

<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

图书基本信息

书名：<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

13位ISBN编号：9787121065903

10位ISBN编号：7121065908

出版时间：2008-7

出版时间：电子工业出版社

作者：彭瑾

页数：380

字数：540000

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 3.1技术精髓全解>>

内容概要

本书通过实例，深入浅出地讲解ZBrush 3.1的技术精髓，包括ZBrush建模、雕刻的方法；ZBrush的核心技术Displacement、Normal、Bump和Cavity贴图的原理及其制作方法；ZBrush与其他3D程序（如Maya和3ds Max等）进行交互式运用的方法；ZBrush所有绘图工具和面板的详细参数介绍（配合实例和图片）；ZBrush从建模到纹理材质的整套流程。

全书分为5章：ZBrush 3.1功能概述和界面介绍；建模功能；纹理和贴图：绘图功能；综合实例——海中美人鱼。

本书内容完整、文字简洁、条理分明、图例丰富，适合所有对ZBrush感兴趣的读者，以及从事CG事业及相关领域的人员使用。

<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

书籍目录

第1章 ZBrush 3.1功能概述和界面介绍 1.1 ZBrush软件功能概述 1.1.1 高速、实时、多重分辨级别的雕刻工具 1.1.2 超级Displacement Map (置换贴图)功能 1.1.3 Zsphere (Z球)生物建模功能 1.1.4 Projection Master (投射大师) 1.1.5 真实的2.5维绘画功能 1.1.6 ZBruSh 3.1新功能介绍 1.2 ZBrush界面介绍 1.2.1 ZBrush 3.1插件的安装 1.2.2 ZBrush界面介绍 1.3 自定义界面和预设置第2章 建模功能 2.1 ZBrush 3.1中模型的创建方法 2.1.1 导入obj格式模型 2.1.2 从Tool面板和Tool图标栏上选择ZBrush 3.1自带的3D物体 2.1.3 Zsphere (Z球)建模方法 2.2 模型编辑的基本环境 2.2.1 模型编辑模式 2.2.2 选择显示功能 2.2.3 Masking (遮罩)功能 2.2.4 Stencil (模板)工具 2.3 模型编辑雕刻方法 2.3.1 多重分辨率建模 2.3.2 雕刻笔刷和雕刻方法 2.3.3 Transpose模式 2.3.4 SubTool (子物体)、3D Layer和Mesh Extraction 2.3.5 HD Sculpting (高精度雕刻) 2.3.6 Projection Master使用方法 2.3.7 Morph Target面板 2.3.8 ReSym和Smart ReSym 2.3.9 Rigging功能 2.3.10 Topology (拓扑结构)和Retopolizing (重建拓扑结构)功能 2.3.11 Deformation面板功能第3章 纹理(Texture)和贴图(Map) 3.1 纹理和UV坐标 3.1.1 创建纹理 3.1.2 创建贴图坐标 3.1.3 为模型绘制纹理的方法 3.1.4 纹理的更新和输出 3.2 Displacement、Normal、Bump和Cavity贴图 3.2.1 四种贴图的介绍 3.2.2 Displacement、Normal、Bump、Cavity贴图的制作 3.3 ZBrush与其他3D应用程序的交互式运用 3.3.1 ZBrush与Maya的交换式运用 3.3.2 ZBrush与3ds Max 8的交互式运用第4章 绘图功能 4.1 绘图工具 4.1.1 像素绘制工具 4.1.2 像素修改工具(The pixel modification toot) 4.P.3 3D工具 4.2 控制绘图工具绘画行为的面板 4.2.1 Draw面板 4.2.2 Stroke (笔画)面板 4.2.3 Alpha 4.3 控制绘图效果的面板 4.3.1 Material (材质)面板 4.3.2 Light (灯光)面板 4.3.3 Render (渲染)面板 4.4 Laver (层)的作用和Marker (标记)功能 4.4.1 Laver (层)面板 4.4.2 Marker (标记)功能第5章 综合实例——海中美人鱼 5.1 美人鱼模型的Z球建模步骤 5.1.1 构思及草图设计 5.1.2 用Z球工具来创建美人鱼模型 5.2 模型雕刻 5.2.1 头部雕刻 5.2.2 身体部分的雕刻 5.3 美人鱼的纹理和材质 5.3.1 美人鱼纹理的制作 5.3.2 为美人鱼设置材质

<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

章节摘录

第1章ZBrush3.1功能概述和界面介绍 1.1ZBrush软件功能概述 1.1.2超级DisplacementMap (置换贴图) 功能 看到这里, 你一定会说: “啊!

就是它, 我一直想要的就是这种效果。

”是的, 无论你是在CG行业哪个部分, 该项功能都是无与伦比的。

现在3dsMax, Maya等3D软件的渲染器(如mentalray, FinalRender等)都支持置换贴图功能, 所以你还

有什么可担心的呢。另外, 针对需要在游戏场景中进行实时运动的模型, ZBrush还能将高分辨率模型渲染出NormalMap (法线贴图), 使用于低分辨率的模型上, 以使游戏中的三维物体以尽可能少的面数来表现较多层次的细节和光影效果, 如图1.7所示。

而3dsMax等游戏制作软件都支持法线贴图功能。

因此, 无论是在动画还是游戏行业, ZBrush这种先进的技术都能帮助我们在耗费内存的资源尽量小的情况下, 获得高级的视觉效果。

ZBrush另一项强大功能就是其突破性的Zsptlere (Z球) 建模功能, 该功能尤其适用于建造多肢体物体, 如动物的肢体、树枝等。

所谓Z球, 就是空间中一系列以分枝结构相互链接, 并形成一定整体形态的球体, 这些球体的大小、结构和相互位置都可以调节。

将这些球体用一个收缩性的“套子”套起来, 就形成了一个蒙皮 (Skin), 这个蒙皮也就是一个网格模型, 这就是Z球建模的原理和方法。

而ZBrush提供了两种蒙皮方式, 你可以根据你的建模需要选择不同的蒙皮方式。

以Z球方式建立的模型, 可以继续使用雕刻、细分等工具进行塑造。

Z球建模的特点是可以快速、方便地建立复杂的生物体结构, 如果你熟悉了Z球建模方法, 你会发现建立一些特别的动物或者妖怪等模型是一件非常快速而容易的事。

如图1.8 (略) 和图1.9 (略) 所示。

总之, 使用它以后就会觉得再也离不开它了。

<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

编辑推荐

ZBrush的诞生代表了一场3D造型的革命；ZBrush软件是世界上第一个让艺术家感到无约束创作的3D设计工具；ZBrush非常适合在游戏和影视业中使用，在多部影视的数字建模得到了广泛的应用；ZBrush与其他3D软件相比具有强大的雕塑建模功能；ZBrush具有与其他3D软件良好的兼容性。

<<ZBrush 3.1技术精髓全解>>

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>