

<<ZBrush经典教程>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush经典教程>>

13位ISBN编号：9787115207470

10位ISBN编号：711520747X

出版时间：2009-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：凯勒

页数：350

译者：孟宪瑞

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>

<<ZBrush经典教程>>

前言

了解ZBrush的使用方法之后，您就会发现它是一个易于使用的程序。

尽管如此，在学习使用ZBrush时，还是需要采取一定技巧的。

本书让您能够通过亲身参与的方式来了解该软件的使用方法。

刚开始接触ZBrush软件时会感觉有点难，有时可能还会产生挫败感。

但不要灰心，只要稍加努力和练习并具有一些耐性，很快就能学会所需的所有技能，并开始创作出令人惊叹的数字雕刻作品。

在使用许多3D软件时，似乎在您进行创作时需要了解的信息量是无穷无尽的。

但对于ZBrush而言，一旦您掌握了它的界面，就可以立即开始创作。

这就像骑自行车一样，只要学会了如何不从车上摔下来，就可以尽情地享受骑车的乐趣了。

ZBrush引入了一种在计算机上创建模型的独特方法。

实际上，它是第一个用数字雕刻代替数字建模的应用程序。

换言之，ZBrush不再使用那种更为繁琐的建模方法——挤出、分割和缝合多边形，在ZBrush中创建结构更像是雕刻真实的粘土。

ZBrush最初是一种面向2.5D的绘制程序，但它很快就演变成为一种3D雕刻工具。

它将许多2.5D绘制功能加以改进并将它们应用于3D模型上，这样一种数字雕刻工具就诞生了。

除了雕刻以外，ZBrush还提供了直接在3D模型上绘制颜色和纹理的简便的工作方式。

可以将模型和纹理导入到ZBrush中，也可以将它们从ZBrush中导出并在其他3D动画程序中使用。

这让用户能够非常轻松地将ZBrush并入到任何数字建模制作流程中。

ZBrush不是一种动画工具，这也是您只需学习上文所提及内容的部分原因。

ZBrush最常见的几种用途是：创建动画程序中使用的数字角色和生物，改进在其他动画程序中创建的数字模型，针对制作过程中开发的理念初步设计数字模型，以及创建插图和数字作品。

谁应该阅读本书本书是针对初学者编写的，因此，您只需具有一定的计算机使用经验即可使用本书，而不需要有任何3D动画软件包或数字雕刻程序的使用经验。

学习本书中的大部分内容时，并不需要在本地计算机上安装其他数字艺术软件，但在学习第9章关于如何将ZBrush与其他软件包结合使用的内容时除外。

第1章介绍了基本的计算机图形（CG）概念，这有助于您理解书中使用的术语。

<<ZBrush经典教程>>

内容概要

ZBrush是传统软件和创新工具的完美组合，它让您可以创造复杂、高品质的雕刻作品。

本书深入讲解了ZBrush的使用方法，其中的每一章都概述了如何将ZBrush的各种功能结合使用，并通过一系列练习展示了使用方法。

本书着重介绍了数字艺术基础知识，ZBrush界面元素，2.5D的数字绘制技术，数字雕刻技术，ZBrush中的渲染、照明和材质，将ZBrush与其他软件程序结合使用，ZBrush与Curious Labs Poser结合使用，以及一些更为有用的ZBrush插件和ZScripts的简要介绍。

本书内容全面，层次分明，既有数字雕刻初学者所需要的基础知识，又有大量的高级知识和技巧供高级用户参考以汲取灵感。

<<ZBrush经典教程>>

作者简介

作者：(美国)凯勒(Keller.E.) 译者：孟宪瑞 等

<<ZBrush经典教程>>

书籍目录

第1章 像素、Pixol、多边形和创作数字艺术作品的基本知识	1.1 ZBrush简介	1.2 理解数字图像
1.2.1 像素的剖析	1.2.2 矢量图像	1.3 认识分辨率
1.3.2 文档分辨率	1.3.3 D分辨率	1.4 理解3D空间
1.4.2 Pixol与像素	1.4.3 成为数字艺术家	第2章 ZBrush界面
2.1.1 ZBrush画布	2.1.2 ZBrush的工具架	2.1 参透ZBrush
2.1.4 在Edit模式下使用工具	2.2 托盘和面板	2.1.3 在Draw模式下使用Transformation Gyro
2.2.3 Color	2.2.4 Document	2.2.1 Alpha
2.2.8 Light	2.2.9 Macro	2.2.2 Brush
2.2.13 Picker	2.2.10 Maker	2.2.3 Color
Stroke	2.2.11 Material	2.2.4 Document
2.2.22 ZPlugin	2.2.12 Movie	2.2.5 Draw
2.4.2 变换3D工具和线条	2.2.13 Texture	2.2.6 Edit
2.4.3 使用文档层	2.2.14 Preferences	2.2.7 Layer
2.4.4 使用3D工具	2.2.15 Render	2.2.8 Light
2.4.5 遮罩和模板	2.2.16 Stencil	2.2.9 Macro
2.4.6 渲染	2.2.17 Stroke	2.2.10 Maker
2.4.7 线条	2.2.18 Texture	2.2.11 Material
2.4.8 使用ZSphere	2.2.19 Tool	2.2.12 Movie
2.5 小结	2.2.20 Transform	2.2.13 Picker
第3章 使用Pixol完成绘画(一)	2.2.21 Zoom	2.2.14 Preferences
3.1 设置文档	2.3 标题栏	2.2.15 Render
3.1.1 创建一个平面作为背景草图	2.4 热键	2.2.16 Stencil
3.1.2 在背景平面上勾画作品	2.4.1 界面操作和帮助	2.2.17 Stroke
3.2 使用文档层	2.4.2 变换3D工具和线条	2.2.18 Texture
3.3 使用参数化基本体3D工具	2.4.3 使用文档层	2.2.19 Tool
3.3.1 创建快照	2.4.4 使用3D工具	2.2.20 Transform
3.3.2 使用ZCut模式	2.4.5 遮罩和模板	2.2.21 Zoom
3.3.3 添加圆环	2.4.6 渲染	2.3 标题栏
3.4 加载宏教程	2.4.7 线条	2.4 热键
3.5 使用变形功能和材质	2.4.8 使用ZSphere	2.4.1 界面操作和帮助
3.5.1 创建腿	2.5 小结	2.4.2 变换3D工具和线条
3.5.2 定位腿	第3章 使用Pixol完成绘画(一)	2.4.3 使用文档层
3.5.3 为海洋实验室指定材质	3.1 设置文档	2.4.4 使用3D工具
3.5.4 添加圆屋顶和窗户	3.1.1 创建一个平面作为背景草图	2.4.5 遮罩和模板
3.5.5 为海洋实验室添加细节	3.1.2 在背景平面上勾画作品	2.4.6 渲染
3.5.6 简介遮罩	3.2 使用文档层	2.4.7 线条
3.6 小结	3.3 使用参数化基本体3D工具	2.4.8 使用ZSphere
第4章 使用Pixol完成绘画(二)	3.3.1 创建快照	2.5 小结
第5章 数字雕刻	3.3.2 使用ZCut模式	第3章 使用Pixol完成绘画(一)
第6章 高级雕刻技术	3.3.3 添加圆环	3.1 设置文档
第7章 颜色、纹理和Alpha	3.4 加载宏教程	3.1.1 创建一个平面作为背景草图
第8章 渲染、照明和材质	3.5 使用变形功能和材质	3.1.2 在背景平面上勾画作品
第9章 ZBrush与其他3D应用程序协同工作	3.5.1 创建腿	3.2 使用文档层
第10章 插件和ZScript	3.5.2 定位腿	3.3 使用参数化基本体3D工具
附录 关于随书光盘	3.5.3 为海洋实验室指定材质	3.3.1 创建快照
彩插 ZBrush艺术画廊	3.5.4 添加圆屋顶和窗户	3.3.2 使用ZCut模式
	3.5.5 为海洋实验室添加细节	3.3.3 添加圆环
	3.5.6 简介遮罩	3.4 加载宏教程
	3.6 小结	3.5 使用变形功能和材质

<<ZBrush经典教程>>

章节摘录

插图：第1章像素、Pixel、多边形和创作数字艺术作品的基本知识1.1 ZBrush简介想象一下，您走进一间配备齐全的艺术家的工作室。

在工作室中，可以看到装满颜料和笔刷的柜子及抽屉、一块大画布、一个装满各种类型的雕刻材料的壁橱、一个照明装置、一台照相机、一台投影仪、一个干燥炉、雕塑的模型以及似乎无数的雕刻和切割工具。

另外，所有这一切都排列整齐，便于工作时使用。

这就是ZBrush，一个完备的工作室，您可以用它创作数字绘画和雕塑，甚至是二者的结合。

此外，ZBrush不仅局限于此，您还可以方便地从其他应用程序中将3D数字模型和2D纹理导入到ZBrush中，并作为工具使用。

ZBrush就像一个完备的数字艺术工作区，创建和编辑动画的数字模型时，可以将ZBrush集成到创作环节中。

ZBrush最常见的用途是创建和编辑数字模型，然后将这些模型在其他3D软件（如Autodesk公司的Maya和3dsMax以及SoftimageXSI）中以动画呈现出来。

艺术家选择在ZBrush中创建和编辑模型，在其他软件中使用模型，是因为ZBrush独具的一种技术能够以一种传统软件不具备的方式，使用非常紧密的模型（也就是数以百万计的多边形）在有机表面上创建惊人的丰富细节。

细微的皱纹、肉褶、凸起、鳞、疤痕和刮痕都可以很容易地雕刻到模型上，然后作为几何形状的一部分导出；或在其他软件中呈现模型时，作为可以增强模型几何形状的凹凸或位移纹理导出。

构建到虚拟对象中的细节水平和真实程度往往令人吃惊（参见图1.1）。

在ZBrush中也可以用一种直观的样式将彩色纹理贴图直接画在模型上，然后导出，以便在其他3D软件中应用了相同模型的着色器上使用。

电影公司（如ILM、Weta和SonyImageworks）已经以这种方式，使用ZBrush在创作环节中创作出《魔戒》、《加勒比海盗》和《天空上尉和明日世界》等电影中的许多人物、怪物和片断。

<<ZBrush经典教程>>

编辑推荐

《Zbrush经典教程》是学习ZBrush的一个理想起点。

作为好莱坞的一位专业动画师和ZBrush艺术家，《Zbrush经典教程》作者Eric Keller针对初学者精心设计了逐步引导式的学习方式，使初学者不会有任何顾虑，可以轻松自如地学习这个具有革命性意义的软件。

《Zbrush经典教程》的每一章都从核心概念开始，然后通过有趣的、易于操作的教程帮助您进一步加深对概念的理解。

您会惊讶于自己日益提高的技能，并不断创作出细节丰富、极其逼真的雕刻作品。

从创建插图到数字粘土雕刻，一旦掌握了ZBrush中的强大工具，您就能够创作出绝妙的图像和可在其他动画应用程序中使用的3D模型。

《Zbrush经典教程》中的内容包括：ZBrush独特的绘制和雕刻技术；革新的ZBrush界面和工具；2.5D绘制、数字雕刻和纹理雕刻；在ZBrush中设置照明、创建材质和执行渲染；体验制作流程，从建模到渲染，再到导出模型、纹理和置换贴图；将ZBrush作品导入到Maya和其他动画应用程序中。

进而在影片、游戏和插图中使用。

内容丰富的随书光盘光盘上提供了与书中每个教程对应的示例文件和模型，还提供了可演示每章中所提及雕刻过程的Zbrush宏脚本和视频。

<<ZBrush经典教程>>

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>