

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush完全掌握案例详解>>

13位ISBN编号：9787121083945

10位ISBN编号：7121083949

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：聚光翰华数字科技，飞思数码产品研发中心 编

页数：309

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完全掌握案例详解>>

前言

从2001年开始，在成功编著出版了《3ds max建筑与室内设计经典》之后，在其后的几年中我们又陆续编著完成了《红色风暴——建筑室内实例教程》系列，共三本案例教程图书（见下图），主要讲解建筑室内表现技术和建筑动画实现技术的应用方法。

其中《红色风暴 3ds max室内设计实例教程（家居篇）》在2007年成功输出版权到韩国，这也是本土第一本成功输出版权到韩国的3ds max空间表现教程图书。

近年来，我们又陆续编著完成了《聚光制造》系列和《极致表现》系列中的部分图书，如下图所示。

在《聚光制造》系列中包括了Lightscape的终结版、3ds max软件平台上VRay渲染的系统学习组合、建筑动画系统学习组合、SketchUp草图大师系统学习组合，以及游戏和三维角色创建系统学习组合。

在《极致表现》系列中包括了建筑空间表现技术的提高教程和仿真渲染技术在电影虚拟角色实现方面的高级应用技术揭秘，如下图所示。

《从零精通》系列包括了建筑表现初学系统学习组合和3ds max非建筑领域应用的系统学习组合，如下图所示。

优秀设计师是需要经历千锤百炼的，而好的效果表现可以更有效地向客户表达你的设计理念。优秀的表现画面和良好的沟通能力让你能得到更多的锤炼机会，把握成长的脉搏，早日实现心中的梦想！

感谢电子工业出版社北京易飞思信息技术有限公司对我们的支持。

感谢相关工作人员为本书所做的审核、排版、装帧等工作。

最后，还要感谢所有关心及支持我们的朋友和家人。

书中难免有些不足之处。

敬请读者在阅读使用本书后，若有任何疑问，可以随时登录我们的网站或通过电子邮件与我们联系。

我们的邮箱是cggood_good@yahoo.com.cn，我们的网址：www.cggood.com。

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

内容概要

《ZBrush完全掌握案例详解（含DVD光盘2张，学习卡1张）（全彩）》是《聚光制造》系列中的ZBrush软件的学习教程，全书共13章。

第1章和第2章是ZBrush 3.1应用领域精彩作品介绍和界面菜单功能介绍；在第2章的结尾，通过讲解一只小鱼模型的创建流程，让初学者能够很容易了解ZBrush创建模型的思路和基本流程，提高学习的信心。

第3章、第4章和第5章，通过游戏道具盾牌、三角怪兽和Q版人物头部模型3个案例，从简单到复杂，学习ZBrush创建模型的基本方法。

第6章到第11章，通过分级别案例讲解了ZBrush材质贴图、法线贴图、灯光、拓扑重建等功能。包含的技术要点全面，易学、易懂、易上手实现操作。

第12章讲解创建高精度野战犀牛模型的全过程，这是野兽类角色的案例。

第13章完整讲解了ZBrush结合Maya创建高精度Venom（电影《蜘蛛侠》中的角色）模型的过程，这是人类变形角色的案例。

这两个大型案例的讲解能够分类、系统地提高读者对ZBrush模型创建技术的理解和掌握。

随书光盘内容为书中实例学习所需要的源文件，以及部分视频演示教程。

为了便于读者快速获取更多实用、精美的素材资源，读者可以登录聚光网站www.cggood.com获取更多超值资源。

另外随书特别提供价值500元的聚光培训课程优惠券，参加聚光面授培训时可以抵扣学费使用。

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

书籍目录

第1章 ZBrush——必将给CG界带来一场风暴的软件 11.1 ZBrush在游戏领域应用案例欣赏 21.1.1 ZBrush在游戏《彩虹六号：维加斯》中的应用 21.1.2 ZBrush在游戏《刺客信条》中的应用 31.1.3 ZBrush在游戏《使命召唤4：现代战争》中的应用 41.1.4 ZBrush在游戏《战争机器》中的应用 51.2 ZBrush在影视领域应用案例欣赏 71.2.1 ZBrush发展史简单介绍 71.2.2 影视中的数字特效 71.2.3 ZBrush在电影《加勒比海盗2：亡灵宝藏》中的应用 71.2.4 ZBrush在电影《博物馆之夜》中的应用 81.2.5 ZBrush在电影《奇幻精灵事件簿》中的应用 81.2.6 ZBrush在电影《黑夜传说2》中的应用 91.2.7 ZBrush在电影《贝奥武夫》中的应用 101.2.8 ZBrush在电影《ASP-ME》中的应用 11第2章 逐步进入ZBrush的超级创建世界 132.1 ZBrush 3.1界面菜单功能介绍 142.1.1 ZBrush 3.1界面的构成 142.1.2 标题栏的介绍 142.1.3 菜单栏的介绍 162.1.4 顶部工具架的介绍 222.1.5 左侧工具架的介绍 252.1.6 右侧工具架的介绍 282.1.7 左、右侧菜单托盘功能的介绍 312.1.8 右侧菜单托盘中【Tool】菜单的详细介绍 322.1.9 文档视图、快捷菜单和脚本区域的介绍 392.1.10 ZBrush 3.1自定义界面的介绍 412.2 小试牛刀——在ZBrush 3.1中创建小鱼模型 44视频文件路径\CD1\2.2 在ZBrush 3.1中创建小鱼模型.avi (26'42") 2.2.1 小鱼原画的观察和分析 442.2.2 参考图片的摆放 452.2.3 模型选材及导入 462.2.4 塑造小鱼身体大形 472.2.5 使用遮罩创建小鱼的鳍 502.2.6 调整小鱼最终大形 512.2.7 小鱼模型纹理细节制作 51第3章 创建高细节游戏道具——盾牌 553.1 盾牌原画分析及参考图的导入 563.1.1 盾牌原画的观察和分析 563.1.2 参考图片的摆放 573.2 创建出盾牌模型 60视频文件路径\CD1\3.2 创建出盾牌模型.avi (35'45") 3.2.1 创建盾牌基本模型 603.2.2 雕刻盾牌纹理细节 653.2.3 调节盾牌形体 67第4章 使用Z球创建三角怪兽 714.1 详解Z球的搭建原理 724.1.1 什么是Z球 724.1.2 如何创建Z球 74视频文件路径\CD1\4.1.2 如何创建Z球.avi (4'42") 4.1.3 怎样开启对称创建 75视频文件路径\CD1\4.1.3 怎样开启对称创建.avi (0'32") 4.1.4 如何预览和蒙皮 764.1.5 Z球创建过程中的常见问题与解决方法 79视频文件路径\CD1\4.1.5 Z球创建过程中的常见问题与解决方法.avi (10'09") 4.2 使用Z球创建三角怪兽的基本模型 824.2.1 使用Z球搭建三角怪兽的基本形态 82视频文件路径\CD1\4.2.1 使用Z球搭建三角怪兽的基本形态.avi (55'36") 4.2.2 使用Move(移动)、Scale(缩放)、Rotate(旋转)工具对模型进行调整 854.2.3 将三角怪兽模型转换为多边形模型 904.3 完善三角怪兽模型的细节 904.3.1 塑造三角怪兽大形 90视频文件路径\CD1\4.3.1 塑造三角怪兽大形.avi (28'33") 4.3.2 添加三角怪兽的纹理细节 97视频文件路径\CD1\4.3.2 添加三角怪兽的纹理细节.avi (27'56") 4.3.3 整体调节并进一步添加细节 102视频文件路径\CD1\4.3.3 整体调节并进一步添加细节.avi (分为a、b、c3个文件,共93'28") 第5章 ZBrush结合3ds max创建Q版人物头部模型 1095.1 搭建Q版人物头部基本模型 110视频文件路径\CD1\5.1 搭建Q版人物头部基本模型.avi (12'51") 5.1.1 Q版人物原画观察分析 1105.1.2 用Z球搭建Q版人物头部大形 1155.1.3 Q版人物模型拓扑修改 1155.1.4 面部拓扑布线原则分析 1165.2 Q版人物头部模型形体细节雕刻 117视频文件路径\CD1\5.2 Q版人物头部模型形体细节雕刻.avi (54'55") 5.2.1 塑造整体大形 1175.2.2 细部结构处理 1195.2.3 面部表情调节 1225.2.4 毛发的雕刻 1255.2.5 雕刻细节纹理 126第6章 如何创建UV贴图 1296.1 UV贴图的介绍及ZBrush的UV贴图功能 1306.2 利用UV利器UVLayout进行UV的制作 133视频文件路径\CD1\6.2 手部UV制作.avi (17'54") 6.2.1 UVLayout的应用详解 1346.2.2 利用UVLayout制作猩猩头部的UV贴图 136视频文件路径\CD1\6.2.2 利用UVLayout制作猩猩头部的UV贴图.avi (21'40") 第7章 ZBrush令人振奋的材质颜色贴图功能 1457.1 ZBrush贴图的绘制方法 1467.2 绘制Q版鲨鱼贴图的方法 1507.2.1 导入Q版鲨鱼的模型 1507.2.2 对Q版鲨鱼的模型赋予基本的材质设置 151视频文件路径\CD1\7.2.2 对Q版鲨鱼的模型赋予基本的材质设置.avi (32'15") 7.2.3 为Q版鲨鱼添加纹理细节 152视频文件路径\CD1\7.2.3 为Q版鲨鱼添加纹理细节.avi (32'15") 第8章 ZBrush强大实用的法线贴图功能 1638.1 什么是法线贴图 1648.1.1 法线贴图的概念 1648.1.2 法线贴图的原理 1648.1.3 法线贴图和凹凸贴图的对比 1678.1.4 法线贴图的应用领域 1688.2 法线贴图的创建及应用 169视频文件路径\CD1\8.2 法线贴图的创建及应用.avi (16'02") 8.2.1 ZBrush默认法线贴图的生成方式 1698.2.2 用ZBrush插件Zmapper生成法线贴图 1738.2.3 法线贴图生成时常见问题的解决方案 1768.2.4 法线贴图在3ds max中的使用 1788.2.5 法线贴图在3ds max中的显示 183第9章 探索ZBrush中的灯光、材质和骨骼 1879.1 ZBrush灯光与材质的基本介绍 1889.2 ZBrush骨骼的基本介绍 200第10章 ZBrush如何实现超级写实照片级贴图的绘制 20510.1 应用顶点绘制方法绘制写实人物贴图 206视

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

频文件路径\CD1\10.1 应用顶点绘制方法绘制写实人物贴图.avi (22 ' 40 ") 10.2 应用映射大师绘制写实人物贴图 212视频文件路径\CD1\10.2 应用映射大师绘制写实人物贴图.avi (34 ' 06 ") 10.3 用映射大师绘制写实人物贴图的加强版方法 218视频文件路径\CD1\10.3 用映射大师绘制写实人物贴图的加强版方法.avi (35 ' 42 ") 第11章 ZBrush中重建拓扑和在低模中还原高模细节的功能 22911.1 ZBrush中重建拓扑的功能 230视频文件路径\CD1\11.1 ZBrush中重建拓扑的功能.avi (18 ' 37 ") 11.1.1 为什么需要拓扑重建 23011.1.2 拓扑重建流程简介 23011.1.3 拓扑重建功能演示 23111.1.4 拓扑修改功能演示 23311.2 ZBrush在低模中还原高模细节的功能 23611.2.1 ZBrush 3.1中拓扑重建并还原高模细节 23611.2.2 从外部软件导入模型还原高模细节 238第12章 ZBrush结合3ds max创建高精度野战犀牛模型 24312.1 野战犀牛素材收集制作和原画分析 24412.1.1 素材收集制作 24412.1.2 原画分析 24512.2 在3ds max 2009 中搭建野战犀牛大形 24512.2.1 3ds max 2009中参考图片的导入 24612.2.2 在3ds max 2009中进行野战犀牛身体大形的搭建 248视频文件路径\CD2\12.2.2 在3ds max2009中进行野战犀牛身体大形的搭建.avi (27 ' 49 ") 12.2.3 在3ds max 2009中创建野战犀牛的角及五官 252视频文件路径\CD2\12.2.3 在3ds max2009中创建野战犀牛的角及五官.avi (30 ' 16 ") 12.2.4 在3ds max 2009中进行野战犀牛的牙齿及蹄子的制作 254视频文件路径\CD2\12.2.4 在3ds max2009中进行野战犀牛的牙齿的制作.avi (22 ' 24 ") 12.2.5 在3ds max 2009中进行野战犀牛的背部物件制作 257视频文件路径\CD2\12.2.5 在3ds max2009中进行野战犀牛的背部物件制作.avi (56 ' 31 ") 12.3 在ZBrush 3.1中雕刻野战犀牛的结构 26412.3.1 野战犀牛身体大形雕刻 264视频文件路径\CD2\12.3.1 野战犀牛身体大形塑造.avi (32 ' 10 ") 12.3.2 野战犀牛身体细节雕刻 267视频文件路径\CD2\12.3.2 野战犀牛身体细节雕刻.avi (23 ' 38 ") 12.3.3 在ZBrush 3.1中自定义Alpha工具的使用 26812.3.4 野战犀牛身体毛发的雕刻 271视频文件路径\CD2\12.3.4 野战犀牛身体毛发的雕刻.avi (24 ' 03 ") 12.3.5 野战犀牛背部物件的雕刻 271视频文件路径\CD2\12.3.5 野战犀牛背部物件的雕刻.avi (40 ' 43 ") 12.3.6 野战犀牛牙齿的调整 27412.4 在ZBrush 3.1中调整野战犀牛的姿态 275视频文件路径\CD2\12.4 在ZBrush 3.1中调整野战犀牛的姿态.avi (13 ' 58 ") 第13章 ZBrush结合Maya创建高精度Venom模型 28113.1 参照结构图片塑造Venom的基本模型 28213.1.1 参照真实人体图片创建Venom的人体比例 28213.1.2 在ZBrush中利用Z球搭建Venom的基本模型 283视频文件路径\CD2\13.1.2 在ZBrush中利用Z球搭建Venom的基本模型.avi (31 ' 23 ") 13.1.3 调整好Venom的基本模型并导出 286视频文件路径\CD2\13.1.3 调整好Venom的基本模型并导出.avi (41 ' 09 ") 13.2 在Maya软件中完善Venom模型 290视频文件路径\CD2\13.2 在Maya软件中完善Venom模型.avi (34 ' 36 ") 13.3 导回ZBrush塑造Venom的身体肌肉和面部结构 29513.3.1 塑造Venom身体各部位肌肉结构大形 295视频文件路径\CD2\13.3.1 塑造Venom身体各部位肌肉结构大形.avi (16 ' 58 ") 13.3.2 微调Venom的腿部姿势 298视频文件路径\CD2\13.3.2 微调Venom的腿部姿势.avi (40 ' 53 ") 13.4 对Venom进行最终细节的处理 29913.4.1 结合参考图片给Venom模型整体添加细节 299视频文件路径\CD2\13.4.1 结合参考图片给Venom模型整体添加细节(分为4个文件, 共161 ' 2 ").avi13.4.2 调整Venom整体形态 304视频文件路径\CD2\13.4.2 调整Venom整体形态(分为2个文件, 共61 ' 10 ").avi13.4.3 利用Extract工具给Venom模型创建衣服 307视频文件路径\CD2\13.4.3 利用Extract工具给Venom模型创建衣服.avi (16 ' 57 ") 13.4.4 为Venom添加皮肤纹理细节 308视频文件路径\CD2\13.4.4 为Venom添加皮肤纹理细节.avi (20 ' 46 ")

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

章节摘录

1.1.1 ZBrush在游戏《彩虹六号：维加斯》中的应用 《彩虹六号：维加斯》是育碧公司推出的一款FPS大作.同前作相比，游戏画面有很大的进步。

游戏中大量使用ZBrush来制作角色模型.并使用ZBrush来制作法线贴图，达到高模效果。

图1-1是PC版游戏宣传海报。

《彩虹六号：维加斯》是由育碧蒙特利尔工作室开发制作的。

凭借ZBrush出色的建模能力和法线贴图的应用，游戏的画面得到了大幅提高。

《彩虹六号》系列在硬加速时代一直采用虚幻引擎，本作也不例外。

《彩虹六号：维加斯》采用了最先进的虚幻3引擎，游戏的主要角色设计师Seastien Legrain向我们展示了两个主要角色的模型图片，如图1.2所示。

根据设计师的描述，游戏中的角色模型都是使用ZBrush制作完成的。

低模是在3ds max中制作的，在制作过程中还使用了Zmapper来制作法线贴图和Zaplink，另外还使用了置换贴图来模拟一些金属物件。

同时设计师还展示了使用ZBrush来制作的服装和枪支，如图1-3所示。

与很多制作流程不同的是，《彩虹六号：维加斯》中也使用了ZBrush来制作一些场景。Sebastien Legrain向我们展示了使用ZBrush制作的建筑图片，如图1-4所示。

最后来看看使用ZBrush为游戏制作的道具。

工业模型通常很少使用ZBrush直接制作，不过下面这个头盔是使用ZBrush来制作的，如图1-5所示。

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

编辑推荐

· 《ZBrush完全掌握案例详解（全彩）》适用于ZBrush 3.0或更高版本 · 图书+语音视频光盘+聚光论坛+实地培训 · 《ZBrush完全掌握案例详解（全彩）》附带2张DVD配套光盘。
包括所有案例所需要的素材与场景文件。
以及最终渲染的图片 · 包含1198分钟的语音视频教学，详细讲解了10个实例的制作全过程，保证您看得懂、学得会、做得出 · 随书超值赠送价值500元的聚光培训优惠券

<<ZBrush完全掌握案例详解>>

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>