

<<红色风暴4>>

图书基本信息

书名：<<红色风暴4>>

13位ISBN编号：9787500690214

10位ISBN编号：7500690215

出版时间：2010-1

出版时间：中国青年出版社

作者：聚光翰华数字科技有限公司

页数：284

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>

<<红色风暴4>>

前言

从2001年成功出版了《3dsMax建筑与室内设计经典》之后，我们在其后的几年又陆续完成了3本“红色风暴”系列图书。

这些图书在行业内产生了一定的反响，陆续收到很多读者的邮件，其中既有称赞、表扬，又有真诚的建

议，这让我们感到十分欣慰。在这里，我们感谢广大读者的关注和认可，也感谢中国青年出版社编辑们的帮助。

希望通过我们不懈的努力，为这个行业的新老读者，创作出更多优秀的图书作品。

ZBrush3.1雕刻功能无与伦比读者手中的这本书，是“红色风暴”系列的第4本，主要讲解ZBrush3.1创建模型的方法。

ZBrush是由Pixologic公司研发制作的一款专业的三维雕刻建模软件，ZBrush3.1是目前最新的版本，此版本的推出让ZBrush软件功能有了一次新的飞跃，用户可以使用更加细腻的笔刷塑造出皱纹、发丝、雀斑之类的细节。

用户可以将这些复杂的细节导成法线贴图或置换贴图，几乎所有的大型三维软件Maya、3dsMax、Softimage、Xsi、Lightwave等均可识别和应用。

ZBrush3.1具有时尚的炫丽界面，丰富的雕刻笔刷工具，日渐受到业内用户青睐。

案例教学。

兼顾基础，学即可用本书首先对ZBrush3.1软件界面、菜单、工具进行了简单的介绍。

然后通过10个案例讲解这款优秀的雕刻工具软件，包括以ZBrush3.1软件为主，结合使用其他三维软件创建模型的方法和技巧。

全书分成3篇，分别为道具篇、生物角色篇和大型综合案例篇，分别讲解游戏道具模型、生物角色模型、大型综合案例模型的创建方法。

配送65小时超长教学视频考虑到3D建模工作是操作性很强的工作，随书赠送与本书案例配套的65小时教学视频，读者可以在学习本书内容时观看视频进行学习，从而更好地掌握确立模型创建思路的方法、实际操作中的各种小技巧以及多种3D软件相互协作的方法。

<<红色风暴4>>

内容概要

Z Brush 3.1的功能相比于之前版本有了很大的提升，雕刻笔刷更加细腻、丰富、逼真，能够塑造出如皱纹、发丝、雀斑之类的细节。并且将这些复杂的细节导出成法线贴图或置换贴图后，几乎所有的大型三维软件都可识别应用，其强悍的细节雕刻功能日渐受到业内用户追捧。

本书是“红色风暴”系列图书的第4部，是IT图书金牌作者姚勇先生、鄢竣女士的又一力作。本书在多名国内顶级设计师的大力支持和鼎力协助下，将国内外最新的一流设计理念、设计秘技融入案例中。

书中首先对Z Brush 3.1软件界面、菜单、工具进行简单的介绍，然后详解10个囊括游戏道具模型、生物角色模型和大型综合模型的经典案例供读者学习和演练。

超长视频，学到精髓：随书附赠的3个DVD光盘中含有长达65小时教学视频，不仅为读者提供高效学习的途径，更在视频中详解案例模型的创建思路、多种三维软件协作的技巧、实际操作的注意事项等实战精髓内容。

精选案例，学即可用：本书精选3大类别10个经典案例，分别为道具类模型，生物角色类模型和大型综合类模型。

读者结合视频进行学习，不仅简单快捷，更可活学活用，快速转化为实际操作能力。

超值附赠，讲求实用：一方面，本书赠送与案例配套的超长教学视频；另一方面，本书直接汲取一流设计师的经验与技能，并附有丰富的附录资料，包括“Z Brush 3.1插件集合”、“Z Brush 3.1小技巧”及“Materials（材质）库”。

<<红色风暴4>>

书籍目录

上篇：道具模型创建实战详解 第一章 Z Brush 3.1界面菜单功能介绍 1.1 Z Brush 3.1界面构成及菜单介绍 1.1.1 Z Brush 3.1标题栏介绍 1.1.2 Z Brush 3.1菜单栏介绍 1.2 Z Brush 3.1工具栏及菜单托盘介绍 1.2.1 Z Brush 3.1顶部工具栏介绍 1.2.2 Z Brush 3.1左侧工具栏介绍 1.2.3 Z Brush 3.1右侧工具栏介绍 1.2.4 左、右侧菜单托盘功能介绍 1.2.5 右侧菜单托盘Tool菜单介绍 1.2.6 视图、快捷菜单、脚本区域介绍 1.2.7 Z Brush 3.1自定义界面介绍-- 第二章 Z Brush 结合3dsMax创建斩马刀 2.1 3ds Max 2009中创建斩马刀大型 2.1.1 3ds Max 2009中创建斩马刀的刀身 2.1.2 3ds Max 2009中创建斩马刀的刀柄 2.1.3 切角处理并完成模型创建 2.2 Z Brush 3.1中雕刻斩马刀的纹理细节 第三章 Z Brush 结合3dsMax创建修罗斧 3.1 3ds Max 2009中创建修罗斧基本结构 3.1.1 3ds Max 2009中创建修罗斧刃部结构 3.1.2 3ds Max 2009中创建修罗斧的斧柄 3.1.3 切角处理并完成模型创建 3.2 Z Brush 3.1中雕刻修罗斧的纹理细节 3.2.1 斧刃的雕刻技巧 3.2.2 斧柄的雕刻技巧 第四章 Z Brush 结合Maya创建“死亡盾牌” 4.1 Maya中建盾牌的大型 4.2 Z Brush 3.1中完美雕刻“死亡盾牌”细节 中篇：游戏角色创建实战详解篇 第五章 Z Brush结合Maya创建“霜之哀伤” 第六章 Z Brush结合3ds Max创建蝎子模型 第七章 运用Z Brush创建生物角色——独角兽 第八章 Z Brush结合3ds Max创建异形模型 下篇：大型游戏模型创建实战详解篇 第九章 运用Z Brush3.1创建生物角色——牛头人 第十章 打造炫酷机器人——路障 第十一章 完整综合案例——再造绿巨人附录1 Z Brush 3.1插件集合附录2 Z Brush 3.1小技巧附录3 Materials (材质)库

<<红色风暴4>>

章节摘录

插图：

<<红色风暴4>>

编辑推荐

《红色风暴4:ZBrush3.1超级模型案例教程》由中国青年出版社和中国青年电子出版社出版。

<<红色风暴4>>

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>