

图书基本信息

书名：<<ZBrush3.1印象高效建模专业技法>>

13位ISBN编号：9787115192288

10位ISBN编号：7115192286

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：周同尧

页数：312

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>

前言

如果你买了这本书，相信你和我一样喜欢电脑，热爱三维动画，三维软件最吸引你的可能就是从无到有地制作出你想象的东西。

在三维软件提供给我们的宇宙空间里面，我们就是上帝。

ZBrush一直被称为2.5D软件，它融合了2D与3D的全新技术。

它让我们狂热的原因不仅是可以从无到有地制作东西，还体现在功能和应用上。

但是ZBrush从思路和制作方法上是不同于其他三维或二维软件的，同时又要求使用者有很强的造型能力，所以初学者学习起来会有些吃力。

这次我很荣幸有机会编写这本书，这使我开始去想如何在最短的时间里以最好的方法学习一款软件，本书做了最有效、最合理的内容安排。

书的编写让我重新认识了ZBrush这款软件，重新捡起了以前不懂的或一知半解的问题，同时使我更深层次地了解ZBrush。

ZBrush是由Pixologic公司研发的一款集中了大量先进技术的绘图创作软件，软件从1999年起到现在已经有9年时间。

在这些年里，它逐渐被CGer认可并且成为他们制作作品的主力，在电影特效中更得到了广泛的应用。

ZBrush的出现使三维艺术家们惊喜欲狂，它能够轻松地编辑其他三维软件很难达到的多边形面数模型，在ZBrush3.1中的HD细分，能将模型的多边形网格数量达到上亿面。

而且无论是从中级到高分辨率的模型，你的任何笔刷雕刻动作都可以瞬间得到回应，将雕刻功能发挥到极致。

ZBrush拥有强大的贴图绘制系统，因为它独有的“Pixel”技术可以随时将三维物体转换为“Pixel”物体，我们可以直接在“Pixel”物体上绘制贴图，完成绘制后又可以将其颜色信息映射到模型的贴图上，这使我们可以第一时间看到应用贴图的模型效果。

我们可以将ZAppLink插件作为ZBrush和Photoshop之间的桥梁，利用Photoshop为模型绘制贴图。

ZBrush可以将模型生成高质量的置换贴图和法线贴图，完美地应用到三维动画和游戏的制作当中。

本书是ZBrush初学者的工具书籍，书中的例子是根据内容制作的，基本上我们常用的功能都尽可能详细地讲解出来了。

当然由于我的美术基本功、画面的控制能力、艺术审美、意识等原因，作品中可能有不尽如人意的部分还请大家指正，但是作为一本工具书来讲还是能够满足广大ZBrush初学者的需要的，还希望广大CG爱好者多多指教。

本书也避免了一些关于造型或结构等作品的制作。

在这里感谢田涛老师，关于ZBrush的方面给予我很大的帮助；感谢鲍哥（鲍永亮），还有cuTStudio成员，他们让我学到了除了软件功能以外的其他的东西；感谢朱徐林大哥，没有他的帮助就不会有这本书。

内容概要

本书主要通过实例的形式介绍ZBrush的命令。

全书共分8章，第1章以简单实例的方式使读者对ZBrush进行初步的认识；第2章分别以特点、应用、原理、主要功能几个方面介绍ZBrush，使读者理论结合实践进一步了解ZBrush；第3章的内容使初学者迈进了ZBrush世界的第一步，讲解了ZBrush的界面布局和优先控制组的设置；第4章～第7章介绍了4个实例的制作，由浅入深、循序渐进地讲解了ZBrush的基本操作、快捷键、各项控制组、ZShere的使用方法和技巧，局部细分，贴图的绘制，Transpose的使用以及生成置换贴图在3ds Max中的应用等；第8章讲解了ZBrush其他的一些功能，使我们在解决问题时多了一条思路或线索。

本书的内容安排符合初学者的要求，是初学者在最短时间内达到最好效果的理想工具书籍。

普遍认为ZBrush难学，书中以最简单易懂的理解方法介绍命令帮助理解。

同时本书附带2张DVD光盘，其中包括5个多小时的视频教程和书中实例的工程文件，进一步地帮助读者更好地理解学习。

本书适合有一些三维或二维软件基础的CG爱好者或从事者阅读。

书籍目录

第1章 塑造你的模型梦想1.1 岩石的制作1.1.1 快速打开ZBrush基本模型文件1.1.2 正常载入ZBrush基本模型文件1.1.3 Move笔刷编辑模型1.1.4 制作岩石细节纹理1.1.5 选择材质渲染出图1.1.6 石头制作小结1.2 盾的制作1.2.1 导入低精度“Obj”文件1.2.2 雕刻盾牌上重复的图案1.2.3 为盾添加纹理细节1.2.4 渲染模型材质本章总结第2章 了解ZBrush2.1 ZBrush介绍2.1.1 ZBrush——融合3D雕刻的绘画软件2.1.2 ZBrush的应用2.1.3 ZBrush原理2.1.4 ZBrush的主要功能2.2 ZBrush作品赏析本章总结第3章 ZBrush 界面布局和整体参数设置3.1 ZBrush的界面布局3.2 设计自己的ZBrush的界面和参数本章总结第4章 基础建模——战斧实例4.1 ZBrush的基本操作4.1.1 打开ZBrush模型文件4.1.2 ZBrush的基本操作4.1.3 本部分扩展 Transform (变换) 控制组4.2 制作战斧模型4.2.1 用Edge Loop编辑box4.2.2 “Mask” (遮罩) 在战斧制作中的应用4.2.3 用“Stencil” (模板) 工具制作战斧上的花纹4.2.4 战斧纹理细节的制作 完成模型4.2.5 本节扩展 (一) 【Masking】 (遮罩) 子控制组详解4.2.6 本节扩展 (二) 【Stencil】 (模板) 菜单的控制组详解本章总结第5章 高级模型——恐龙的制作5.1 ZSphere的使用方法和技巧5.1.1 ZSphere的创建和调整5.1.2 ZSphere蒙皮和容易出现问题的解决方案5.1.3 ZSphere的显示参数控制组——Display Properties (显示道具) 子控制组5.2 恐龙低精度模型的制作5.2.1 ZBrush导入参照物体图片5.2.2 用ZSphere制作恐龙模型5.2.3 本部分扩展 ImagePlane插件的使用5.3 对恐龙深入制作5.3.1 蒙皮并对其编辑5.3.2 雕刻恐龙模型5.3.3 局部细分的方法5.3.4 为模型添加纹理5.3.5 为模型设置UV方式5.3.6 Projection Master (投影大师) 绘制恐龙的贴图5.3.7 Projection Master (投影大师) 命令详解5.3.8 Draw (绘画) 菜单命令详解5.3.9 【Tool】菜单下【Texture】子控制组详解5.4 恐龙姿态调节5.4.1 Transpose 的使用和技巧5.4.2 Transpose 修改恐龙模型的姿态5.5 设置恐龙的材质, 灯光和渲染5.5.1 导入贴图更换材质5.5.2 设置灯光5.5.3 渲染和整体颜色调整5.5.4 本部分扩展——材质的调节本章总结第6章 影视级别作品制作 (一) 苍蝇6.1 苍蝇的模型制作6.1.1 制作前资料的收集6.1.2 ZSphere制作低精度模型6.1.3 精细刻画苍蝇模型6.1.4 完成苍蝇头部的制作6.2 苍蝇贴图制作6.2.1 制作苍蝇贴图 (ZAppLink3的使用) 6.2.2 制作苍蝇贴图通道6.2.3 生成置换贴图6.3 导入MAX后的制作6.3.1 导出导入模型6.3.2 V-Ray置换的设置与使用6.3.3 在3ds Max中制作苍蝇的材质6.3.4 制作苍蝇的触角及毛发完成渲染6.3.5 制作景深通道完成最终作品本章总结第7章 影视级别作品制作 (二) 大战士7.1 模型和贴图的制作7.1.1 人物模型的完整制作7.1.2 盔甲模型的制作7.2 材质及其他部分的制作7.2.1 设置场景灯光7.2.2 应用V-Ray的置换7.2.3 为模型制作材质7.2.4 设置渲染参数本章总结第8章 其他功能及菜单的讲解8.1 新笔刷新功能8.1.1 Zbrush中的印章工具8.1.2 ZProject Bas-Relief8.1.3 ZProject and SubTools8.1.4 Mesh Insert brush (三维模型插入笔刷) 的应用8.1.5 Brush控制组详解8.2 生成法线贴图8.3 ZBrush实时材质捕获 (Matcap) 8.4 录屏软件中的贵族骑士——ZBrush的录屏功能 (Movie) 本章总结

编辑推荐

《印象：ZBrush3.1高效建模专业技法》的内容安排符合初学者的要求，是初学者在最短时间内达到最好效果的理想工具书籍。

普遍认为ZBrush难学，书中以最简单易懂的理解方法介绍命令帮助理解。

同时《印象：ZBrush3.1高效建模专业技法》附带2张DVD光盘，其中包括5个多小时的视频教程和书中实例的工程文件，进一步地帮助读者更好地理解学习。

《印象：ZBrush3.1高效建模专业技法》适合有一些三维或二维软件基础的CG爱好者或从业者阅读。

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>