布和渲染输出
5.13 本节扩展（一）subtool多重工具面板
5.13.1 subtool面板介绍
5.13.2 隐藏与显示subtool层
5.13.3 实例讲解：extract提取表面模型功能
5.14 本节扩展（二）预览蒙皮面板
5.15 本节扩展（三）划分颜色组
5.15.1 利用单独显示操作划分颜色组
5.15.2 利用mask划分颜色组
5.15.3 设置统一颜色组

第一图书网, tushu007.com

第6章 高精度蜻蜓模型实例制作
6.1 制作思路
6.2 zsphere构建蜻蜓模型
6.2.1 创建根球
6.2.2 创建z球基本设置
6.2.3 zsphere构建蜻蜓头部模型
6.2.4 zsphere创建蜻蜓身体部分
6.2.5 zsphere创建脚部分
6.2.6 zsphere创建翅膀
6.3 调整polymesh网格
6.4 雕刻蜻蜓模型
6.4.1 解决模型两侧点的不对称问题
6.4.2 解决无法细分模型问题
6.4.3 身体部分的雕刻
6.5 制作翅膀纹理
6.6 surface功能：制作表面纹理效果
6.6.1 snakehook笔刷添加毛发
6.6.2 姿态调整
6.7 本节扩展（一）zbrush渲染
6.8 本节扩展（二）统一蒙皮和自适应蒙皮对比
第7章 卡通男孩实例制作
7.1 分析参考图
7.2 利用zsphere构建卡通角色模型
7.2.1 基本设置
7.2.2 zsphere构建身体部分
7.3 zsphere制作手部模型解析
7.3.1 创建正确的手部分模型
7.3.2 解决z球链透明显示方法
7.4 调整polymesh网格
7.5 重建头部拓扑模型
7.5.1 制作拓扑布线模型
7.5.2 拓扑模型操作
7.5.3 拓扑头部模型
7.5.4 保存拓扑模型
7.6 projection映射模型细节操作
7.7 头发制作
7.7.1 利用mask制作头发
7.7.2 利用z球制作头发
7.7.3 用拓扑方式制作头发
7.8 裤子和鞋子的雕刻
7.9 利用mask制作衣服
7.10 polypaint模型着色
7.11 本节扩展（一）turntable plus制作展示动画
第8章 女妖翼兽颜色绘制
8.1 原画参考
8.2 z球构建基本形体
8.3 调整polymesh模型

第一图书网, tushu007.com

8.4 拓扑模型
8.4.1 重新拓扑网格
8.4.2 projection映射纹理细节
8.4.3 细节雕刻
8.5 subtool master插件添加眼睛和舌头
8.6 uvmaster插件分uv操作
8.7 polypaint颜色绘制
8.7.1 利用mask绘制颜色
8.7.2 zapplink插件绘制颜色
8.8 生成基本贴图
8.8.1 生成color贴图
8.8.2 生成normal map贴图
8.8.3 生成displacement map
8.9 本节扩展（二）zproject笔刷映射真实贴图
8.10 本节扩展（三）uv master插件
8.10.1 uv master插件
8.10.2 成组分uv操作
8.10.3 颜色绘制uv接缝操作
8.10.4 模型外部引入分展uv操作
8.11 本节扩展（四）贴图和uv面板
8.11.1 uv map面板
8.11.2 texture map面板
8.11.3 normal map面板
8.11.4 displacement map面板
第9章 q版蜘蛛侠静帧制作
9.1 z球塑造形体
9.2 equalize surface area统一表面均匀化
9.3 雕刻模型
9.4 绘制表面mask网格线
9.5 uvmaster分展uv
9.6 photoshop制作网格贴图
9.7 焊接uv方法
9.8 3ds max材质制作
9.9 max灯光设置
9.10 测试渲染设置
9.11 出图渲染设置
第10章 影视级别静帧蜥蜴
10.1 制作前的准备工作
10.2 制作流程
10.3 zsphere创建基础模型
10.3.1 生成蒙皮网格物体
10.3.2 局部细分：雕刻蜥蜴模型
10.4 拓扑模型
10.5 unfold3d分展uv
10.5.1 unfold3d操作
10.5.2 切分uv
10.5.3 3ds max调整uv布局

第一图书网, tushu007.com

10.6 蜥蜴贴图制作
10.6.1 xnormal烘焙法线贴图
10.6.2 projection master制作颜色贴图
10.6.3 photoshop修正颜色贴图
10.7 3ds max材质与渲染
10.7.1 蜥蜴材质
10.7.2 置换地面与材质
10.7.3 石头模型和材质
10.7.4 小草模型和材质
10.7.5 山体制作和材质
10.7.6 易拉罐材质
10.8 3ds max灯光与渲染
10.8.1 灯光参数面板
10.8.2 fog雾气效果
10.8.3 渲染
10.9 本节扩展（一）unfold 3d功能全解
第11章 次世代虚幻战士
11.1 认识人体结构
11.2 素材参考
11.3 次时代制作流程
11.4 中等模型制作
11.5 zbrush雕刻
11.5.1 常用笔刷设置快捷键
11.5.2 雕刻头部模型
11.5.3 盔甲雕刻
11.5.4 用move笔刷调整形体
11.5.5 用mask绘制形状
11.5.6 开启backfacemask背面遮罩功能
11.6 3ds max拓扑低模型
11.6.1 利用decimation master优化模型面数
11.6.2 设置max拓扑模型
11.7 uvlayout分展uv
11.7.1 认识uvlayout
11.7.2 uv编辑面板
11.7.3 pack all自动匹配
11.7.4 保存模型
11.7.5 其他部分操作
11.8 贴图制作
11.8.1 烘培ao和nor贴图流程
11.8.2 c4d制作头部颜色贴图
11.9 盔甲颜色贴图制作
11.9.1 增强ao贴图强度
11.9.2 绘制颜色贴图
11.9.3 绘制划痕
11.9.4 自发光贴图
11.9.5 制作高光贴图
11.9.6 ps转normal法线贴图制作

第一图书网, tushu007.com

11.10 max材质和渲染
11.10.1 连接材质节点
11.10.2 身体材质部分
11.10.3 设置硬件显示效果
11.10.4 灯光设置
11.10.5 mr渲染设置
11.11 本节扩展（一）保持模型开放边界操作
11.12 本节扩展（二）decimation master面板介绍
11.13 本节扩展（三）uvlayout快捷键表
11.14 本节扩展（四）nex拓扑操作
第12章 zbrush新功能和重要功能讲解
12.1 认识zbrush 3.5新功能
12.2 zsketching新二代zsphere绘制功能
12.2.1 建立zsphere ii 模型
12.2.2 绘制表面
12.2.3 绘制zsphere ii 模型表面和通常雕刻绘制用法比较
12.3 sketch笔刷
12.3.1 对比sketch系列笔刷效果
12.3.2 骨骼笔刷
12.3.3 直线绘制
12.3.4 smooth（圆滑）笔刷
12.3.5 膨胀笔刷
12.3.6 float（浮动）笔刷
12.4 优化sketch模型
12.5 统一蒙皮
12.6 planar（切面）笔刷应用
12.7 binding（绑定）实例：变异虎
12.8 概念车制作实例
12.8.1 绘制概念车草图
12.8.2 zsketch绘制基本形状
12.8.3 绘制颜色分组
12.8.4 inflat（挤出）操作
12.8.5 添加车轮部分
12.8.6 颜色绘制
12.9 zbrush 3.5版本重要功能介绍
12.9.1 zsketch绘制建模方式
12.9.2 lightbox快速浏览功能
12.9.3 mirror and weld（镜像焊接模型）功能
12.9.4 close holes（补面）功能
12.9.5 surface niose（表面噪波）功能
12.9.6 smooth peaks和smooth valleys笔刷
12.9.7 投影模型操作
12.9.8 hd geometry 雕刻
12.9.9 paintstop绘画
12.10 zbrush 4.0版本新功能介绍
12.10.1 spotlight功能
12.10.2 goz功能

第一图书网, tushu007.com

12.10.3 subtool新增功能
12.10.4 timeline（时间线）
12.10.5 layer（层动画）功能
12.10.6 transpose
12.10.7 shader mixer（阴影混合器）
12.10.8 shadow box功能
12.10.9 multi map exporter（多重导出贴图）功能
12.10.10 zbrush 4.0更新的其他功能

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《Zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》赠送25小时教学视频文件，完整案例包括：战锤、卡通小狗、高精度蜻蜓模型、卡通，男孩、女妖翼兽、Q版蜘蛛侠静帧、影视级别静帧蜥蜴（本作品被邀请刊登在英，国《3DArtist》杂志上）、次世代虚幻战士等。
软件功能涵盖：ZBrush的工作流程与原理、Z球建模方法、ZSphereII使用方法、雕刻笔刷技法、纹理制作、拓扑网格、UV编辑、多重贴图输出、Polypaint颜色绘制、GoZ功能、SpotLight制作真实人物头部贴图、从ZBrush制作模型到3dsMax的全流程。

第一图书网, tushu007.com
<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

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