



電影傳奇▶

**ZBrush**

角色建模技法

書附光碟

劉海凡 編著



佳魁資訊



電影傳奇▶

# ZBrush

## 角色建模技法



書附光碟

劉海凡 編著



佳魁資訊

YC1118

# 電影傳奇-Zbrush角色建模技法

國家圖書館出版品預行編目資料

電影傳奇-Zbrush角色建模技法/ 劉海凡 編著

． -- 臺北市： 佳魁資訊，2011.04

面；公分

ISBN 978-986-6143-46-5 (平裝附光碟)

1.Zbrush(電腦程式) 2.電腦繪圖

312.866

100006085

作 者 劉海凡

發行人 張耀仁

出版者 佳魁資訊股份有限公司

TopTeam Information Co., Ltd.

10547台北市松山區復興北路147號6樓

購書專線 02-2718-0508

傳 真 02-2718-0519

網 址 <http://www.topteam.cc>

出版日期 2011年4月

ISBN 978-986-6143-46-5

建議售價 860 元

## 著作權聲明

本書中文繁體字版由清華大學出版社獨家授權，僅限於台灣地區出版。未經本書原著出版者與本書出版者書面許可，任何單位和個人均不得以任何形式(包括任何資料庫或存取系統)複製、傳播、抄襲或節錄本書全部或部分內容。

本書中文繁體字版權為佳魁資訊股份有限公司所有，未經本公司書面授權同意，不得以任何形式(包括儲存於資料庫或任何存取系統)翻譯、轉載、複製、引用。本書若附有光碟，光碟內含的共享軟體或公用軟體，其著作權屬原開發廠商。

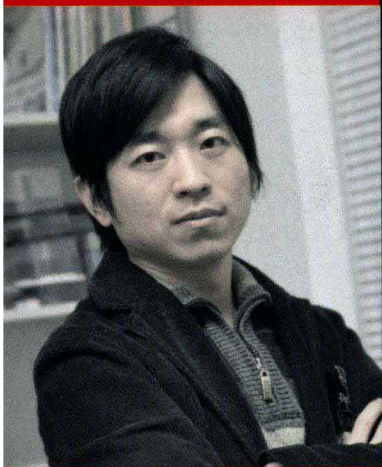
## 商標聲明

書中引用之商標及商品名稱分屬各公司所有，純屬介紹之用，絕無侵權之意。

# 作品欣賞

——這是一群模型藝術狂熱份子……





張盛

網路ID: ZSZS

部落格: <http://blog.sina.com.cn/zszsart>

畢業於四川美術學院油畫系第三工作室，長期活躍在CG領域。2003~至今 任教於川音成都美術學院動畫系。參與一些電視廣告、動畫片的製作。個人動畫作品多次在國內展出並獲獎，CG作品發表於《3DArtist》、《CGM》、《CGarena》等國內外知名CG刊物。對讀者說的一句話：用ZBrush做模型很像是在做雕塑，我從古希臘、文藝復興和巴洛克雕塑上去學習創造細節、質感和美的技巧，受益匪淺。這種學習的方法也許對你也是一樣有啟發的。





张盛 作于己丑年初



方正

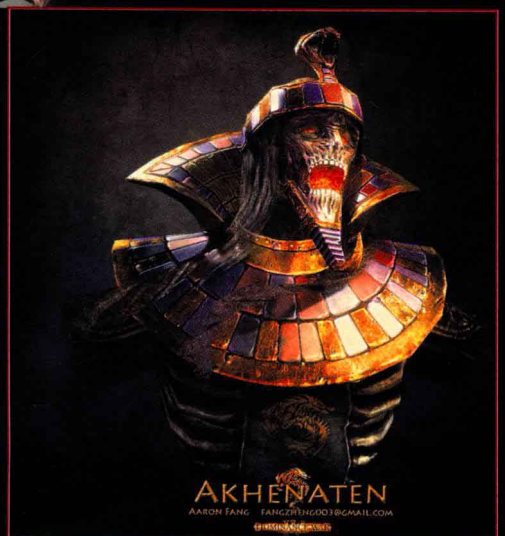
網路ID：北歐之塵

部落格：<http://hi.baidu.com/aaronfang>

資深遊戲美術設計師畢業於江南大學設計學院 藝術設計專業。2005年7月～至今就職於傳弈上海信息科技有限公司，在遊戲行業有4年以上作為Lead Artist的工作經驗。工作主要包括提供團隊技術和藝術方面的指導。加入Disney interactive studio之後，更多的帶領團隊參與風格化強烈的次時代項目製作。

對讀者說的一句話：想進入遊戲行業或者CG行業的朋友，首先必須有興趣，對電腦藝術的愛好甚至狂熱才是原動力。再加上一點點藝術基礎和責任心，相信會在這個行業闖出一番事業！





## 高淵

(Johnny G) 極光CG培訓中心負責人、高級教師

《3ds Max/VRay變形金剛影視效果製作技法》作者

ZCOOL BBS《原創3D藝術》版主

高級3D動畫師，多年從事3D領域的技術研究與管理工作，積累了豐富的3D影視動畫製作經驗。曾任水晶石影視部項目經理兼導演一職，作為高級培訓師多次為大專院校及企業提供培訓指導，為奔馳、尼桑、鑫源摩托車等知名企業製作了多部3D廣告宣傳片，並在中央電視臺及其他媒體播出。從業至今，作為高級培訓師多次為各院校及企業提供培訓指導。

我的主頁 <http://www.zcool.com.cn/u/246577/>

給讀者的一句話：從一個剛剛入門的初學者，到身經百戰，我的教學經驗告訴我，實踐非常重要，能有一次團隊共同努力完成作品的經歷，會讓每位學生找到了自己的特長並得到鍛煉。

## 張全然

(quanrancn) 極光CG高級教師

《3ds Max/VRay變形金剛影視效果製作技法》作者

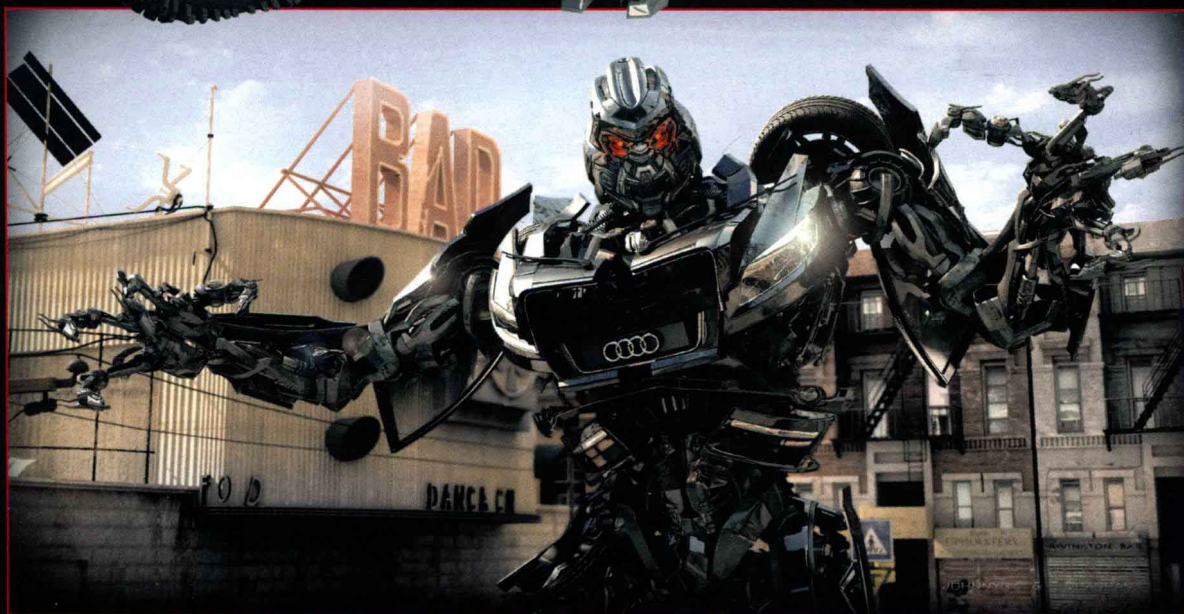
ZCOOL BBS《原創3D藝術》版主

高級3D動畫師，多年從事3D領域製作與管理工作，具有紮實的美術基礎及豐富的3D影視動畫製作經驗。曾任水晶石影視部高級模型師、項目經理，參與過多部3D廣告宣傳片的製作。從業至今作為高級培訓師多次為各院校及企業提供培訓指導。

我的主頁 <http://www.zcool.com.cn/u/243423/>

給讀者的一句話：天賦加上努力就會成功，如果能再遇到一位好老師，就可以更快的進步，少走很多不必要的岔路。







阮效果

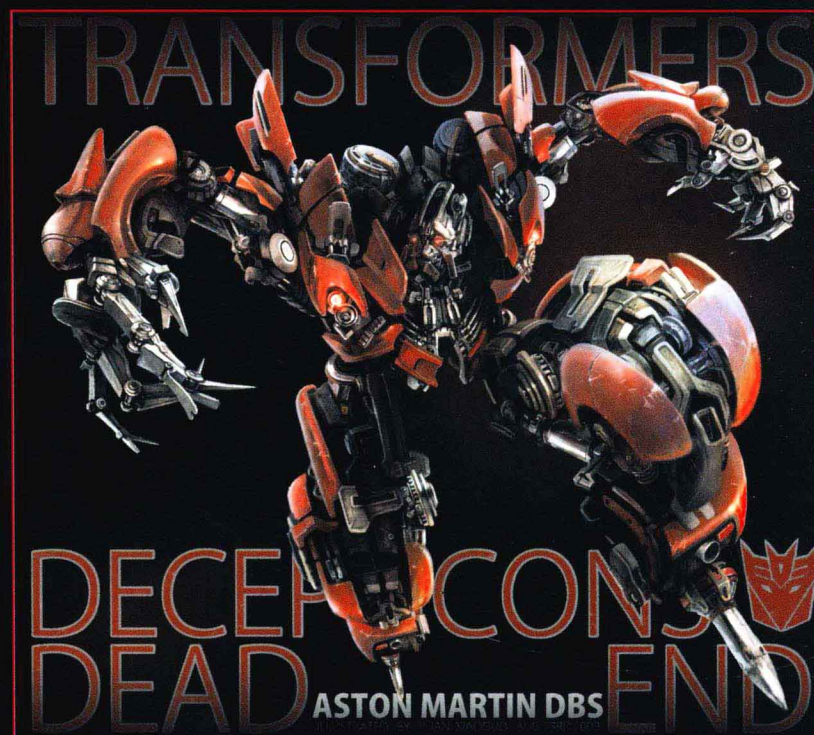
年齡：27

職業：概念設計師、插畫師

2005年本科畢業於四川美術學院影視藝術系，2009年研究生畢業於北京電影學院動畫學院，現於上海“美國概念藝術屋concept art house”公司工作。

作品“變形金剛系列設計”獲得2009年ZCOOL網主辦的變形金剛設計比賽第一名、2010年香港“第一屆中華區插畫獎中華區最佳創作插畫獎優秀獎”。

對讀者說的一句話：我從小就喜歡變形金剛以及各種機器人，直到現在這種喜愛之情也不曾減弱，只不過隨著年齡的增長開始逐漸欣賞更加真實合理的機器風格，所以將來的作品也會努力往這個方向發展。我覺得，毫不猶豫地信任自己的喜好就是進步的動力。



# TRANSFORMERS

DECEPTICON MOTORMASTER  
ALTERNATE MODE: KENWORTH T800



ILLUSTRATED BY RUAN XIAOGUO AUG 21ST 2009

# TRANSFORMERS

VEHICLE MODE: 1985 CORVETTE



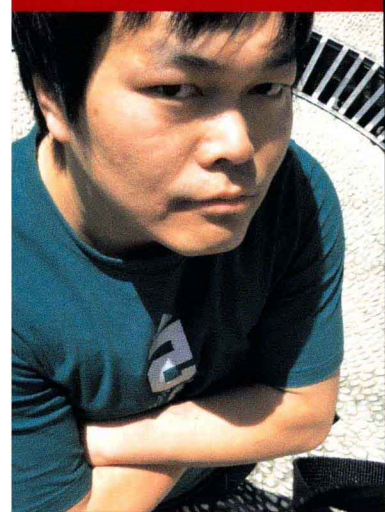
ILLUSTRATED BY RUAN XIAOGUO APRIL 2ND .2009

transform to a vehicle ford GT



March 16th, 2009 Illustrated by ruan xiaoguo





李英

YINGHAWK\UNDERTAKER

部落格：<http://blog.sina.com.cn/soulofthrone>

職業：3D人形設計

2004-2008

BEIJING KOEI CG部人形課

2008-2009

possibility space

自04年踏入遊戲業界以來，在KOEI參與擔當了多部無雙系列作品，並擔當《GUNDAM 無雙》3D機體監修。後追隨偶像朱峰進入北京動點天地。

對讀者說的一句話：我想很多CG工作者起初都是因為興趣愛好而進入這一行業，就像我因為小時候喜歡變形金剛而喜歡畫機械人。希望大家都能堅持自己的興趣愛好，在生活中發現、提取靈感，創作出更精彩的作品。



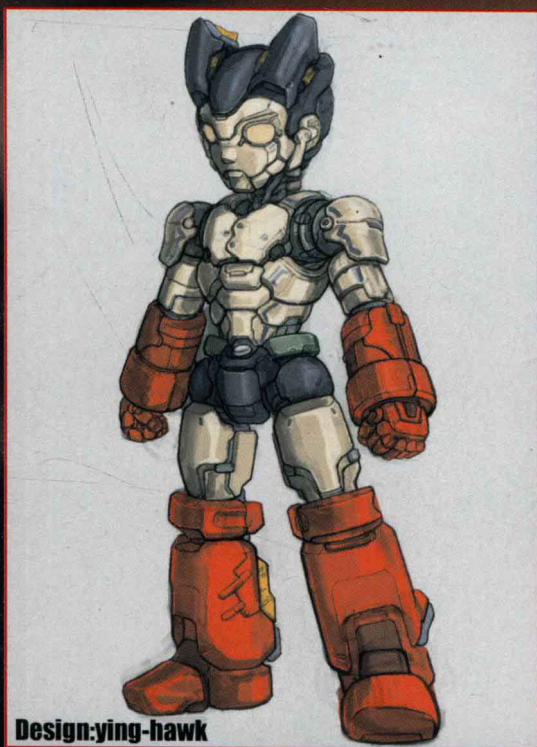
Dinobot commander



Illustration:Ying-Hawk

GrimLock

Robot Mode



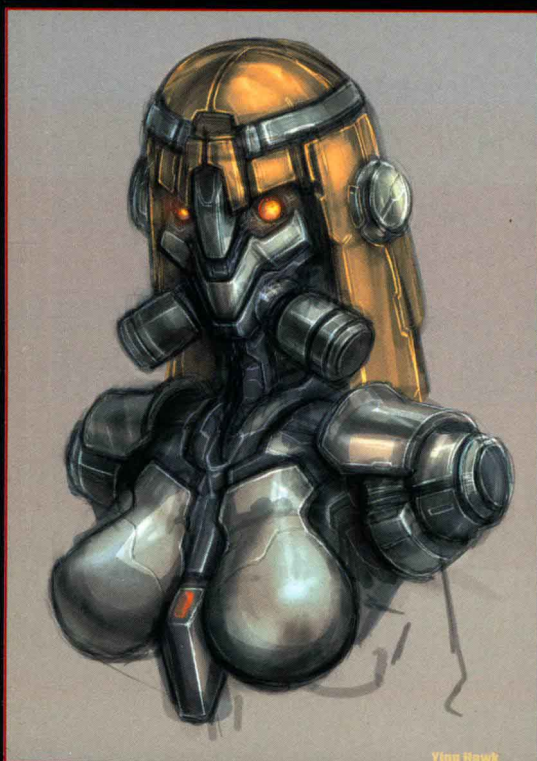
Dinobot commander



GrimLock Dinosaur Mode

Dinobot commander

Illustration:Ying-Hawk



Dinobot commander

Illustration:Ying-Hawk





鄭鴻升

網路ID：蜘蛛工房

部落格：[blog.sina.com.cn/spidertoys](http://blog.sina.com.cn/spidertoys)

動漫愛好者、一個玩具手辦收集狂熱份子，喜歡聽哥德金屬，從94-95年我就開始收藏玩具，收藏10多年了，大概有500多個玩具，在03年左右開始研究自己動手做玩具，到現在雖然作品不多，大概也就是5個左右，但是覺得自己學到了很多知識，認識了很多朋友，現在正在一步步向自己的夢想前進。

對讀者說的一句話：不要擔心自己做的不好，儘管做下去，一切問題都會在不斷製作磨練中迎刃而解！







段文興

網路ID：刀客

Mail：ddk dwx@163.com

QQ：114748508

央視動漫頻道優秀動畫《我叫MT》的主創人員，負責影片後期技術質量掌控。參與中影集團投資拍攝的《我叫MT》最新電影版策劃製作流程，是該片的靈魂人物之一。負責暴雪《魔獸世界》中國5周年宣傳片。曾參與製作中宣部第十屆“五個一工程”“優秀作品獎”的電視劇《大姐》等知名影視作品。

對讀者說的一些話：從年輕時期對動漫、影視劇狂熱的興趣愛好到現在深入了解、研究創作。這個過程中有太多的東西想和大家交流探討：鏡頭語言、視覺特效、剪輯、音效音樂等等。製作並不只是如何把軟體使用的如火純清，而用心靈去捕捉其微妙之處，融入自己的想法與作品相結合，然而去感動觀眾，達到共鳴的效果。相信很多觀眾都喜歡《我叫MT》這部動漫，如今電影劇場版也在籌備拍攝當中，屆時將會在各大影院上映，讓更多的人去了解它的同時也能帶給觀眾帶來一場美妙的視覺盛宴及歡樂。忠心希望能和大家互相交流探討所有關於製作的問題。

