

<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精解>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精解>>

13位ISBN编号：9787115286161

10位ISBN编号：7115286167

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘寒

页数：319

字数：614000

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>

## <<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

### 内容概要

本书共分为9章，由浅入深地对ZBrush软件进行递进式介绍，其中包括8个范例，每个实例教程在ZBrush使用过程中，都具有非常明确的针对性，涉及ZBrush应用的各个功能和模块，使读者能够在全面了解ZBrush软件的基础上，对ZBrush的优势有更为深刻的理解，为灵活地进行多软件结合操作准备扎实技能。

《水晶石技法

ZBrush数字雕刻精解》光盘配备大量的ZBrush基础教学视频，同时也有实际的操作应用演示，观看、学习都非常方便；同时，光盘中也收录所有案例的工程文件及素材，供读者练习使用。

《水晶石技法

ZBrush数字雕刻精解》适合数字艺术从业人员、在校生阅读，也可供广大的数字艺术爱好者参考。

## <<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

### 书籍目录

#### 第1章 ZBrush软件概述

- 1.1 ZBrush软件简介
  - 1.2 ZBrush的流程特点
  - 1.3 ZBrush界面的组成部分
  - 1.4 ZBrush界面常用控制元素
  - 1.5 关键的几个概念
    - 1.5.1 关于2D、2.5D和3D空间
    - 1.5.2 Pixel
    - 1.5.3 模型精度
    - 1.5.4 工具
  - 1.6 Brush(笔刷)
    - 1.6.1 笔刷概述
    - 1.6.2 Alpha(笔触)与Stroke(笔划)
    - 1.6.3 笔刷与关联模块
    - 1.6.4 常用笔刷介绍
  - 1.7 ZBrush中的Tool(工具)面板
    - 1.7.1 Tool(工具)基础控制参数调板
    - 1.7.2 SubTool(次级工具)调板参数详解
    - 1.7.3 Layer(层)调板参数详解
    - 1.7.4 Geometry(几何体)调板参数详解
    - 1.7.5 Surface(表面噪波)调板参数详解
    - 1.7.6 Deformation(形变)调板参数详解
    - 1.7.7 Masking(遮罩)调板参数详解
    - 1.7.8 Polygroups(多边形组)调板参数详解
    - 1.7.9 Polypaint(多边形着色)调板参数详解
    - 1.7.10 UV Map(坐标贴图)调板参数详解
    - 1.7.11 Texture Map(纹理贴图)调板参数详解
    - 1.7.12 Displacement Map(置换贴图)调板参数详解
    - 1.7.13 Normal Map(法线贴图)调板参数详解
    - 1.7.14 Unified
    - 1.7.15 Skin(统一蒙皮)调板参数详解
  - 1.8 Import/Export(导入/导出)调板参数详解
    - 1.8.1 Alpha、Brush、Draw、Stencil、Stroke、Picker菜单参数详解
    - 1.8.2 Preferences(首选项)菜单参数详解
    - 1.8.3 Transform(变换)菜单参数详解
    - 1.8.4 Macro(宏)菜单参数详解
    - 1.8.5 Material(材质)菜单参数详解
    - 1.8.6 Zscript(脚本)菜单参数详解
  - 1.9 本章小结
- #### 第2章 ZBrush的硬表面技术
- 2.1 ShadowBox(投影箱)

## <<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

- 2.1.1 ShadowBox(投影箱)的操作
- 2.1.2 ShadowBox(投影箱)调板参数详解
- 2.2 Clip(切割)硬表面笔刷
  - 2.2.1 Clip(切割)笔刷简介
  - 2.2.2 Clip(切割)笔刷中的Stroke(笔划)
  - 2.2.3 Clip(切割)笔刷的特性
- 2.3 硬表面技术制作战斧实例
- 2.4 本章小结
- 第3章 ZSphere和ZSketch技术
  - 3.1 ZSphere(Z球)
    - 3.1.1 ZSphere(Z球)工作流程与参数详解
    - 3.1.2 ZSphere(Z球)的类型
    - 3.1.3 ZSphere(Z球)的常用变换操作
    - 3.1.4 ZSphere I与ZSphere II的区别
  - 3.2 运用ZSphere技术制作蝎子模型实例
    - 3.2.1 创建蝎子模型
    - 3.2.2 雕刻蝎子模型
  - 3.3 ZSketch(Z球速描)
    - 3.3.1 ZSketch(Z球速描)调板参数详解
    - 3.3.2 ZSketch(Z球速描)制作变色龙模型
  - 3.4 本章小结
- 第4章 ZBrush的Topology(拓扑)技术
  - 4.1 使用ZBrush创建模型的局限
  - 4.2 极星点与布线流向
  - 4.3 Topology(拓扑)工作流程
  - 4.4 详解Topology(拓扑)操作与工具调板
  - 4.5 使用Topology(拓扑)功能操作实例演示
  - 4.6 本章小结
- 第5章 Normal Map(法线贴图)和Displacement Map(置换贴图)
  - 5.1 BumpMap(凹凸贴图)、Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)
  - 5.2 Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)制作流程
  - 5.3 Normal Map(法线贴图)与Displacement Map(置换贴图)调板命令详解
  - 5.4 铜狮模型Normal Map(法线贴图)实例演示
  - 5.5 本章小结
- 第6章 ZBrush的UV坐标指定功能
  - 6.1 UV坐标指定的作用与原则
    - 6.1.1 UV坐标指定的作用
    - 6.1.2 UV坐标指定的四个基本原则
  - 6.2 UV Map(坐标贴图)参数详解
  - 6.3 UV Map(坐标贴图)坐标指定河马实例演练
  - 6.4 UV Master参数详解
  - 6.5 运用UV Master进行UV坐标指定实例演示
  - 6.6 本章小结
- 第7章 ZBrush的贴图材质功能

## <<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

### 7.1 ZBrush中与纹理贴图相关的调板参数

#### 7.1.1 Color(色彩)调板参数

#### 7.1.2 Polygroup(多边形组)调板参数

#### 7.1.3 UV Map(UV贴图)调板参数详解

#### 7.1.4 Texture Map(纹理贴图)调板参数详解

#### 7.1.4 Texture(纹理)菜单详解

#### 7.1.5 Material(材质)菜单详解

### 7.2 Polypaint(多边形着色)

### 7.3 Projection Master(映射大师)

### 7.4 ZApplink功能

### 7.5 Spotlight(射灯)功能

#### 7.5.1 Spotlight(射灯)转盘

#### 7.5.2 Spotlight(射灯)功能详解

#### 7.5.3 Spotlight(射灯)多纹理素材控制

#### 7.5.4 Spotlight(射灯)功能的基本操作和用法

#### 7.5.5 Spotlight(射灯)功能的投射填充

### 7.6 本章小结

## 第8章 ZBrush主力插件

### 8.1 Decimation Master(减面大师)插件

#### 8.1.1 Decimation Master插件命令详解

#### 8.1.2 Decimation

#### Master插件实例操作演示

### 8.2 Multi Map Exporter(多重贴图导出)插件命令详解

### 8.3 SubTool Master(次级工具大师)插件命令详解

### 8.4 Tra pose Master(变换造型大师)插件

#### 8.4.1 Tra pose

#### Master(变换造型大师)插件命令详解

#### 8.4.2 Tra pose

#### Master(变换造型大师)插件实例操作

### 8.5 3D Print Exporter(三维打印输出)插件

### 8.6 本章概述

## 第9章 ZBrush & 3ds Max结合制作角斗士

### 9.1 三视图

### 9.2 使用3ds Max软件搭建角斗士模型

#### 9.2.1 使用3ds Max软件搭建角斗士基本模型

#### 9.2.2 角斗士模型的UV坐标指定

### 9.3 角斗士头盔制作

#### 9.3.1 使用ZBrush软件雕刻头盔细节

#### 9.3.2 法线贴图转化头盔模型细节

### 9.4 使用Spotlight(射灯)功能制作角斗士皮肤

#### 9.4.1 皮肤原始素材的准备

#### 9.4.2 Spotlight(射灯)功能制作角斗士皮肤

### 9.5 贴图的修饰与3ds Max渲染

#### 9.5.1 贴图的修饰

#### 9.5.2 三维材质调节与渲染

### 9.6 角斗士动态与背景环境制作

#### 9.6.1 角斗士的骨骼绑定与蒙皮设置

<<水晶石技法 ZBrush数字雕刻精>>

9.6.2 角斗士环境背景的制作

9.6 本章小结

附录

配套视频教学导读

第一部分：ZBrush中的常用基本操作

第二部分：ZBrush实践制作演示操作

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>