

<<雕刻巨匠>>

图书基本信息

书名：<<雕刻巨匠>>

13位ISBN编号：9787113098902

10位ISBN编号：7113098908

出版时间：2009-7

出版时间：中国铁道出版社

作者：田涛

页数：508

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>

## <<雕刻巨匠>>

### 前言

经过14个月的编写时间，我完成了第二本关于ZBrush的著作。此次编写投入的时间和精力要远超上次，而这一切都是为了让图书质量更上一层楼。为了能超越前一本书，我花费了大量的前期时间来构思，并考虑适合难度的案例，最终完成了与第一本完全不同的、全新的图书。

在写作过程中，我不断地润色和调整，秉承严谨治学的理念并贯穿始终。

本书的内容非常详尽，某些内容甚至超过了软件自身的帮助。

当然，某些在第一本书（《我型我塑——ZBrush实例创作详解》）中介绍的内容在第二本书没有详细介绍，只有一些技术应用。

由于篇幅所限

## &lt;&lt;雕刻巨匠&gt;&gt;

## 内容概要

本书从实用角度出发,详细介绍了ZBrush软件的工程流程和核心技术。

全书共分11章,第1~4章是基础篇,详细介绍了软件界面的变化和软件的功能及模块构成。

第5~7章是应用篇,通过三个实例的完整制作过程来讲解软件的操作流程和核心技术。

第8~11章是技术拓展篇,内容包含软件的调板介绍,常见问题解答(包含多种流程的解决方案)

, ZBrush相关插件介绍和使用,以及ZBrush与3ds Max和Maya等其他3D软件交互的内容(书中介绍的是置换贴图内容,光盘中的视频教学将演示法线贴图的制作和应用等内容)。

本书配套光盘中不仅包含书中所有实例的工程源文件,同时提供了书中实例制作的近19个小时的字幕视频教学,方便读者学习。

本书内容讲解系统全面,适合游戏制作、影视制作、卡通角色设计、原画设计、美术设计等从业人员阅读,同时也可作为影视、动漫、广告及其相关专业的教材。

## <<雕刻巨匠>>

### 作者简介

田涛先生

北京尚德嘉宝数字科技有限责任公司

软件高级应用工程师

ZBrush首席专家

ZBrush中国最高授权培训中心(MZATC)首席讲师、教材主编

田涛先生于2007年编写完成了中国CG行业第一部ZBrush开山之作《我型我塑——ZBrush实例创作详解》，第一次向中国的三维制作界全面介绍了ZBrush技术，获得巨大反响，成为中国ZBrush学习者必读的经典启蒙著作。

经过多年的研究与实践，田涛先生对ZBrush软件的理解达到了极其精深的程度，田涛先生的第二部ZBrush技术集大成之学术专著《雕刻巨匠——ZBrush3.12核心技术完全解析》已编写完成。

田涛先生对于ZBrush官方网站中文化进程以及中国ZBrush官方教材的编写亦做出了杰出贡献，他将为ZBrush技术在中国的发展继续不遗余力地奉献

## <<雕刻巨匠>>

### 书籍目录

第一章 ZBrush——次世代雕塑行业的明星第二章 ZBrush界面组成及新的变化第三章 ZBrush的自定义功能第四章 ZBrush的功能模块第五章 大洋的悲歌——座头鲸第六章 勇敢之心——斗牛犬第七章 卡通手办模型第八章 ZBrush的调板第九章 ZBrush用户FAQ总结第十章 ZBrush 3.1插件总汇第十一章 ZBrush与其他3D软件交互艺术家索引

## <<雕刻巨匠>>

### 章节摘录

第一章 ZBrush——次世代雕塑行业的明星 1.1 公司及其旗舰软件简介 Pixologic公司成立于1997年，它（<http://www.pixologic.com/>）是一个致力于为数字艺术家开发和推广创新性软件产品的公司，其私人投资公司的总部设在加州洛杉矶，研究与发展中心设在硅谷。ZBrush是Pixologic公司研发制作的代表产品。它是一款专业的三维角色建模软件，也是第一个让艺术家感到无约束自由创作的设计工具，它的出现完全颠覆了过去传统三维设计工具的工作模式，解放了艺术家的双手和思

<<雕刻巨匠>>

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>