

<<Maya&ZBrush影视角色造型完美>>

图书基本信息

书名：<<Maya&ZBrush影视角色造型完美表现>>

13位ISBN编号：9787121114403

10位ISBN编号：7121114402

出版时间：2010-9

出版时间：电子工业出版社

作者：刘涛 编著

页数：204

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

相信大多数CG人选择这个行业都是出于对CG的喜爱，并为之付出了许多。

CG不会使我们一夜暴富，也不会被万人瞩目。

相反，这个领域的从业者大多经常熬夜（例如作者），并且要不断学习新知识，不断发表新作品。

但当我们看到自己制作的三维角色在屏幕中走动或微笑时，这其中的艰辛与感动是每一位CG人都能体会的。

随着CG作品越来越被人们所重视，CG爱好者和从业者的人数也随之增加。

但在国内，CG领域刚刚起步，许多CG爱好者不知怎样高效率学习。

记得作者在刚接触CG时，曾因一些简单的问题而苦恼，于是找遍了书店里所有的Maya类书籍，却没有一本能解决问题。

因此，在我开始撰写此书时，便决定将最实用且最具针对性的内容毫无保留地奉献给每一位读者。

本书包含3个综合案例，分别为制作女性头部、制作绿巨人和渲染黏土模型。

案例虽然不多，但内容都很丰富，并各具代表性。

制作女性头部这一案例包含了模型、毛发、3S皮肤材质、眼球材质等制作所有人物类角色时共同具有的内容。

相信读者在阅读完这一章节后，在制作人物类角色时将不会再有任何疑问。

<<Maya&ZBrush影视角色造型完美>>

内容概要

本书是针对高端CG角色制作的教学书籍，书中的所有案例都极具实用价值。

本书的重点是通过Maya、ZBrush、Photoshop、BodyPaint等软件的相互合作来制作CG角色。

书中内容包括使用Maya和ZBrush结合制作模型；使用NEX插件为模型布线；使用Photoshop和BodyPaint结合的方法绘制贴图；3S皮肤材质的应用；眼球、毛发的制作及黏土材质的渲染方法。本书配套的DVD光盘中提供了本书教学案例的工程文件、模型、贴图素材及图文资料。

本书适合CG艺术家、3D模型师、游戏、动画、影视等相关从业人员参考使用。

书籍目录

第1章 模型的分类与作品赏析 1.1 网络游戏中使用的模型 1.2 次时代游戏模型 1.3 三维插画中使用的高精度模型 1.4 CG动画中使用的高精度模型 1.5 电影中使用的精度模型 第2章 角色制作流程与软件介绍 2.1 Maya介绍 2.2 ZBrush介绍 2.3 Photoshop介绍 2.4 BodyPaint 3D介绍 2.5 UVLayout介绍 2.6 xNormal介绍 2.7 NEX (建模插件)介绍 2.8 Mix20layer (皮肤插件)介绍 2.9 Shave And Hair Cut (毛发插件)介绍 第3章 三女性头部的制作 3.1 创建基础网格模型 3.2 在ZBrush中雕刻头部模型 3.3 为模型重新布线 3.4 拆分模型UV 3.5 雕刻模型细节,生成置换贴图 3.6 制作皮肤贴图 3.7 渲染设置 3.8 皮肤渲染 3.9 制作眼球 3.10 制作毛发 第4章 绿巨人角色的创建 4.1 创建基础网格模型 4.2 在ZBrush中雕刻模型 4.3 为模型重新布线 4.4 拆分模型UV 4.5 雕刻细节,生成置换贴图法线贴图 4.6 制作皮肤贴图 4.7 渲染设置 4.8 皮肤渲染 4.9 制作毛发 第5章 制作黏土模型 5.1 制作模型 5.2 制作黏土材质 5.3 设置灯光 5.4 提高渲染质量

<<Maya&ZBrush影视角色造型完美>>

编辑推荐

一线CG角色设计师实战经验完全揭秘 通过极具实用价值的案例诠释高端CG角色的制作技巧
将CG角色制作的精华内容淋漓尽致地表现出来

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>