

<<传奇 3ds Max/ZBrush极致>>

图书基本信息

书名：<<传奇 3ds Max/ZBrush极致CG角色创作解析>>

13位ISBN编号：9787115293398

10位ISBN编号：7115293392

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：徐健 程睿 杨光 董仁鹏

页数：265

字数：802000

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>

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

内容概要

《传奇 3ds

Max/ZBrush极致CG角色创作解析》是一本为你展现国内顶级数字艺术大师及团队的3D杰作的图书。通过这些作品你将看到这些数字艺术大师是如何进行创作的，他们的创作思路与历程，他们的精湛技巧与技艺，以及一些切实可行的诀窍和技法。

全书共有6章，每一章讲述一个精彩案例、一段创作历程、一些创作思路及技法。

案例的讲解并非面面俱到，而是重点阐述整体的创作流程及处理方法，着重介绍一些比较关键的技术，引导读者了解如何制作最好的CG作品。

《传奇

3ds Max/ZBrush极致CG角色创作解析》附赠1张DVD光盘，里面有案例源文件供读者参考。

《传奇 3ds

Max/ZBrush极致CG角色创作解析》适合有一定基础的CG艺术家使用。

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

作者简介

徐健

1982年出生于江西南昌，从小热爱画画，2000年开始接触CG，至今已积累10多年的行业经验。

曾在育碧和工业光魔工作，2011年回国，目前致力于CG教学和影视动画领域。

杨光毕业于北京联合大学广告学院，现任优塔数码（UDA）美术总监，一直专注于CG领域的研究与创作，也致力于培养新的中国CG力量，作品曾先后获得国内外奖项。

《Fightin

The Dark》在2011年入选世界最佳CG艺术家书籍《Digital Art Masters 7》，并在CGTalk、ZBrush Central等国际权威CG论坛获得广泛认可。

董仁鹏

1986年出生于吉林通化，在北京某动画公司做过一年的角色模型师。

他是UDA优秀的学员之一，虽然接触CG的时间并不长，但是因为酷爱CG并坚持不懈地努力，其作品在业内得到了认可。

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

书籍目录

摄影师

引言

规划制作流程

收集参考素材

制作基础模型

粗模

低模

相机模型

拆分UV

制作高模

贴图和材质

灯光和渲染

制作毛发

合成与调整

作品总结

济公

引言

制作人体的基础模型

拆分人体模型的UV

雕刻人体模型的细节

制作服饰

衣服

佛珠

裤子

鞋子

帽子和腰带

给衣服添加补丁

添加缝纫线

添加线头

制作道具

酒葫芦

扇子

拆分服饰和道具的UV

搭配场景

地面

酒坛

制作毛发

制作贴图

制作皮肤贴图

制作凹凸贴图

制作高光贴图

制作其他贴图

材质和灯光

灯光及材质测试

材质处理

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

- 灯光处理
- 后期合成
- 作品总结
- 粉刷匠
- 引言
- 制作模型
 - 基础人体模型拓扑
 - 制作服饰模型
 - 拆分角色的UV
 - 制作角色高模
 - 制作场景模型
- 材质和贴图
 - 场景贴图
 - 角色贴图
- 制作毛发
- 灯光与渲染
- 后期合成
- 作品总结
- 高潮
- 引言
- 制作角色模型
 - 制作头部模型
 - 制作手的模型
 - 制作衣服模型
- 制作乐器模型
 - 制作小提琴
 - 制作小号
 - 制作其他乐器
- 拆分UV
- 绘制贴图
 - 绘制手部贴图
 - 绘制头部贴图
- 制作毛发
- 渲染输出
 - 角色渲染
 - 场景渲染
- 后期合成
- 作品总结
- 黑暗中的战斗
- 引言
- 制作模型
 - 创建基础模型
 - 模型拓扑
- 拆分UV
- 制作各个角色的高模
- 布置灯光
- 制作其他角色

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

- 制作毛发
- 制作贴图
- 材质与渲染
- 后期合成
- 作品总结
- 降龙人
- 引言
- 确定基本模型
- 确定角色Pose
- 拆分UV
- 塑造人物模型的细节
- 制作龙的模型
 - 龙肚子粗模
 - 龙肚子细节塑造
- 制作其他模型
 - 匕首
 - 头带
 - 短裙
 - 龙爪
 - 身上的挂饰
 - 肠子
- 模型效果展示
- 制作毛发
- 绘制贴图
 - 绘制人物贴图
 - 绘制龙肚子的贴图
- 灯光与渲染
- 后期合成
- 作品总结

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

章节摘录

版权页：插图：人体的比例一定要正确。

在一些经常移动或旋转的地方（比如手肘和关节处）的布线可以密集一些。

要做到这些其实也很难，需要制作者有敏锐的观察和执行能力。

嘴巴打开是一个比较困难的工作，如果是自然张嘴，一般是下颚骨的移动和旋转过程，如果单纯移动就会脱臼。

用同样的方式把眼睛闭起来，也是移动加旋转的方式。

然后加长耳垂并调型，把模型继续完善一些。

模型调整是一个长期的不断完善的过程，需要一定的时间和耐心。

制作牙齿模型也考虑用尽可能简单的网格来控制。

一些细节可以用ZBrush等雕刻软件来处理，这里要注意牙齿的贴合度，要处理好牙齿和牙龈的关系，不能有明显的空隙。

牙齿自一变化很重要，一般来说成人有32颗牙齿，上下各16颗，前面12颗牙根很厚，牙前端很薄。

而后面的牙齿主要用于咀嚼，所以都很饱满，必须把这些变化做出来才显得更真实合理。

基本模型在3d Max中处理完毕后，导出Obj文件，然后将其导入ZBrush，开始用ZBrush来制作姿势。

因为这里主要是做一个静帧，所以没有给角色做蒙皮。

用ZBrush制作角色姿势是比较简单的。

这里主要做一个手臂弯曲的例子。

选择Move。

也可以用键盘的快捷键，其中w键=Move、E键=Scale、R键=Rotate。

酒葫芦 虽然我对酒葫芦已经比较了解，但在制作之前还是在网上找了很多参考图片。

它的样式很多，有很饱满的，也有细长的，两个葫芦球的大小是不同的，这里制作一个普通型的酒葫芦。

对酒葫芦造型更加了解后，很快可以在Maya中制作一个3D模型，大小正好能被一只手握住，布线也比较简单。

以酒壶的结构为主。

接下来做酒葫芦的带子，也是用单面开始，然尸在面上切线做褶皱效果。

飘带要做出飘动的感觉，因为比较轻，又是在运动，所以要把飘带的感觉做得轻盈活泼。

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

媒体关注与评论

和徐健共事是很开心的事，他的作品体现了非常精湛的技术和精致的细节，展现了非常扎实的技术功底。

他学生的作品也拥有非常高的水准，每一幅作品都是通过高质量的模型、材质、结构、灯光、色彩等诠释出的非常有艺术特色的3D作品。

并且每一幅作品并不是简单的模型雕刻，像是在述说一个故事，同时带有每个人的个人风格。

这真是一本非常棒的作品集。

——Aaron Holly 维塔数码技术导演去年我曾拜访过UDA，主要是被UDA的作品所呈现出的高超水准和创意打动，所以专程飞到上海来观摩他们的创作和培训工作，UDA的培训班里展现出来的学习热情和创造艺术作品的激情是我在其他的CG培训班里不曾见过的。

我想说徐健和程睿不仅仅是有才能的设计师，同时也是很好的老师，能够带领学生走向艺术的巅峰。

这本书涵盖了UDA学生优秀作品的成功经验，我确信即使是专业的设计师也可以从中学到很多东西。

——Maurizio Memoli 华纳兄弟高级角色模型师和徐健的熟识是因为一起在公司共事，之后又认识了程睿，大家成了很好的朋友。

每次静静端详他们的CG作品，我总能感受到从他们内心迸发出来的创作激情与才华。

正因为拥有激情，所以在工作之余，他们会拿起手中的数位板，以持之以恒的毅力，孜孜不倦地描绘内心深处的自由世界。

我们一致认为，作为80后的CG从业者处在一个承前启后的时期。

一方面，国内的CG电影与好莱坞还有十几年的差距，让人感觉肩头的担子很重；另一方面，国内还有那么多的CG人，像这本书的各位作者，在这样一个浮躁的年代，用坦然的心态去创作，实在让人肃然起敬。

相信本书一定能够为中国的CG行业做出贡献。

生逢其时，吾辈更需努力，则中国CG振兴有望。

——张帆 工业光魔高级角色模型师我曾经以为中国的3D设计师有着高超的技艺，但缺少创意。

徐健和程睿及他们所带学生的作品证明了我的想法是完全错误的，他们创造出了给人动力和强烈艺术气息的作品。

这本书向大家提供了一个很好的、向国际顶尖大师学习的途径。

——Michal Kriukow 工业光魔高级角色模型师看到UDA高级角色班学员的作品，非常感慨。

这些作品不仅在技术上看不出出自于一个个新手，而且在思想上也颇有深度。

以前总听到有人抱怨国内的CG行业出不了人才，出不了大作，急功近利，只能做低端产品或来料加工等。

但是通过这些作品，我看到了中国CG行业的希望。

这些作品中，有的展现了强烈的视觉冲击力，有的则蕴藏了深刻的人生思考，有的把人物内心刻画得细致入微，有的则描

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

编辑推荐

国内外众多数字艺术设计大师联袂推荐《传奇 3ds Max/ZBrush极致CG角色创作解析(附光盘)》《传奇 3ds Max/ZBrush极致CG角色创作解析(附光盘)》展现国内顶级数字艺术大师团队的3D杰作展现数字艺术大师创作的思路和历程、精湛技巧与技艺、切实可行的诀窍和技法《传奇 3ds Max/ZBrush极致CG角色创作解析(附光盘)》讲述了六个精彩案例，六段创作历程、思路和技法DVD光盘提供案例源文件供学习者参考

<<传奇 3ds Max/ZBrush极>>

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>