

<<ZBrush 3D動畫角色建模實>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush 3D動畫角色建模實例精選>>

13位ISBN编号：9789862013120

10位ISBN编号：9862013125

出版时间：博碩文化股份有限公司

作者：Alex Kim 著
陳郁

页数：448

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 3D動畫角色建模實>>

內容概要

讓建模更有效率！
更加細緻！

這是一本專為沒有實務經驗的初學者與尋求疑問解答的進階者，所撰寫的3D軟體工具書，全書以高品質的動畫範例為基礎、融入作者多年的建模經驗與技術所編輯而成的。

本書分為Basic篇與Advanced篇。

從Basic篇中可以認識到ZBrush是套怎麼樣的建模軟體以及它所擁有的強大功能與操作特色，舉凡介面與選單的介紹、基礎建模工具的應用在此都有詳盡的說明。

在Advanced篇中更進一步地以橄欖球員為例，完整解說身體各部位建模的相關程序，並讓讀者能夠深刻體驗如Normal Map的製作、編輯與套用等專業技術。

另外，也介紹了ZBrush與3ds Max的整合應用技巧。

以製作High Polygon角色為例，談論Displacement Map的匯出與套用、以及頭髮的製作等。

諸如製作相關的外掛程式CrazyBump、PolygonCruncher、SubToolMaster等也會一併在書中進行介紹與應用。

<<ZBrush 3D動畫角色建模實>>

作者簡介

Alex Kim 2002 - 2006年NHN 主要3D角色的繪圖師 2006 - 2007 NCsoftV主要3D角色的繪圖師
2007 - SK imedia 3D角色的繪圖師 2008 - Yeins Soft 3D角色組長 YNI institute副院長

<<ZBrush 3D動畫角色建模實>>

書籍目錄

Basic I ZBrush的介紹 Ch01 認識ZBrush Ch02 ZBrush的介面 Ch03 ZBrush的主選單 Basic II ZBrush的基礎活用 Ch01 ZBrush的基礎教學 Advanced I 使用Normal Map來製作遊戲中的角色 Ch01 製作橄欖球選手模型 Ch02 匯出Normal Map-1 Ch03 Texture Map的製作 Ch04 匯出Normal Map-2 Advanced II 製作High Polygon角色 Ch01 使用3ds Max來建立High Polygon角色模型 Ch02 Displacement Map的輸出與Rendering Ch03 製作頭髮 Ch04 使用ZBrush與Photoshop來製作插圖 Ch05 使用ZBrush來製作寫實的臉 Special Section 認識Mudbox Ch01 介紹Mudbox Ch02 Mudbox與ZBrush的活用

<<ZBrush 3D動畫角色建模實>>

媒体关注与评论

第一次閱讀此書的讀者可以感覺到本書是有系統地進行規劃，映入眼前的是必備的選單和功能介紹與生動的排版設計，而製作橄欖球選手的範例更是在其他書上很難看到的高品質範例。

——YD online，3D藝術家 - 金鐘文本書不僅詳細說明ZBrush的各個選單，而且也介紹如何使用該工具製作出高層次的視覺作品，有益於讀者提升作品的品質等級。

閱讀本書將能夠實際製作出更高品質的角色。

——Yeinssoft，開發室長 & YNI院長 - 申俊宇雖然誰都可以使用ZBrush，但是唯有將ZBrush的感覺表現出來時才能發揮其價值。

作者在此部分是位優秀的繪圖師，而所介紹的秘訣無論是對於已經在此行業工作的人或者想學習3D的人都有很大的幫助。

——Eyedentitygames，開發理事 - 朴鎮值此書採用ZBrush、3ds Max、Photoshop等強力的軟體來製作出一個優秀的角色且兼顧內部核心的Tip，不只是入門者，對已經有實務經驗的人來說，也是一本很好的指南書。

——Yeinssoft，背景圖素課長 - 李運孫本書脫離單純的選單形式與無聊的內容，並包含已是韓國高水準繪圖師實力的秘訣，因此在實際作業中可以即時體驗高水準角色的製作過程。

——Nexon，角色部長 - 張誠渙

<<ZBrush 3D動畫角色建模實>>

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>