

<<ZBrush角色塑造>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush角色塑造>>

13位ISBN编号：9787115310873

10位ISBN编号：7115310874

出版时间：2013-5

出版时间：[美]Scott Spencer、李文焕 人民邮电出版社 (2013-05出版)

作者：[美] Scott Spencer

译者：李文焕

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角色塑造>>

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：高级数字雕刻(第2版)》全面介绍了这款软件，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：高级数字雕刻(第2版)》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。

<<ZBrush角色塑造>>

作者简介

斯科特·斯潘塞是一位自由角色雕刻家与设计师。

他目前任职于Hobbit。

他主要创作用于影片、游戏和雕像收藏品市场的角色。

其主要作品有《钢铁侠》、《哈利·波特与凤凰社》、《冰河世纪》、《异种3》等。

他同时是一名数字雕刻指导，并长期作为Pixologic公司的beta测试员和顾问。

<<ZBrush角色塑造>>

书籍目录

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
4.1.1.3 比例	8.1.1.4 数字雕刻的最佳习惯	81.2 ZBrush界面概述	11 笔刷的遮罩与显示	151.3
使用ZBrush工具	16.1.3.1 创建2.5D Pixel插图	16.1.3.2 雕刻狮子的头	17.1.3.3 添加Subtool	22
1.3.4 细化模型	25.1.3.5 完成模型	30.1.3.6 创建2.5D pixel插图	30	第2章 在ZBrush中雕刻
332.1 一种雕刻方法	332.2 笔刷菜单	34.2.2.1 笔刷菜单	38.2.2.2 存储自定笔刷	42.2.2.3 Clay笔刷
43.2.2.4 Polish、Trim和Clip笔刷	472.3 ecorche雕刻方法	48 保存工作	502.4 雕刻颅骨	50
2.4.1 用Transpose线测量	52.2.4.2 粗制颅骨的形状	53.2.4.3 雕刻面部的组织结构	54.2.4.4 雕刻肌肉	59.2.4.5 添加眼睛
63.2.4.6 雕刻脸部的皮肤和脂肪	67.2.4.7 添加颈部	71.2.4.8 雕刻颈部肌肉	72.2.4.9 雕刻耳朵	75
第3章 设计角色半身像	833.1 ZBrush和处理导入的网格	83.3.1.1 优化ZBrush网格	86.3.1.2 通过局部细分增加多边形数量	903.2 导入和准备用于雕刻的网格
92.3.2.1 使用多边形组组织网格	92.3.2.2 设置GoZ和Subtool Master	98.3.2.3 安装GoZ	98.3.2.4 雕刻角色半身像	100.3.2.5 使用网格插入方法添加几何体
1053.3 高级技术: 雕刻魔兽	108.3.3.1 为角色的角添加几何体	114.3.3.2 细化角色半身像	118	第4章 在ZBrush中实现细节
1254.1 外形和细节	1254.2 Alpha	127.4.2.1 Alpha和笔画	132.4.2.2 Alpha作为镂空模板	136.4.2.3 ZAppLink镂空模板
139.4.2.4 导入图像以用作Alpha	141.4.2.5 在ZBrush中雕刻Alpha	143.4.3 细节和图层	144	4.3.1 使用Alpha和镂空模板为Stingerhead添加细节
147.4.3.2 使用HD Geometry雕刻精细的细节	158	4.3.3 使用HD Geometry创建凹凸贴图	162.4.4 另外一种纹理处理方法	166
第5章 绘制纹理	1715.1 ZBrush中的UVs	1715.2 Texture菜单	174 UV投影纹理方法	1775.3 什么是PolyPainting
1785.4 绘制生物皮肤	180.5.4.1 颜色理论	180.5.4.2 制作自定喷洒笔刷	183.5.4.3 划分脸部的色温区域	184.5.4.4 喷洒斑纹
186.5.4.5 淡化基础颜色	188.5.4.6 色温调整	189.5.4.7 使用Projection Master创建毒角	1915.5 ZAppLink	194.5.5.1 将PolyPaint纹理烘焙为UV纹理空间
198	5.5.2 ZAppLink视图	199.5.5.3 适用于纹理绘画的SpotLight	200.5.5.4 HD多边形绘制	207.5.5.5 提取HD贴图
209.5.5.6 UV Master插件	209.5.5.7 控制绘制工具	210	第6章 ZSphere	2156.1 介绍ZSphere
216.6.1.1 绘制简单的ZSphere链	217.6.1.2 移动、缩放及旋转ZSphere和链	2216.2 构建ZSphere两足角色	222.6.2.1 制作手和脚	228.6.2.2 自适应皮肤控件
229.6.2.3 向头部添加循环边	232	第7章 变位、ZSphere套索、重新拓扑和网格抽出	2377.1 使用Transpose工具移动和塑造模型	237.7.1.1 动作线
238.7.1.2 拓扑遮罩	241.7.1.3 塑造模型	242.7.1.4 造型的对称性	2477.2 Transpose Master	2477.3 重新拓扑
249 为重新网格化做准备	2497.4 使用Topology工具	251	7.4.1 导入拓扑结构: 3种方法	255.7.4.2 Project All和ZProject笔刷
257.7.4.3 直接导入网格	260	7.4.4 使用GoZ更改拓扑结构	262.7.4.5 Topology工具的高级应用	2647.5 使用Topology工具和网格抽出构建附属物
265.7.5.1 使用网格抽出制作衬衫	269.7.5.2 使用ZSphere子工具添加绳子	270	7.5.3 ZSphere套索	272.7.5.4 置换测量
277	第8章 ZBrush影片和Photoshop合成	2838.1 ZMovie	283.8.1.1 录制屏幕	283.8.1.2 转台动画
286.8.1.3 Timeline的介绍	2878.2 ZBrush到Photoshop	294.8.2.1 设置画布及放置角色	294.8.2.2 创建渲染通道	2958.3 Photoshop合成
299.8.3.1 载入皮肤图像及添加阴影	299.8.3.2 获取细节信息	301.8.3.3 描绘眼睛	301.8.3.4 最终润色	304
第9章 常规贴图、置换贴图、Maya和抽取大师	3119.1 什么是差值贴图	311.9.1.1 置换贴图	312.9.1.2 常规贴图	3139.2 使用GoZ直接从ZBrush导出到Maya
313.9.2.1 安装GoZ	313.9.2.2 使用GoZ导出到Maya	313.9.2.3 使用置换贴图导出到Maya中	317.9.2.4 在Maya中使用mental ray渲染置换	318
9.2.5 从ZBrush中导出模型	321.9.2.6 UVs和顶点顺序	3219.3 生成置换贴图	326.9.3.1 访问原始网格的形状	326.9.3.2 创建16位贴图
327.9.3.3 创建32位浮点贴图	328.9.3.4 为每个UV区域生成多个贴图	329.9.3.5 置换菜单选项	329.9.3.6 在mental ray中处理置换贴图以供使用	3309.4 设置置换场景
331.9.4.1 在Maya中设置单一32位置换贴图渲染	332.9.4.2 在Maya中设置多个32位置换贴图渲染	337.9.4.3 在Maya中设置16位置换贴图渲染	3389.5 在Maya中应用凹凸贴图	3399.6 导入Maya后的常见问题
340.9.6.1 拍摄渲染和效果很假的问题	341.9.6.2 常规贴图	3429.7 在Maya中渲染常规贴图	344	Maya常规贴图设置
3459.8 空腔贴图和環境光吸收贴图	349.9.8.1 使用Multi			

<<ZBrush角色塑造>>

Map Exporter创建贴图 351 9.8.2 使用Decimation Master导出 356 9.8.3 3D打印 358第10章
ZSketch与硬表面笔刷 36110.1 ZSketch 36110.2 硬表面雕刻 379 10.2.1 硬表面笔刷 380 10.2.2
ShadowBox、Group Loops和Matchmaker 38510.3 创建射线枪 394附录 关于随书光盘 413 光
盘内容 413 各章文件 413 附加PDF 413 系统需求 414 使用光盘 415 疑难解答 415(以
下为附加内容,见随书光盘)2.5D的中世纪门插图 419 材质、照明和2.5D渲染 419 构建木质门
419 创建Copper材质 423 合成插图 427 向画布添加材质 431 画布建模和2.5D绘制 432
照明 434 渲染 435 最后的修饰 436ZScript、宏和界面自定义 439 对比ZScript和宏 439 记
录宏 441 ZScript剖析 442 ZScripting基础 443 剖析ZScript ModelViews, 一个弹出菜单ZScript
445 调试脚本 448 推荐的ZScripting参考 449 热键 449 设置自定义热键 450 自定界面
450 设置保存热键 453 设置交互式灯光热键和按钮 454 制作自定义用户菜单 455 更改默
认文档 457 更改启动素材 458 “精锐士兵”的制作 461特殊的合成方法:制作“烟雾” 465

<<ZBrush角色塑造>>

编辑推荐

由Weta Workshop有限公司的创始人、获得4项奥斯卡金像奖的Richard Taylor作序。

通过对ZBrush角色塑造：高级数字雕刻(第2版)的学习，读者可以用ZBrush4像大师那样去雕刻和塑造角色，并将技术与艺术完美地融合在一起。

斯科特·斯潘塞是一名数字雕刻家兼设计师，他以其在艺术上最顶尖的技术向读者展示了如何用ZBrush将自己想象中迷人的角色创建出来。

读者将会认识到新ZBrush 4的笔刷和笔刷控件，并学会如何用ZSketch描绘复杂的姿势、用冻结方法保护角色等。

更重要的是，读者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，从而成长为可利用各种媒介的出色艺术家。

为从传统雕刻向数字雕刻的过渡架起桥梁 熟悉ZBrush 4 的雕刻工具 学习在ZBrush中添加纹理、进行造型和渲染的宝贵技术 探讨ZSpheres、多边形网格和自适应皮肤 设计狮子头、半身像、两足动物和雕刻射枪等 通过时间轴创建动画，在ZBrush中以高品质的方式渲染图像并将其以视频格式导出 书中提供了很多特约艺术家的宝贵见解和提示

<<ZBrush角色塑造>>

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>