

<<ZBrush数字雕刻>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush数字雕刻>>

13位ISBN编号：9787115231482

10位ISBN编号：7115231486

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：Scott Spencer

页数：368

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数字雕刻>>

前言

当你捧起这本书时，毫无疑问，一定对了解更多人物外形雕刻知识充满了兴趣。你或许是希望改进你为电影、游戏和其他商业应用所设计的数字雕刻模型；或者是想将数字雕刻模型作为一种良好的艺术媒介来研究；或者仅仅是对用ZBrush雕刻模型的方法感到好奇。以上所有这些原因其实都值得来学习更多人体雕刻知识。

人体结构极其复杂，细微之处甚多，或许要用尽一生的精力才能较好把握这些细枝末节。对我而言，学习人体就如同攀登高山。

从远处看去，甚是雄伟，然而一旦开始攀爬，就会碰到一系列小高地、小山坡，清晰的形状顿时映入你的眼帘。

这种瞬间的豁然开朗价值无限，它们为下一步学习打下了基础。

作为雕刻家，学习解剖学对工作有诸多帮助。

之所以说有帮助，是因为记住每块肌肉的名称和功能与知道如何用选择的媒介（比如说多边形、像素、黏土、颜料）来表示这些肌肉不是一回事，了解这一点非常重要。

光了解肌肉和骨骼是远远不够的，你必须了解如何去表现它们构成的形状。

同时，它们要具有艺术美感，能够令人愉悦。

这样，人体艺术作品才能发挥作用，你的创造才能夺人眼球。

本书的目的是引导你雕刻一个受人欢迎的商业幻想作品——男性英雄角色。

这个英雄形象可以是太空战士、原始人、英勇的骑士或者科幻猛男……的原始模型，它可以转化成无数可能的目标角色。

我之所以选择这一模型，是因为这一人物原型具有多样性和普遍性，在电影、视频游戏或是各类收藏品中都有出现。

使用一个定义清晰的人体模型还有一个好处，那就是我能够展示人物身上重要的符点。

使用一个无法充分解释的角色会涉及许多模糊的姿态，导致在表现各类肌肉群组时出现许多误导性内容。

在整本书中讲述这一角色的雕刻时，我将特别留意每个身体部分及其组成，同时也关注部分和整体的联系。

我还将进一步介绍服装元素雕刻，比如布料，它们都是动态的，根据其覆盖的形体而变化。

在这之后，我将向你展现如何完成该作品的最后部分，同时为将其转化为电影、游戏和其他电子输出媒介作准备。

通过这种介绍，你可以首先将精力放在雕刻上，然后将最终模型转化为任意合适的目标原型。

这种灵活性是ZBrush等当前数字工具的一大优势。

尽管本书是引导你如何雕刻一个流行的幻想原型，但我也会不时提醒你一些工作中的雕刻原则，这些原则是数百年来雕刻家和艺术家们所一直遵循的。

把握这些基础艺术原则能使你雕刻的角色脱颖而出，饱含生机。

你将学习姿势、外形和比例，以及在工作中应当如何把握好这些要素的办法。

与此同时，你还将学习如何分解复杂的图形，将其转变为可管理的基础模型，这将有助于让雕塑品的结构和形状具有真实感。

在整个雕刻过程中，你将了解组成人体各部位的复杂形状，同时记住它们的名称。

如果处理手臂之类的部位，将它们分解为更加简单的几何体后，理解和塑造它们就会变得更容易。

了解组成人体的基本形状，雕刻的人物才会真实且具有说服力。

<<ZBrush数字雕刻>>

内容概要

ZBrush是一款功能强大的三维造型软件，操作简单，适用面广，是动画、电影、视频游戏等领域里面最重要的建模工具。

本书全面介绍了这一软件的功能、特点和使用方法，说明如何利用它来雕刻基本的人物模型，并将这些模型应用在电影和游戏等制作过程中。

本书按照从整体到部分的方式进行介绍，让你在把握整体形态的基础上逐渐认识和塑造人体各个部分，从而创建出生动逼真的人物模型。

结合书中提供的示例和视频，你就可以大大提升自己的创造和设计能力，并可结合其他软件(如Maya)创作出夺人眼球的艺术作品。

本书图文并茂、指导性强，是雕刻家、造型师和艺术家们的必备手册，也是初学者的入门参考书。

<<ZBrush数字雕刻>>

作者简介

作者：（美国）斯潘塞（Scott Spencer）译者：苏宝龙 黄湘情

<<ZBrush数字雕刻>>

书籍目录

第1章 草拟网格 1.1 雕刻人物模型 1.1.1 姿势、外形和比例 1.1.2 解剖学术语 1.2
创建基本雕刻网格 1.2.1 在Maya中创建雕刻网格 1.2.2 在ZBrush中创建雕刻网格 1.3 接下
来的内容第2章 姿势和肌肉 2.1 从整体角度看待人物模型 2.1.1 峰和谷 2.1.2 平断面分
析 2.2 雕刻基本人物模型 2.2.1 开始制作 2.2.2 腿部 2.2.3 胸部和肩膀 2.2.4 分
析平面 2.3 接下来的内容第3章 头部和颈部 3.1 头骨 3.1.1 面部特征的比例和放置
3.1.2 放置特征 3.1.3 制作基本头骨 3.1.4 细化初始雕塑 3.2 面部肌肉 3.2.1 咀嚼
肌和颞肌 3.2.2 颧大肌和颧小肌 3.2.3 口轮匝肌 3.2.4 三角肌和颈肌：下巴 3.2.5
额肌：前额 3.2.6 眼轮匝肌 3.2.7 颊肌 3.3 面部特征 3.3.1 鼻子 3.3.2 合上嘴
巴 3.3.3 颈部肌肉 3.3.4 细化表面 3.3.5 塑造耳朵 3.3.6 添加特征和细化形状
3.4 最后调整 3.5 接下来的内容第4章 躯干部分 4.1 修改躯干团块 4.1.1 模型准备：
存储一个形态目标 4.1.2 调整胸部肌肉 4.2 雕刻躯干 4.2.1 胸肌 4.2.2 腹部肌肉
4.2.3 锯肌和斜肌 4.2.4 后背肌肉 4.3 接下来的内容第5章 胳膊第6章 骨盆
和腿部第7章 手部、脚部和体形设计第8章 重划网络第9章 纹理第10章 创建服装

<<ZBrush数字雕刻>>

章节摘录

插图：本章我们将创建一个雕刻网格。

这是一个非常简单的草图模型，它是雕刻人物模型的基础。

我们将学习两种用于创建雕刻人物模型网格的方法。

我们要创建的网格是一个非常基础的支架，它代表人物模型最基本的比例结构。

主要是为接下来的章节作准备。

如果制作一个复杂的基础网格，你可能会过早地将自己局限于具体的形状中。

通过使用这里介绍的方法创建一个极其简单的模型，我们几乎可以在网格上雕刻任何人物模型。

如果你最终需要的是更具体的拓扑结构，可以参阅第9章，该章介绍了在保留所有雕刻细节的同时重建基本网格的方法。

先雕刻后进行网格重构是过去5年我所采用的基本方法。

本章的第一部分介绍一种生成网格的标准多边形建模方法。

这与Maya类似，我们假设你已经熟悉了Maya的建模工具。

这些工具和方法是通用的，可以很容易地应用到任何多边形建模包上，因为所有多边形建模应用程序使用的都是标准工具。

<<ZBrush数字雕刻>>

编辑推荐

《ZBrush数字雕刻:人体结构解析》：光盘提供了完成《ZBrush数字雕刻:人体结构解析》练习所需要的文件，同时您还可以在光盘中找到解剖模型进行实践。

理解基本的形态、比例、姿势和节奏：掌握骨骼部分和肌肉组的基本解剖学术语；将身体各部分分解为单独的几何体；用Claytubes（粘土管）和其他工具绘制人物模型草图；在下层肌肉和骨骼上创建肉感；学习ZBrush重划分网格和颜色贴图技术；通过细节和服饰来丰富人物模型；将人物模型用在电影、视频游戏、Web或数字输出等多种领域；所学技能还可以运用到Maya、3dsMax、Bierlder和Photoshop中。

Scott Spencer是一位自由角色设计者和雕刻家，目前在新西兰威灵顿的Weta工作室供职。

Scott参与过的作品包括《钢铁侠》、《战斧》、《异种3》等。

您可以在电影、视频游戏和其他人物收藏中找到他的作品。

<<ZBrush数字雕刻>>

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>