

<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

13位ISBN编号：9787115250032

10位ISBN编号：7115250030

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：王恺

页数：327

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雕刻大师火星课堂>>

内容概要

本书是《火星课堂雕刻大师》系列中的一本，作者来自火星时代高级老师，具有丰富的ZBrush教学、游戏和影视制作经验。

全书共8章，从零开始，全面、系统地介绍ZBrush软件的使用方法，内容包括软件操作基础、笔刷、笔触、Alpha、Z球建模、高级建模前期准备、材质贴图、灯光渲染、与其他三维软件的综合使用，以及综合案例讲解等，循序渐进地向读者传授ZBrush强大的雕刻技能。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘，全程视频讲解，总时长50多个小时，其中包括《ZBrush次世代角色建模火星课堂》中角色的材质贴图部分教学视频、ZBrush 4.0基础知识与雕刻案例的全面讲解；素材内容包括学习本书所需的素材及相关场景文件，以及近1000个ZBrush材质球和Alpha图形。

本书可作为三维爱好者，以及概念设计、影视制作、游戏设计等相关CG领域设计师的参考书；也可以作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

书籍目录

第1章 ZBrush学习准备

- 1.1 我与ZBrush
- 1.2 ZBrush发展历程
- 1.3 ZBrush三大特性
 - 1.3.1 功能强大
 - 1.3.2 应用广泛
 - 1.3.3 兼容完美
- 1.4 ZBrush常用学习网站
- 1.5 ZBrush学习必备工具
 - 1.5.1 初识数位板
 - 1.5.2 数位板使用——随心而绘
 - 1.5.3 数位板选购指南——首选无线无源

第2章 初识大师——陶罐与古剑

- 2.1 认识界面
 - 2.1.1 软件界面介绍
 - 2.1.2 理解2.5D与3D编辑模式
 - 2.1.3 Tool [工具] 的保存和使用
 - 2.1.4 D模式下的视图操作
 - 2.1.5 Local模式的旋转
- 2.2 基础操作
 - 2.2.1 标准几何体与Polymesh
 - 2.2.2 .5D笔刷
 - 2.2.3 笔刷的基础参数
 - 2.2.4 模型的细分
 - 2.2.5 Alt键和Shift键的使用
 - 2.2.6 笔刷曲线设置
 - 2.2.7 对称的使用
 - 2.2.8 材质与贴图纹理
 - 2.2.9 Mrgb、Rgb和M的使用
- 2.3 Mask [遮罩]
 - 2.3.1 遮罩的概念与使?
 - 2.3.2 编辑遮罩
 - 2.3.3 参数控制遮罩范围
 - 2.3.4 智能对称
 - 2.3.5 物体的隐藏与显示
- 2.4 移动、旋转与缩放
 - 2.4.1 理解和使用Action Line
 - 2.4.2 遮罩的变换调整
 - 2.4.3 用选区制作遮罩
 - 2.4.4 角色姿势
 - 2.4.5 特殊缩放
- 2.5 绘制层的使用
 - 2.5.1 绘制层的概念
 - 2.5.2 绘制层的命名和删除
- 2.6 SubTool的使用

<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

- 2.6.1 理解SubTool
- 2.6.2 通过遮罩得到子物体
- 2.6.3 通过显示与隐藏得到子物体
- 2.6.4 通过绘制层得到子物体
- 2.6.5 Zproject与SubTool的综合应用
- 2.7 ReMesh All功能
 - 2.7.1 ReMesh All功能简介
 - 2.7.2 ReMesh All多子物体综合案例
- 2.8 基础案例——陶罐
 - 2.8.1 大体模型
 - 2.8.2 表面细节
 - 2.8.3 绘制层和纹理投射
- 2.9 基础案例——古剑
 - 2.9.1 护手的制作
 - 2.9.2 剑柄连杆的制作
 - 2.9.3 刀的制作
 - 2.9.4 放血槽的制作
 - 2.9.5 剑饰的制作
 - 2.9.6 细节与材质调整
 - 2.9.7 制作总结
- 第3章 笔刷、笔触与Alpha——铁血战士面具
- 第4章 Z球建模——恐龙与人体
- 第5章 高级建模——人物头部细节与姿势
- 第6章 材质贴图与灯光渲染ax中置换贴图的使用
- 第7章 综合案例——魔人布欧
- 第8章 全面学习ZBrush 4.0

<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

章节摘录

版权页：插图：ZBrush是一款功能非常强大的建模软件，相信大家通过对本书的阅读与学习，一定能够深有体会，在开始之前先向大家介绍一下我的ZBrush的学习经历与体会，希望对大家的学习有所帮助。

对ZBrush的学习是从2006年初开始的，那时候我已经对三维软件有了一定的了解，当时从事使用3ds Max进行卡通角色模型制作的工作，当时三维软件中的多边形建模理念已经基本成熟，使用起来也比较得心应手。

但总觉得在效率上还有所缺陷，尤其是在形体塑造的过程中始终会受到多边形数量和细节塑造的限制，有时候为了得到一些细节总需要反复增加多边形数量，而要保证多边形的均匀与流畅，有时候会对造型产生影响，总感觉有所限制。

偶然在火星论坛上看到有人在讨论新发布的ZBrush软件，印象中那还是ZBrush2.5版本，不看则已，一看惊人，我立刻被它强大的建模功能折服了，在这款软件中我们可以自由地建造模型。

像绘画和雕刻一样塑造模型的细节，那些在其他三维软件中的约束一扫而空，这让我无法抑制地喜欢上了这款软件，立刻开始收集各种资料并开始学习。

但是刚刚上手时就遇到了问题，虽然这款软件功能十分强大。

但是它的操作方式却与其他三维软件差别很大，是一款名副其实的2.5维建模软件，这让我一开始很难适应，尤其是刚开始时也不能方便地与3ds Max或Maya等软件结合使用，更是让人又爱又恨，不少想要学习这款软件的朋友都因此而放弃了。

但是当看到ZBrush塑造的一幅幅让人震撼的CG作品时，我意识到，这款软件在建模领域的领先性，所以我选择坚持下去。

随着资料的不断增多和学习的深入，在适应了ZBrush的工作方式后，我突然发现工作效率和作品质量突飞猛进。

与此同时越来越多地看到ZBrush软件广泛应用于影视、游戏和动画作品中。

已经成长为CG建模领域无可争议的NO.1。

<<ZBrush雕刻大师火星课堂>>

编辑推荐

《ZBrush雕刻大师火星课堂》：火星时代作为中关村高新技术企业和软件企业的一员，已经成为代表北京市的创意动漫龙头企业。

其自主开创的业内知名教学品牌“火星时代”，从1993年延续至今，已拥有超过百万的读者和学员。

早在1997年该品牌就获得国家新闻出版署首批多媒体教学奖项。

目前火星时代已成为Autodesk公司在中国唯一认可的标准认证教材研发机构，并成为Autodesk 3ds Max / Maya授权认证教师培训中心。

全书共设计了近40个实例，包括软件操作基础、笔刷、笔触、Alpha、Z球建模、高级建模、材质贴图、灯光渲染、与其他三维软件结合应用等教学内容，循序渐进地向读者讲解ZBrush的强大功能。

内容丰富物超所值火星时代实训基地高级教师倾力打造ZBrush 3.5、ZBrush 4.0全方位教学附赠10小时ZBrush次世代角色材质贴图教学视频超50小时高品质教学视频指导，帮助您快速掌握ZBrush雕刻软件

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>