<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

图书基本信息

书名: <<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹>>

13位ISBN编号: 9787302250326

10位ISBN编号: 7302250324

出版时间:2011-7

出版时间:清华大学出版社

作者:史策

页数:401

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高精模型与静帧艺术渲染 >

内容概要

《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》以实例为主,由浅入深地讲解zbrush高效制作模型的方法和技巧。

全书共分12章,其中不但包括了zbrush

3.5和zbrush 4.0的基础知识,而且全方面介绍了zbrush的工作流程与原理,涵盖z球建模方法、zsphere ii使用方法、雕刻笔刷技法、纹理制作方法、拓扑网格方法、uv编辑、多重贴图输出功能、polypaint颜色绘制方法、goz功能、spotlight制作真实人物头部贴图等核心技术,另外还讲解了从zbrush制作模型到3ds

max的全流程,并通过静帧作品的学习,帮助读者在短时间掌握当前cg行业不同软件之间的联系。

《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》内容丰富、结构清晰、实例由浅入深、覆盖面广。 《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》附带3张dvd教学光盘,包含长达25小时的视频教学及书中相 关案例的素材及场景文件。

《zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》是cg创作新手和广大cg爱好者的zbrush入门教学教程,还可作为动漫、影视或者游戏行业者提高zbrush水平的参考书籍。

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

作者简介

史策网名:大史2006-2010年毕业于吉林艺术学院。 2007-2009年在吉林艺术学院Game研究室学习和工作。

2009年任职于培训机构:主讲3dsMax静帧艺术和ZBrush高精模型艺术。

2008-2011年参与的项目包括:汉语桥项目、吉林影视频道广告宣传片、中国移动10657宣传片、三维电影动画片、二维动画片后期合成等。

2009年作品《小花》在首届吉林省高校视觉艺术大赛中获奖。

2010年作品《蜥蜴》被英国《3DArtist》杂志刊登。

多幅作品荣获国际知名CG网站CGtalk四星奖励。

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

书籍目录

第1章	了解	り マスタ グロス グロス グロス グロス しょう かんしょう かんしょう かんしょう かんしゅう しゅうしゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう し	惟刻软	7件:	: zbru:	sh
おっ手	」 四十3	ᄉ	ロンコイノ	\ I I I I	. ZDIU	JI I

- 1.1 zbrush 4软件介绍
- 1.2 2.5d的概念
- 1.3 zbrush的强大功能
- 1.3.1 zbrush建模
- 1.3.2 zbrush雕刻功能
- 1.3.3 zbrush强大的笔刷功能
- 1.3.4 topology拓扑功能
- 1.3.5 贴图绘制功能
- 1.3.6 材质与渲染
- 1.3.7 使用zsphere sketch 绘制草图
- 1.3.8 打造属于自己的界面
- 1.4 cg应用领域
- 1.4.1 什么是cg
- 1.4.2 3d打印技术
- 1.5 zbrush涉及的领域
- 1.5.1 影视领域
- 1.5.2 游戏领域
- 1.6 zbrush优秀作品欣赏
- .第2章 进入zbrush极致模型世界
- 2.1 认识zbrush界面
- 2.1.1 认识zbrush界面构成元素
- 2.1.2 标题栏
- 2.1.3 顶部工具架
- 2.1.4 左侧工具架
- 2.1.5 右侧工具架
- 2.1.6 左右托盘
- 2.1.7 文档视图
- 2.1.8 zscript区域
- 2.2 zbrush菜单介绍
- 2.2.1 菜单栏的展开和关闭
- 2.2.2 认识菜单栏
- 2.3 zbrush重要菜单详解
- 2.3.1 alpha菜单
- 2.3.2 brush菜单
- 2.3.3 color菜单
- 2.3.4 document菜单
- 2.3.5 draw菜单
- 2.3.6 edit菜单
- 2.3.7 layer菜单
- 2.3.8 marker菜单
- 2.3.9 stroke菜单
- 2.3.10 preferences菜单
- 2.3.11 brush (笔刷) 菜单
- 2.4 界面操作

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染

- 2.4.1 自由显示与隐藏方式
- 2.4.2 成组隐藏与显示
- 2.4.3 行动线讲解
- 2.4.4 mask (遮罩) 功能

第3章 zbrush基础建模训练

- 3.1 认识zbrush自身3d物体
- 3.1.1 3d mesh物体调节方法
- 3.1.2 cube3d物体initialize参数组
- 3.1.3 曲线调节物体形状
- 3.1.4 齿轮物体initialize参数组
- 3.2 投影大师制作欧式建筑
- 3.2.1 zbrush自带模型制作:石柱
- 3.2.2 geometry几何体细分模型
- 3.2.3 projection master基本参数
- 3.2.4 石柱的表面纹理制作
- 3.3 欧式窗户制作
- 3.3.1 收集参考物体图片
- 3.3.2 快速制作拱形模型
- 3.3.3 activate symmetry对称
- 3.3.4 使用radial symmetry (放射对称)功能绘制图形
- 3.3.5 deformation (变形)卷展栏
- 3.3.6 巧用变形工具: deformation (变形)
- 3.3.7 使用mask (遮罩) 功能绘制
- 3.4 欧式窗户的制作
- 3.5 投影大师合成

第4章 战锤实例制作

- 4.1 战锤实例制作
- 4.1.1基本建模部分
- 4.1.2 move (移动) 笔刷使用注意事项
- 4.2 认识edge loop
- 4.2.1 edge loop (边循环)具体使用方法
- 4.2.2 edge loop (添加挤出面)
- 4.3 creasa折边功能
- 4.3.1 geometry卷展栏(二)
- 4.3.2 creasa折边功能
- 4.4 纹理图案的制作
- 4.5 利用投影大师绘制纹理
- 4.6 利用stencil (模板)工具制作纹理
- 4.7 添加surface noise (表面噪波)
- 4.8 渲染输出
- 4.9 本节扩展(一)模型对称问题详解
- 4.10 本节扩展(二) masking(遮罩)子控制组详解 4.11 本节扩展(三) stencil(模板)控制组详解

第5章 zbrush独特的建模方式:zsphere

- 5.1 认识zsphere
- 5.1.1 z球的使用方法
- 5.1.2 创建 "根"球

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染

- 5.2 zsphere基础操作
- 5.2.1 move (移动) z球
- 5.2.2 scale (缩放) z球
- 5.2.3 rotate (旋转) z球
- 5.2.4 z球的最佳绘制区域
- 5.2.5 预览z球网格
- 5.2.6 分析预览网格后的z球
- 5.2.7 开启对称模式绘制
- 5.2.8 用shift键创建同等大小的z球
- 5.2.9 用ctrl键创建z球
- 5.2.10 删除z球
- 5.2.11 添加z球
- 5.2.12 z球链
- 5.2.13 为z球链添加z球
- 5.3 zsphere基础实例:卡通小狗
- 5.4 负球
- 5.5 引力球
- 5.5.1 添加引力球
- 5.5.2 删除引力球
- 5.5.3 引力球的作用
- 5.6 绘制引力球
- 5.6.1 为耳朵部分添加引力球
- 5.6.2 在下颚部分添加引力球
- 5.7 改变卡通小狗的造型
- 5.8 zsphere自适应蒙皮操作
- 5.8.1 转换成polymesh物体
- 5.8.2 zsphere转换成polymesh网格物体
- 5.8.3 调整polymesh网格物体的形体
- 5.8.4 雕刻大体造型
- 5.9 subtool (多重工具)讲解
- 5.9.1 添加眼睛
- 5.9.2 眼睛对称操作
- 5.9.3添加舌头操作
- 5.9.4 添加牙齿
- 5.9.5 subtool master群组牙齿
- 5.10 制作裤子部分
- 5.11 添加热气球
- 5.12 设置画布和渲染输出
- 5.13 本节扩展(一) subtool多重工具面板
- 5.13.1 subtool面板介绍
- 5.13.2 隐藏与显示subtool层
- 5.13.3 实例讲解: extract提取表面模型功能 5.14 本节扩展(二)预览蒙皮面板 5.15 本节扩展(三)划分颜色组

- 5.15.1 利用单独显示操作划分颜色组
- 5.15.2 利用mask划分颜色组
- 5.15.3 设置统一颜色组

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染

第6章 高精度蜻蜓模型实例制作

- 6.1 制作思路
- 6.2 zsphere构建蜻蜓模型
- 6.2.1 创建根球
- 6.2.2 创建z球基本设置
- 6.2.3 zsphere构建蜻蜓头部模型
- 6.2.4 zsphere创建蜻蜓身体部分
- 6.2.5 zsphere创建脚部分
- 6.2.6 zsphere创建翅膀
- 6.3 调整polymesh网格
- 6.4 雕刻蜻蜓模型
- 6.4.1 解决模型两侧点的不对称问题
- 6.4.2 解决无法细分模型问题
- 6.4.3 身体部分的雕刻
- 6.5 制作翅膀纹理
- 6.6 surface功能:制作表面纹理效果
- 6.6.1 snakehook笔刷添加毛发
- 6.6.2 姿态调整
- 6.7 本节扩展(一)zbrush渲染 6.8 本节扩展(二)统一蒙皮和自适应蒙皮对比
- 第7章 卡通男孩实例制作
- 7.1 分析参考图
- 7.2 利用zsphere构建卡通角色模型
- 7.2.1 基本设置
- 7.2.2 zsphere构建身体部分
- 7.3 zsphere制作手部模型解析
- 7.3.1 创建正确的手部分模型
- 7.3.2 解决z球链透明显示方法
- 7.4 调整polymesh网格
- 7.5 重建头部拓扑模型
- 7.5.1 制作拓扑布线模型
- 7.5.2 拓扑模型操作
- 7.5.3 拓扑头部模型
- 7.5.4 保存拓扑模型
- 7.6 projection映射模型细节操作
- 7.7 头发制作
- 7.7.1 利用mask制作头发
- 7.7.2 利用z球制作头发
- 7.7.3 用拓扑方式制作头发
- 7.8 裤子和鞋子的雕刻
- 7.9 利用mask制作衣服
- 7.10 polypaint模型着色
- 7.11 本节扩展(一) turntable plus制作展示动画
- 第8章 女妖翼兽颜色绘制
- 8.1 原画参考
- 8.2 z球构建基本形体
- 8.3 调整polymesh模型

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

- 8.4 拓扑模型
- 8.4.1 重新拓扑网格
- 8.4.2 projection映射纹理细节
- 8.4.3 细节雕刻
- 8.5 subtool master插件添加眼睛和舌头
- 8.6 uvmaster插件分uv操作
- 8.7 polypaint颜色绘制
- 8.7.1 利用mask绘制颜色
- 8.7.2 zapplink插件绘制颜色
- 8.8 生成基本贴图
- 8.8.1 生成color贴图
- 8.8.2 生成normal map贴图
- 8.8.3 生成displacement map
- 8.9 本节扩展(二)zproject笔刷映射真实贴图
- 8.10 本节扩展(三) uv master插件
- 8.10.1 uv master插件
- 8.10.2 成组分uv操作
- 8.10.3 颜色绘制uv接缝操作
- 8.10.4 模型外部引入分展uv操作
- 8.11 本节扩展(四)贴图和uv面板
- 8.11.1 uv map面板
- 8.11.2 texture map面板
- 8.11.3 normal map面板
- 8.11.4 displacement map面板
- 第9章 a版蜘蛛侠静帧制作
- 9.1 z球塑造形体
- 9.2 equalize surface area统一表面均匀化
- 9.3 雕刻模型
- 9.4 绘制表面mask网格线
- 9.5 uvmaster分展uv
- 9.6 photoshop制作网格贴图
- 9.7 焊接uv方法
- 9.8 3ds max材质制作
- 9.9 max灯光设置
- 9.10 测试渲染设置
- 9.11 出图渲染设置
- 第10章 影视级别静帧蜥蜴
- 10.1 制作前的准备工作
- 10.2 制作流程
- 10.3 zsphere创建基础模型
- 10.3.1 生成蒙皮网格物体
- 10.3.2 局部细分:雕刻蜥蜴模型
- 10.4 拓扑模型
- 10.5 unfold3d分展uv
- 10.5.1 unfold3d操作
- 10.5.2 切分uv
- 10.5.3 3ds max调整uv布局

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

- 10.6 蜥蜴贴图制作
- 10.6.1 xnormal烘焙法线贴图
- 10.6.2 projection master制作颜色贴图
- 10.6.3 photoshop修正颜色贴图
- 10.7 3ds max材质与渲染
- 10.7.1 蜥蜴材质
- 10.7.2 置换地面与材质
- 10.7.3 石头模型和材质
- 10.7.4 小草模型和材质
- 10.7.5 山体制作和材质
- 10.7.6 易拉罐材质
- 10.8 3ds max灯光与渲染
- 10.8.1 灯光参数面板
- 10.8.2 fog雾气效果
- 10.8.3 渲染
- 10.9 本节扩展 (一) unfold 3d功能全解
- 第11章 次世代虚幻战士
- 11.1 认识人体结构
- 11.2 素材参考
- 11.3 次时代制作流程
- 11.4 中等模型制作
- 11.5 zbrush雕刻
- 11.5.1 常用笔刷设置快捷键
- 11.5.2 雕刻头部模型
- 11.5.3 盔甲雕刻
- 11.5.4 用move笔刷调整形体
- 11.5.5 用mask绘制形状
- 11.5.6 开启backfacemask背面遮罩功能
- 11.6 3ds max拓扑低模型
- 11.6.1 利用decimation master优化模型面数
- 11.6.2 设置max拓扑模型
- 11.7 uvlayout分展uv
- 11.7.1 认识uvlayout
- 11.7.2 uv编辑面板
- 11.7.3 pack all自动匹配
- 11.7.4 保存模型
- 11.7.5 其他部分操作
- 11.8 贴图制作
- 11.8.1 烘培ao和nor贴图流程
- 11.8.2 c4d制作头部颜色贴图
- 11.9 盔甲颜色贴图制作
- 11.9.1 增强ao贴图强度
- 11.9.2 绘制颜色贴图
- 11.9.3 绘制划痕
- 11.9.4 自发光贴图
- 11.9.5 制作高光贴图
- 11.9.6 ps转normal法线贴图制作

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染

- 11.10 max材质和渲染
- 11.10.1 连接材质节点
- 11.10.2 身体材质部分
- 11.10.3 设置硬件显示效果
- 11.10.4 灯光设置
- 11.10.5 mr渲染设置
- 11.11 本节扩展(一)保持模型开放边界操作 11.12 本节扩展(二)decimation master面板介绍 11.13 本节扩展(三)uvlayout快捷键表

- 11.14 本节扩展(四) nex拓扑操作
- 第12章 zbrush新功能和重要功能讲解
- 12.1 认识zbrush 3.5新功能
- 12.2 zsketching新二代zsphere绘制功能
- 12.2.1 建立zsphere 模型
- 12.2.2 绘制表面
- 12.2.3 绘制zsphere 模型表面和通常雕刻绘制用法比较
- 12.3 sketch笔刷
- 12.3.1 对比sketch系列笔刷效果
- 12.3.2 骨骼笔刷
- 12.3.3 直线绘制
- 12.3.4 smooth (圆滑) 笔刷
- 12.3.5 膨胀笔刷
- 12.3.6 float (浮动)笔刷
- 12.4 优化sketch模型
- 12.5 统一蒙皮
- 12.6 planar (切面) 笔刷应用
- 12.7 binding (绑定)实例:变异虎
- 12.8 概念车制作实例
- 12.8.1 绘制概念车草图
- 12.8.2 zsketch绘制基本形状
- 12.8.3 绘制颜色分组
- 12.8.4 inflat (挤出)操作
- 12.8.5 添加车轮部分
- 12.8.6 颜色绘制
- 12.9 zbrush 3.5版本重要功能介绍
- 12.9.1 zsketch绘制建模方式
- 12.9.2 lightbox快速浏览功能
- 12.9.3 mirror and weld (镜像焊接模型) 功能
- 12.9.4 close holes (补面)功能
- 12.9.5 surface niose (表面噪波)功能
- 12.9.6 smooth peaks和smooth valleys笔刷
- 12.9.7 投影模型操作
- 12.9.8 hd geometry 雕刻
- 12.9.9 paintstop绘画
- 12.10 zbrush 4.0版本新功能介绍
- 12.10.1 spotlight功能
- 12.10.2 goz功能

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

- 12.10.3 subtool新增功能
- 12.10.4 timeline (时间线)
- 12.10.5 layer (层动画) 功能
- 12.10.6 transpose
- 12.10.7 shader mixer (阴影混合器)
- 12.10.8 shadow box功能
- 12.10.9 multi map exporter (多重导出贴图)功能
- 12.10.10 zbrush 4.0更新的其他功能

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

章节摘录

版权页:插图:

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

编辑推荐

《Zbrush高精模型与静帧艺术渲染精粹》赠送25小时教学视频文件,完整案例包括:战锤、卡通小狗、高精度蜻蜒模型、卡通,男孩、女妖翼兽、Q版蜘蛛侠静帧、影视级别静帧蜥蜴(本作品被邀请刊登在英,国《3DArtist》杂志上)、次世代虚幻战士等。

软件功能涵盖:ZBrush的工作流程与原理、Z球建模方法、ZSphereII使用方法、雕刻笔刷技法、纹理制作、拓扑网格、UV编辑、多重贴图输出、Polypaint颜色绘制、GoZ功能、SpotLight制作真实人物头部贴图、从ZBrush制作模型到3dsMax的全流程。

<<Zbrush高精模型与静帧艺术渲染 >

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