

<<水晶石精粹>>

图书基本信息

书名：<<水晶石精粹>>

13位ISBN编号：9787121132261

10位ISBN编号：7121132265

出版时间：2011-5

出版时间：电子工业出版社

作者：刘寒

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>

## <<水晶石精粹>>

### 内容概要

本书主要讲解用3ds max和ZBrush来制作三维数字静帧的方法和技巧。  
本书共4个案例：小鱼、野猪（视频光盘中）、正午和神庙之战，案例是循序渐进、由浅入深的。

本书正文有3个案例：“小鱼”这个案例从零基础出发，通过3ds max软件与ZBrush结合，制作一个简单但又真实的效果，着重基础训练；“正午”这个案例侧重流程和作品的完整表现，从建模到材质，直到后期修饰；“神庙之战”是更进一步的综合案例，更强调三维数字静帧的创作思路和细节表现。

“野猪”这个案例，完全是视频教学，在随书附带的DVD中，制作难度比“小鱼”稍大，更偏重技术讲解，为下一步学习“正午”和“神庙之战”这两个综合案例做好准备。  
随书附带的DVD中还有所有案例源文件，可随本教材同步学习参考。

<<水晶石精粹>>

作者简介

广州美术学院数码动画专业硕士 深圳职业技术学院动画学院讲师 CG静帧代表作有《猿人将军》、《正午》、《神庙之战》 CG动画代表作有《6》、《red》、《Deep end》 著有《3ds max角色巨典》上、下册

## 书籍目录

## 导 读1

## Chapter1 3ds max与ZBrush结合运用——《小鱼》模型制作

## 本章概述

- 1.1 ZBrush软件的基本介绍
- 1.2 ZBrush的基本功能与操作（详见视频）
- 1.3 《小鱼》——ZBrush与3ds max 结合制作实例
  - 1.3.1 使用3ds max软件制作多边形模型
  - 1.3.2 使用3ds max软件进行模型的UV展开
- 1.4 本章小结

## Chapter2 ZBrush细节雕刻与纹理绘制——《小鱼》细节雕刻

## 本章概述

- 2.1 用ZBrush软件雕刻小鱼多边形模型
- 2.2 用ZBrush转化模型细节及纹理绘制
  - 2.2.1 用ZBrush的ZMapper功能生成法线贴图
  - 2.2.2 用Projection Master（投影大师）绘制纹理贴图
- 2.3 贴图局部修整与材质编辑
- 2.4 本章小结

## Chapter3 完整静帧作品创作流程解析——《正午》

## 本章概述

- 3.1 创作的前期准备
- 3.2 创作的中期准备
  - 3.2.1 创作资料的收集整理与分析
  - 3.2.2 调整和细化草图
  - 3.2.3 创作中期的目标
  - 3.2.4 创作中期的重要性
- 3.3 三维静帧创作的后期制作

## Chapter4 基础模型与材质制作——《正午》

## 本章概述

- 4.1 壁虎生物模型的模型创建
  - 4.1.1 分析角色对象造型结构
  - 4.1.2 壁虎三维模型整体构建
- 4.2 壁虎三维模型的UV映射展开
- 4.3 使用3ds max默认材质实现皮肤材质
- 4.4 壁虎的眼睛模型材质制作
- 4.5 本章小结

## Chapter5 角色动态与环境背景制作——《正午》

## Chapter6 高级静帧作品创作思路解析——《神庙之战》

## Chapter7 常见三维特效表现——《神庙之战》

## Chapter8 其他场景部件制作——《神庙之战》

## <<水晶石精粹>>

### 编辑推荐

刘寒编著的《水晶石精粹(3ds max & ZBrush三维数字静帧艺术)》主要讲解用3ds max和ZBrush来制作三维数字静帧的方法和技巧。

本书共4个案例：小鱼、野猪（视频光盘中）、正午和神庙之战，案例是循序渐进、由浅入深的。本书内容丰富，讲解细致，适合三维数字静帧爱好者和初学者学习，也适合游戏、动画等相关行业人士阅读参考。

<<水晶石精粹>>

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>