第一图书网, tushu007.com

<<ZBrush角色塑造>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush角色塑造>>

13位ISBN编号：9787115199065

10位ISBN编号：711519906X

出版时间：2009-6

出版时间：斯潘塞 (Spencer.s.)、杜玲、 杨越 人民邮电出版社 (2009-06出版)

作者：斯潘塞

页数：316

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

前言

历史上很少有这样的时刻，一个新的文艺复兴时期正在孕育之中，同时特定媒介的整体范式却已永久改变。
通过减法雕刻或加法雕刻，这些不同的艺术媒介已经建立了全新的文化影像学，并通过雕刻这种艺术形式创建了一些出色的作品。
一个新的艺术文艺复兴正悄悄地在我们身边兴起，正在建立的这种艺术媒介与早于它出现的那些工具一样强大。
就像独特的艺术工具Photoshop、Painter、绘图板和光笔永远改变了概念设计师的技术调色板，并为艺术家的工作注人了自由和自发性一样，3D建模软件包的开发也为雕刻家提供了一个强大的工具。
每一次新的文艺复兴都会使世界工艺大师和工匠们的技艺在他们各自的领域内达到顶峰，Scott Spencer选择了去征服3D数字建模的媒介，并成为该领域的大师。
Scott是一个特别有天分的人，具有与生俱来的才能和对雕刻结构的理解力，这使其能够完美地掌握从技术上讲很复杂的软件包、数字技术和尖端的3D软件。
Scott的作品在高端创意销售规划领域非常知名，他主要在（}entleGiant工作室（世界领先的销售规划和收藏品公司之一）工作，但他也通过辅导学生和专业人士进行3D数字建模和雕刻，让自己独特的职业生涯更完美。
4年前，我愉快地与scott结识，他高超的技能和艺术技巧令我震撼，通过在他指尖舞动的3D建模工具，能够创建出任何值得美术馆收藏的动态数字雕刻作品。
因此，受邀为Scott关于ZBrush和3D建模艺术的书籍作序，让感到非常荣幸。
在scott挥舞他的创作工具时，我备受启发。
当我认识到我们自己在Weta Workshop的艺术家的3D数字建模技艺还不够精通时，我求助于scott，因为我知道再没有更好的导师能让我们学到这么多技能，他是雕刻界这场令人惊异的新文艺复兴的一部分。
——Richard TaylorWeta Workshop，Miramar，惠灵顿，新西兰Richard Faylor和他的合伙人Tania Rodger于1994年在新西兰成立了现在的Weta Workshop公司的前身。
Taylor赢得了4项奥斯卡金像奖，获奖作品是《指环王》三部曲，其中Weta参与了从合成到cG生物动画的整个数字制作流程。
在过去的20年中，该公司已为许多电影、广告和电视节目提供了物理和数字效果，包括《大力士与舒娜》系列，以及故事片《怒海争锋》、《机械公敌》、《范海辛》、《最后的武士》、《纳尼亚传奇》、《佐罗传奇》和《金刚》。

内容概要

ZBrush软件可以说是世界上首个让艺术家可以随意进行创作的3D设计工具，《Zbrush角色塑造：高给数字雕刻》全面介绍了这个软件。
全书分为11章，首先介绍了从传统走向数字的雕刻方法，然后逐步介绍如何在ZBrush中设计角色，内容包括在ZBrush中雕刻、设计角色半身像、在ZBrush中实现细节、绘制纹理、使用ZSphere、变位、重新拓扑和网格抽出、ZBrush影片和Photoshop合成、在Maya中渲染ZBrush置换贴图、使用ZMapper，以及ZScript、宏和界面自定义。
《Zbrush角色塑造：高给数字雕刻》由具有多年数字艺术经验的专业人士撰写，书中不仅汇集了作者的经验，还提供了很多代表艺术家的经验和技巧。
全书内容深入浅出、图文并茂，适合ZBrush初、中级读者学习参考。

作者简介

作者：(美国) 斯潘塞 (Spencer.s.) 译者：杜玲 杨越Scott Spencer，是Gentle Giant工作室的数字艺术总监。
他主要创作用于影片、游戏和玩偶收藏市场的生物和角色。
其主要作品有《钢铁侠》、《哈利波特与凤凰社》、游戏《战斧》、《异种3》等。
他还在Gnomon视效学院（Gnomon School of Visual Effects）讲授数字雕刻和解剖学课程，同时他还是Pixologic公司的软件测试员和顾问。

<<ZBrush角色塑造>>

书籍目录

第1章 雕刻方法，从传统走向数字11.1 姿势、外形和比例11.1.1 姿势11.1.2 外形41.1.3 比例81.1.4 数字雕刻的最佳习惯91.2 ZBrush界面概述111.3 使用ZBrush工具141.3.1 创建2.5 DPixol插图141.3.2 雕刻狮子的头151.3.3 添加子工具201.3.4 细化模型221.3.5 完成模型271.3.6 创建2.5 Dpixol插图27第2章 在ZBrush中雕刻292.1 一种雕刻方法292.2 笔刷管理器302.2.1 笔刷修改器342.2.2 存储自定笔刷372.2.3 Clay笔刷382.2.4 ecorche雕刻方法422.3 雕刻颅骨442.3.1 粗制颅骨的形状472.3.2 雕刻面部的组织结构482.3.3 雕刻肌肉522.3.4 添加眼睛572.3.5 雕刻脸部的皮肤和脂肪602.3.6 添加颈部652.3.7 雕刻颈部肌肉662.3.8 雕刻耳朵70第3章 设计角色半身像753.1 ZBrush和处理导入的网格763.1.1 优化ZBrush网格783.1.2 通过局部细分增加多边形数量813.2 导入和准备用于雕刻的网格843.2.1 使用多边形组组织网格843.2.2 雕刻角色半身像913.2.3 使用网格插入方法添加几何体943.2.4 向现有ZTool添加几何体1013.3 在Maya中编辑网格1013.4 回到ZBrush中工作1053.4.1 向导入的网格添加细节1053.4.2 细化角色半身像107第4章 在ZBrush中实现细节1114.1 外形和细节1114.2 Alpha1124.2.1 Alpha和笔画1164.2.2 Alpha作为镂花模板1194.2.3 ZAppLink镂花模板1224.2.4 导入图像以用作Alpha1234.2.5 在ZBrush中雕刻Alpha1254.3 细节和图层1264.3.1 使用Alpha和镂花模板为Stinger-head添加细节1284.3.2 皱纹动态范围1314.3.3 BumpViewer材质1384.4 另外一种纹理处理方法141第5章 绘制纹理1475.1 ZBrush中的UVs1475.2 Texture菜单1505.2.1 UV投影纹理方法1525.2.2 ZBrush中的图像平面1535.3 什么是PolyPainting1545.4 绘制生物皮肤1555.4.1 颜色理论1565.4.2 制作自定喷洒笔刷1585.4.3 划分脸部的色温区域1595.4.4 喷洒斑纹1615.4.5 淡化基础颜色1635.4.6 色温调整1635.4.7 使用ProjectionMaster创建毒角1665.5 ZAppLink1695.5.1 将PolyPaint纹理烘制为UV纹理空间1715.5.2 ZAppLink视图172第6章 ZSphere1756.1 简介ZSphere1766.1.1 绘制简单的ZSphere链1776.1.2 移动、缩放及旋转ZSphere和链1806.2 构建ZSphere两足角色1826.2.1 制作手和脚1866.2.2 自适应皮肤控件1876.2.3 向头部填加循环边189第7章 变位、重新拓扑和网格抽出1937.1 使用Transpose工具移动和塑造模型1937.1.1 动作线1947.1.2 拓扑遮罩1977.1.3 造型模型1987.1.4 造型的对称性2017.2 TransposeMaster2027.3 重新拓扑2037.4 使用Topology工具2057.4.1 导入拓扑结构2087.4.2 ProjectAll和ZProject笔刷2107.4.3 Topology工具的高级应用2117.5 使用Topology工具和网格抽出构建附属物2127.5.1 使用网格抽出制作衬衫2167.5.2 使用ZSphere子工具添加绳子217第8章 ZBrush影片和Photoshop合成2238.1 ZMovie2238.1.1 录制屏幕2238.1.2 转台动画2268.2 ZBrush到Photoshop2278.2.1 设置画布及放置角色2278.2.2 创建渲染通道2278.3 Photoshop合成2318.3.1 载入皮肤图像及添加阴影2318.3.2 用遮罩图层创建选区2328.3.3 创建瞎眼和镜面光泽2338.3.4 强化细节2348.3.5 最后的润饰2358.4 另一种可选的合成方法：制作“ 烟雾 ”238第9章 在Maya中渲染ZBrush置换贴图2479.1 什么是差值贴图2479.1.1 置换贴图2489.1.2 常规贴图2499.2 从ZBrush中导出模型2499.3 生成置换贴图2539.3.1 创建16位贴图2539.3.2 创建32位浮点贴图2559.3.3 在mentalray中处理置换贴图以供使用2589.3.4 设置置换场景2589.3.5 在Maya中设置单一32位置换贴图渲染2599.3.6 在Maya中设置多个32位置换贴图渲染2649.3.7 在Maya中设置16位置换贴图渲染2669.4 在Maya中应用凹凸贴图2679.5 导入Maya后的常见问题269拍除渲染和效果很假的问题269第10章 ZMapper27310.1 常规贴图27310.2 ZMapper27510.2.1 启动ZMapper并生成一个常规贴图27510.2.2 ZMapper界面27710.2.3 ZMapper控件类型27810.2.4 ZMapper配置文件27910.2.5 使用RenderRegion特性27910.2.6 任意网格28010.3 空腔贴图28210.4 在Maya中渲染常规贴图28510.5 将ZMapper用于混合形状28910.6 将光线投射到“ 高原 ”区域和轮廓上291第11章 ZScript、宏和界面自定义29511.1 对比ZScript和宏29511.2 ZScript剖析29811.2.1 ZScripting基础29911.2.2 剖析ModelViews，一个弹出菜单ZScript30111.2.3 调试脚本30511.2.4 推荐的ZScripting参考30511.3 热键30511.4 自定界面30611.4.1 设置保存热键30811.4.2 设置交互式灯光热键和按钮30911.5 制作自定用户菜单31011.5.1 更改默认文档31111.5.2 更改启动材质312附录 关于随书光盘315光盘内容315各章 文件315系统需求315使用光盘316疑难解答316附加内容：2.5 D的中世纪门插图(本部分内容在随书光盘中)317材质、照明和2.5 D渲染317构建木质门318创建Copper材质321合成插图325向画布添加材质330画布建模和2.5 D绘制330照明332渲染333最后的修饰334

章节摘录

插图：第1章雕刻方法，从传统走向数字ZBrush最令人激动的一个方面是它让艺术家可以直接操作模型，并以一种自然的方式进行创作，就像使用数字黏土球进行创作一样。
在雕刻原理方面，数千年的艺术传统为我们提供了大量的方法。
传统的画家已经有像Painter和Photoshop这样的应用软件为他们打开通往数字王国的大门时，雕刻家们还被摒诸门外——直到有了ZBrush。
1.1姿势、外形和比例学习如何成为优秀的数字雕刻家时，将会从指导传统雕刻家几个世纪的相同传统和原则中受益。
如同绘画一样，所有适用于雕刻的基本艺术经验在计算机上同样也适用。
无论是雕刻外国人、王子、武士、马，还是对抽象形式进行探索，主要的关注点始终是一样的（参见图1.1）。
1.1.1姿势姿势表达了人物的动态曲线。
在写生中，这些线条很快就能出现在纸上，根本不需要设法描述人物的轮廓或外形（参见图1.2）。
选择姿势的目的是捕捉姿势的韵律和动感、人物的特征和姿势中固有的动作（参见图1.3）。
拿着一个快速写生簿，简单地勾画出那些您不想仔细显示的内容，这是训练自己找到角色姿势和韵律的一种较好方法。
这种练习有助于提高眼力，并且您根据想象进行雕刻时，这可以转换成更好的角色。

编辑推荐

《Zbrush角色塑造:高给数字雕刻》是由人民邮电出版社出版的。
ZBrush如暴风雨般席卷了3D建模世界，使CG艺术家能以一种类似于传统雕刻和绘画的方式创作出令人惊叹的有机模型。
与该软件一样。
这本出色的指南将技术与艺术完美地融合在一起，并为您提供了使用这款革命性软件创建3D角色的详尽且易于实践的教程。
数字雕刻家Scott SDencer将带领您学习大量的ZBrush工具，包括笔刷、纹理和细节工具。
您将会学到如何在ZBrush中进行雕刻、设计角色半身像，以及创建其他令人眩目的作品。
更重要的是，您将学会如何将历史悠久的传统雕刻和绘画方法应用于数字模型，从而使您成长为可利用各种媒介的出色艺术家。
·为传统雕刻向数字造型的过渡架起桥梁；·探讨ZBrush的界面和工具集；·学习在ZBrush中添加纹理、进行造型和渲染的宝贵技术；·精通ZScript、宏和自定界面的其他方法；·将ZBrush雕刻作品转移到Maya中。
并为在影片、游戏中应用或以其他格式应用做准备；·书中提供了很多代表艺术家的独特见解和技巧。

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