

## <<ZBrush数字雕刻>>

### 图书基本信息

书名：<<ZBrush数字雕刻>>

13位ISBN编号：9787115275738

10位ISBN编号：7115275734

出版时间：2012-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：斯潘塞

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>>

### 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。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》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。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》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。

《ZBrush数字雕刻：人体结构解析(第2版)》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>>

### 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

## <<ZBrush数字雕刻>>

- 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
  - 5.1 基本形状
  - 5.2 肌肉及骨骼生理结构
    - 5.2.1 本章的骨骼标记
    - 5.2.2 本章涉及的肌肉
  - 5.3 雕刻胳膊
    - 5.3.1 肩膀和上臂
    - 5.3.2 三头肌
    - 5.3.3 下臂
  - 5.4 接下来的内容
- 第6章 骨盆和腿部
  - 6.1 骨盆和腿部的基本形状
  - 6.2 骨骼和肌肉解剖
  - 6.3 雕刻骨盆和腿部
    - 6.3.1 调整腿部位置
    - 6.3.2 雕刻骨盆和臀部
    - 6.3.3 雕刻大腿
    - 6.3.4 雕刻膝部
    - 6.3.5 雕刻小腿
    - 6.3.6 雕刻最后一笔
  - 6.4 接下来的内容
- 第7章 手部、脚部和体形设计
  - 7.1 解剖手部和脚部
    - 7.1.1 相对属性
    - 7.1.2 骨骼结构
    - 7.1.3 解剖方向
    - 7.1.4 手部表面解剖图
    - 7.1.5 脚部表面解剖图
    - 7.1.6 块状形状和平面
  - 7.2 雕刻手部
  - 7.3 雕刻脚部
  - 7.4 完成人物模型
    - 7.4.1 整体形状变换
    - 7.4.2 添加肌肉和脂肪
- 第8章 重划网格
  - 8.1 什么是重划网格
  - 8.2 为什么要重划网格
  - 8.3 ZBrush拓扑工具
    - 8.3.1 多边形绘制
    - 8.3.2 使用ZBrush拓扑工具
    - 8.3.3 重划肩部的网格

## <<ZBrush数字雕刻>>

### 8.4 使用NEX重划头部网格

#### 8.4.1 使用NEX创建初始网格

#### 8.4.2 添加眼部和嘴部的组织

### 8.5 接下来的内容

## 第9章 纹理

### 9.1 UV纹理坐标系

#### 9.1.1 贴图UV纹理坐标

#### 9.1.2 编辑UV坐标

#### 9.1.3 将UV坐标导入工具中

### 9.2 创建皮肤的纹理贴图

#### 9.2.1 为子表面散射阴影创建纹理

#### 9.2.2 为皮肤添加斑点

#### 9.2.3 绘制表皮层

### 9.3 从ZBrush导出纹理

### 9.4 表面杂色

#### 9.4.1 激活表面杂色

#### 9.4.2 将凹凸细节转换为法线贴图

## 第10章 创建服装

### 10.1 装饰流程

### 10.2 创建面具

#### 10.2.1 准备ZBrush拓扑工具

#### 10.2.2 创建一个基本网格

#### 10.2.3 利用拓扑生成一个英雄面具

### 10.3 雕刻服装细节

#### 10.3.1 雕刻面具

#### 10.3.2 雕刻衬衫

#### 10.3.3 为袖子添加一种重复图案

#### 10.3.4 雕刻长裤

### 10.4 将蒙版作为Alpha进行存储、调用和编辑

### 10.5 接下来的内容

## <<ZBrush数字雕刻>>

### 编辑推荐

要创造吸引人的角色，就需要使它们具有真实感，ZBrush可以让您达到这种境界，不过您还需要有扎实的艺术技能，这本图例式教程会教您最基本的人体解剖知识，这样，您就能创造可以真正呈现在银屏上的夺人眼球的人物形象了。

本书教授您使用ZBrush3，5工具来雕刻一个男性英雄人物。

您每操作一步，就可以多了解一个人体部位，包括头、颈、躯干、胳膊、腿、骨骼和肌肉。

这本书强调了那些指引艺术家数世纪的概念，比如姿势、形态、比例，这些都可以帮助您培养基本的技能，这些技能将贯穿您的整个职业生涯，使用这本指南将您的动画作品加工成专业级艺术品吧！

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、Blender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Wetal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>