

<<三维数字动画>>

图书基本信息

书名：<<三维数字动画>>

13位ISBN编号：9787040322446

10位ISBN编号：7040322447

出版时间：2012-3

出版时间：高等教育出版社

作者：陈大钢，李晋 编

页数：246

字数：320000

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>

<<三维数字动画>>

内容概要

本书是面向三维数字动画进行快速造型和纹理绘制的综合教材。全书以zbrush软件为工具，通过大量的实例分别介绍了人物头像的制作、zbrush硬表面技法及完整的角色制作的整个流程。

本书配套有教学辅助光盘，光盘中提供了书中每一个案例的视频讲解，便于读者更好地完成每一个案例的学习和操作，从而掌握zbrush软件的核心特性和创作理念，提高三维数字动画的制作水平与艺术创作能力。

与建模相配合，讲解使用zbrush特有的功能为模型着色和绘制纹理也是本书的重点。

本书由zbrush中国官方机构主持撰写，确保所讲授技术的领先性和权威性。

本书适合作为高等学校动漫类专业、艺术设计类专业或动漫类培训班的教学用书，也适合作为动漫制作爱好者、影视制作人员、相关行业设计人员自学用书。

书籍目录

第1章 建模技术概述

- 1.1 建模基本概念
- 1.2 建模技术的应用领域
 - 1.2.1 工业设计与生产
 - 1.2.2 建筑表现
 - 1.2.3 电影
 - 1.2.4 游戏
 - 1.2.5 角色动画
 - 1.2.6 虚拟现实
 - 1.2.7 文物数字化
- 1.3 建模技术的类型
 - 1.3.1 多边形建模技术
 - 1.3.2 面片建模技术
 - 1.3.3 体素建模技术
 - 1.3.4 nurbs建模技术
 - 1.3.5 实时参数化建模技术
- 1.4 选择一种快速造型的建模技术

第2章 雕刻软件zbrush概述

- 2.1 zbrush软件概述
 - 2.1.1 软件开发商
 - 2.1.2 取得的成就
- 2.2 zbrush在cg行业中的广泛应用
 - 2.2.1 角色与环境设计
 - 2.2.2 绘制纹理与创建各种贴图
 - 2.2.3 绘制插画和mattepainting绘画
- 2.3 zbrush在雕刻方面的特性和作用
- 2.4 zbrush在材质渲染方面的特性和作用
- 2.5 zbrush的材质系统

第3章 zbrush快速入门

- 3.1 zbrush界面组成及新的变化
- 3.2 zbrush的用户环境介绍
- 3.3 zbrush工具简介
- 3.4 zbrush操作模式
- 3.5 视图导航
- 3.6 使用基本笔刷快速创建一个头像
 - 3.6.1 准备工作
 - 3.6.2 塑造头像的基本造型
 - 3.6.3 进一步雕刻头像
 - 3.6.4 雕刻五官细节

第4章 多重物体的制作

- 4.1 subtool (子工具)
- 4.2 zbrush4.0硬表面建模实例——制作海鸥120相机

<<三维数字动画>>

- 4.2.1 使用shadowbox制作机身初始造型
- 4.2.2 使用clip笔刷修饰机身形状
- 4.2.3 使用shadowbox和deformation制作机身前面板
- 4.2.4 使用shadowbox制作镜头组外壳
- 4.2.5 使用shadowbox和deformation制作相机商标面板
- 4.2.6 使用shadowbox和clip笔刷制作相机顶盖
- 4.2.7 使用shadowbox和projectionmaster制作相机顶部取景透镜
- 4.2.8 使用参数化物体和deformation制作卷片辅助圆台
- 4.2.9 使用shadowbox和clip笔刷制作卷片摇把
- 4.2.10 使用3dlayers和projectionmaster制作“8”字形镜头组
- 4.2.11 使用extract和clip笔刷制作相机光圈调杆
- 4.2.12 使用参数化物体和deformation制作相机快门
- 4.2.13 使用clip笔刷和projectionmaster制作相机旋钮
- 4.2.14 使用shadowbox和clip笔刷制作机身挂带片
- 4.2.15 使用projectionmaster制作相机顶盖细节
- 4.2.16 使用crease有关技巧制作相机旋钮
- 4.2.17 使用smartresyem编辑相机镜头组
- 4.2.18 复制相机快门调杆
- 4.2.19 制作相机上的螺丝

第5章 球建模

- 5.1 z球建模介绍
 - 5.1.1 z球操作的常用技巧
 - 5.1.2 角色设计
- 5.2 用z球制作基础模型
 - 5.2.1 创建z球
 - 5.2.2 创建蒙皮
- 5.3 雕刻作品
 - 5.3.1 调整角色大型
 - 5.3.2 雕刻身体

第6章 为模型创建细节

- 6.1 雕刻细节对网格的要求、细分级别与模型细节
- 6.2 雕刻角色身体和配件的细节
 - 6.2.1 创建角和耳朵
 - 6.2.2 雕刻头发
 - 6.2.3 分离头部
 - 6.2.4 分离衣物和配饰
 - 6.2.5 制作胸衣
 - 6.2.6 雕刻项圈花纹
 - 6.2.7 制作护臂
 - 6.2.8 制作羽毛样本
 - 6.2.9 复制并编辑羽毛
 - 6.2.10 制作胸衣
 - 6.2.11 制作腰带
 - 6.2.12 制作肩甲
 - 6.2.13 制作鹿身上的鳞甲

<<三维数字动画>>

第7章 为刚创建新的拓扑网格

- 7.1 重建拓扑
- 7.2 制作发箍
 - 7.2.1 用拓扑功能制作发箍低模
 - 7.2.2 雕刻发箍花纹
- 7.3 头部重拓扑
 - 7.3.1 布线原则
 - 7.3.2 绘制头部布线图
 - 7.3.3 重拓扑

第8章 制作角色的其他部件

- 8.1 制作眼球和摆放位置
 - 8.1.1 雕刻眼球
 - 8.1.2 将眼球与眼眶匹配
- 8.2 制作肩甲套环
- 8.3 制作手套
- 8.4 制作弓体
- 8.5 制作箭

第9章 为模型绘制颜色纹理

- 9.1 polypainting原理及其优势
- 9.2 多边形着色流程
 - 9.2.1 zbrush的调色板
 - 9.2.2 为角色填充颜色
 - 9.2.3 为角色自由绘制纹理
 - 9.2.4 使用spotlight进行图片投影
 - 9.2.5 使用mask配合绘制纹理

第10章 设置材质、灯光并渲染

- 10.1 设置场景灯光
- 10.2 设置模型材质
- 10.3 测试渲染和最终渲染

第11章 调节模型姿态

- 11.1 调节多个子物体模型的思路
- 11.2 使用transposemaster将模型合并后转成低模
- 11.3 在transposemaster中调整角色上半身姿态
- 11.4 在transposemmaster中调整角色下半身姿态
- 11.5 调整身体及其配件位置

后记

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>