

<<ZBrush3D建模完全手冊>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush3D建模完全手冊>>

13位ISBN编号：9789862762608

10位ISBN编号：9862762608

出版时间：2011-8

出版时间：碁峰資訊股份有限公司

作者：狂龍國際, Jerry 著

页数：304

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>

<<ZBrush3D建模完全手冊>>

內容概要

: 最快最有效的建模軟體選擇！

初次接觸ZBrush的人多會有種強烈的驚豔感，因為它可以達成的模型效果實在是遠遠超過其他軟體的技術，建模速度更是快的驚人。

每一次的改版都代表著數位創作上的新革命。

但很多人都只將它認定為是其他3D軟體的輔助軟體，提供一個快速的操作指南是本書的編寫重點。

本書重點是針對學習ZBrush數位雕塑使用，從軟體功能介紹開始，詳細說明各介面的操作，從當中發展至利用各功能的使用來協助模型製作，尤其著重於實際演練學習，而非只是功能解說之使用說明書，引導學習重點，讓初學者都可以在最短時間內學會ZBrush。

使用ZBrush可提供你更有效率的創作方式，不但不需記一大堆的參數，連材質模擬也可做得到，若你是從事雕塑創作與手工藝精品研發，公仔創作的的朋友們，ZBrush這個工具絕對是你（妳）的好幫手，也將成為創作者的必備標準工具，只要認識並活用ZBrush，就能將天馬行空的想法付諸實現！

你會學到：ZBrush的基本操作模型雕刻實作篇組合的概念如何建造模型如何製作骨架模型上色如何貼圖材質運用 目錄: Chapter1認識ZBrush 1-1 認識ZBrush 1-2 該如何使用ZBrush 1-3 如何有效率的學習ZBrush 1-4 各章節提要 Chapter 2 ZBrush的基本操作 2-1 軟體介面概觀 2-2 畫布的操作 2-3 模型的操作 2-4 LightBox介紹 2-5 遮罩的使用 2-6 存檔類型的介紹 Chapter 3模型雕刻實作篇 3-1 多邊形網格物件的概念與細分 3-2 雕刻筆刷實作運用 3-3 Alpha實戰技巧 Chapter 4 組合的概念 4-1 Subtool的基本操作解說 4-2 利用Subtool墊圖建模 4-3 ReMesh All製作配件 4-4 Extract 提取運用 4-5 Layer的使用 Chapter 5 建造模型 5-1 Z球使用解說 5-2 ZSketch使用解說 5-3 Shadow Box使用解說 5-4 模型拓補 Chapter 6 骨架製作 6-1 使用Z球當骨架做大範圍調整 6-2 使用Transpose作小範圍調整 6-3 使用Contact作次物件調整 6-4 Mannequin的介紹與使用 Chapter 7模型上色 7-1 模型上色 7-2 ploy paint 使用解說 7-3 Zproject 映射圖片 7-4 ZApplink 使用說明 7-5 Spotlight的解說 7-6 Spotlight實戰 Chapter 8 貼圖解說 8-1 UV與貼圖解說 8-2 UV Master 的使用 8-3 Texture Map 解說 8-4 Displacement Map 解說 8-5 Normal Map 解說 Chapter 9材質運用 9-1 材質的運用 9-2 Matcap的使用 9-3 自己動手做Matcap材質球 9-4 Fiber1材質球的使用 附錄 A. ZBrush官網介紹 B. 鍵盤熱鍵

<<ZBrush3D建模完全手冊>>

書籍目錄

Chapter1認識ZBrush 1-1 認識ZBrush 1-2 該如何使用ZBrush 1-3 如何有效率的學習ZBrush 1-4 各章節提要
Chapter 2 ZBrush的基本操作 2-1 軟體介面概觀 2-2 畫布的操作 2-3 模型的操作 2-4 LightBox介紹 2-5 遮罩的使用 2-6 存檔類型的介紹 Chapter 3模型雕刻實作篇 3-1 多邊形網格物件的概念與細分 3-2 雕刻筆刷實作運用 3-3 Alpha實戰技巧 Chapter 4 組合的概念 4-1 Subtool的基本操作解說 4-2 利用Subtool墊圖建模 4-3 ReMesh All製作配件 4-4 Extract 提取運用 4-5 Layer的使用 Chapter 5 建造模型 5-1 Z球使用解說 5-2 ZSketch使用解說 5-3 Shadow Box使用解說 5-4 模型拓補 Chapter 6 骨架製作 6-1 使用Z球當骨架做大範圍調整 6-2 使用Transpose作小範圍調整 6-3 使用Contact作次物件調整 6-4 Mannequin的介紹與使用 Chapter 7模型上色 7-1 模型上色 7-2 ploy paint 使用解說 7-3 Zproject 映射圖片 7-4 ZApplink 使用說明 7-5 Spotlight的解說 7-6 Spotlight實戰 Chapter 8 貼圖解說 8-1 UV與貼圖解說 8-2 UV Master 的使用 8-3 Texture Map 解說 8-4 Displacement Map 解說 8-5 Normal Map 解說 Chapter 9材質運用 9-1 材質的運用 9-2 Matcap的使用 9-3 自己動手做Matcap材質球 9-4 Fiber1材質球的使用 附錄 A. ZBrush官網介紹 B. 鍵盤熱鍵

<<ZBrush3D建模完全手冊>>

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>