



做最前卫 最实用 最有效的教材

本书特色：

- 计算机数字雕塑专家张向春最新力作
- 定位于专业数字雕塑软件Mudbox和ZBrush
- 独创适合艺术创作规律的“团块建模法”
- 30分钟创建专业水准的头部、躯干、手臂、大腿等
- 凝结作者多年“第一手”工作实践经验和教育经验

适用范围：

三维设计、网络游戏、影视设计、建筑设计、城市规划、环境艺术、园林设计、广告设计、产品造型、军事仿真、规划设计、计算机数字雕塑等相关专业的教材，相关艺术爱好者的自学参考书。

含DVD

全彩印刷

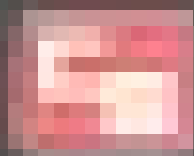


张向春 / 著

Mudbox+ZBrush 建模完全攻略



清华大学出版社



Mudbox + ZBrush 建模完全攻略



Mudbox+ZBrush建模完全攻略

张向春 著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书定位于专业数字雕塑软件 Mudbox 和 ZBrush。由多年从事计算机数字雕塑的专家张向春精心编著,作者长期从事游戏开发、三维制作、新闻仿真的一线工作。本书凝结作者多年的“第一手”工作实践经验、教育经验,是在不断积累的专业知识基础上编写而成的。本书以团块建模法,带动软件 Mudbox、ZBrush 的学习,独具特色,另外作者以口语化的风格讲解这些软件的使用法,以切身经验作示范,非常有利于读者学习和使用。

本书可以作为艺术院校建筑学、城市规划、环境艺术、园林景观以及产品造型等专业的教材,也可以作为数字雕塑、军事仿真、影视策划、广告策划、高校建筑设计、园林设计、规划设计人员以及计算机数字雕塑艺术爱好者的自学参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Mudbox+ZBrush建模完全攻略/张向春著. —北京:清华大学出版社, 2011.2

ISBN 978-7-302-22684-0

I. ①M… II. ①张… III. ①三维—动画—图形软件, Mudbox、ZBrush IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第085796号

责任编辑:陈绿春

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印 张:19.5 字 数:523 千字

附 DVD1 张

版 次:2011 年 2 月第 1 版

印 次:2011 年 2 月第 1 次印刷

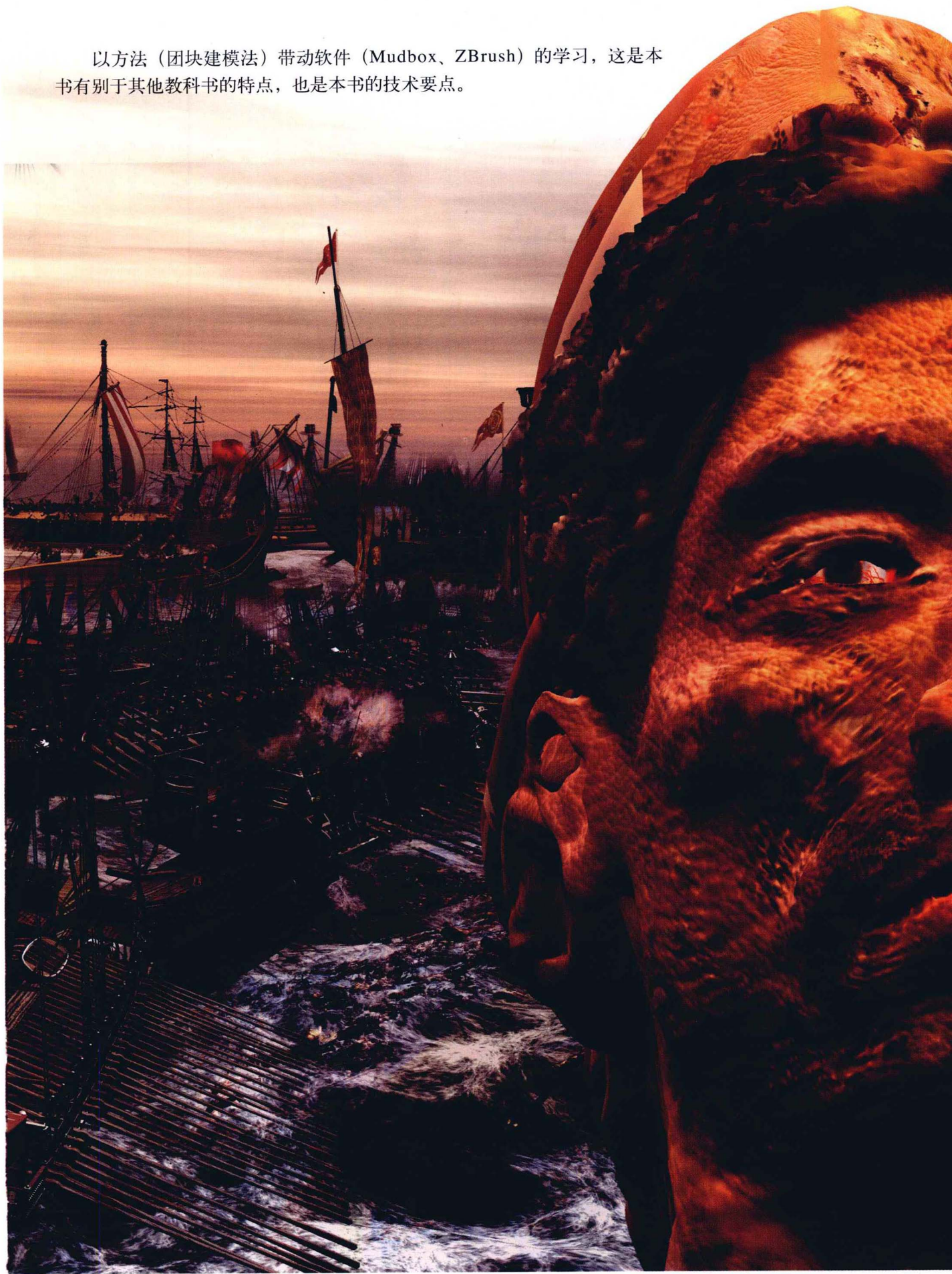
印 数:1~5000

定 价:69.00 元

产品编号:031783-01

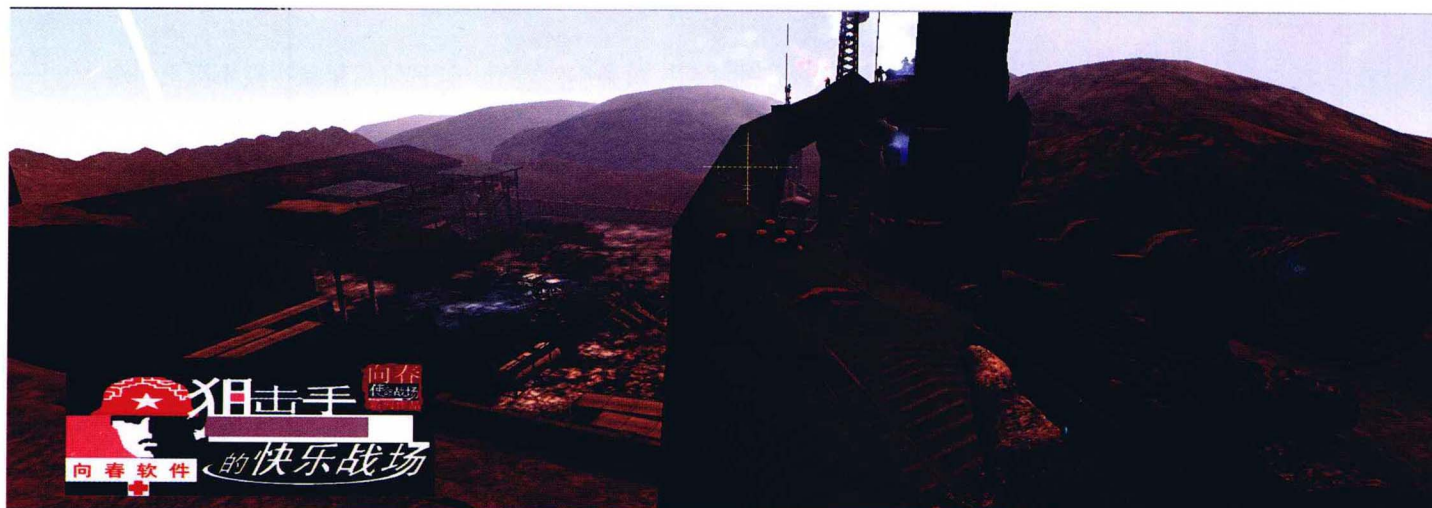


以方法（团块建模法）带动软件（Mudbox、ZBrush）的学习，这是本书有别于其他教科书的特点，也是本书的技术要点。



提取 Mudbox、ZBrush 两个软件的“强”项来制作模型，让读者尽量减少技术因素，多些艺术创作的思考，轻而易举地做出高质量的模型。







希望通过这本书，对我们所热爱的中国电子游戏业和 3D 技术的普及有所贡献。

这是我开发的《使命战场》
系列电子游戏作品的截图



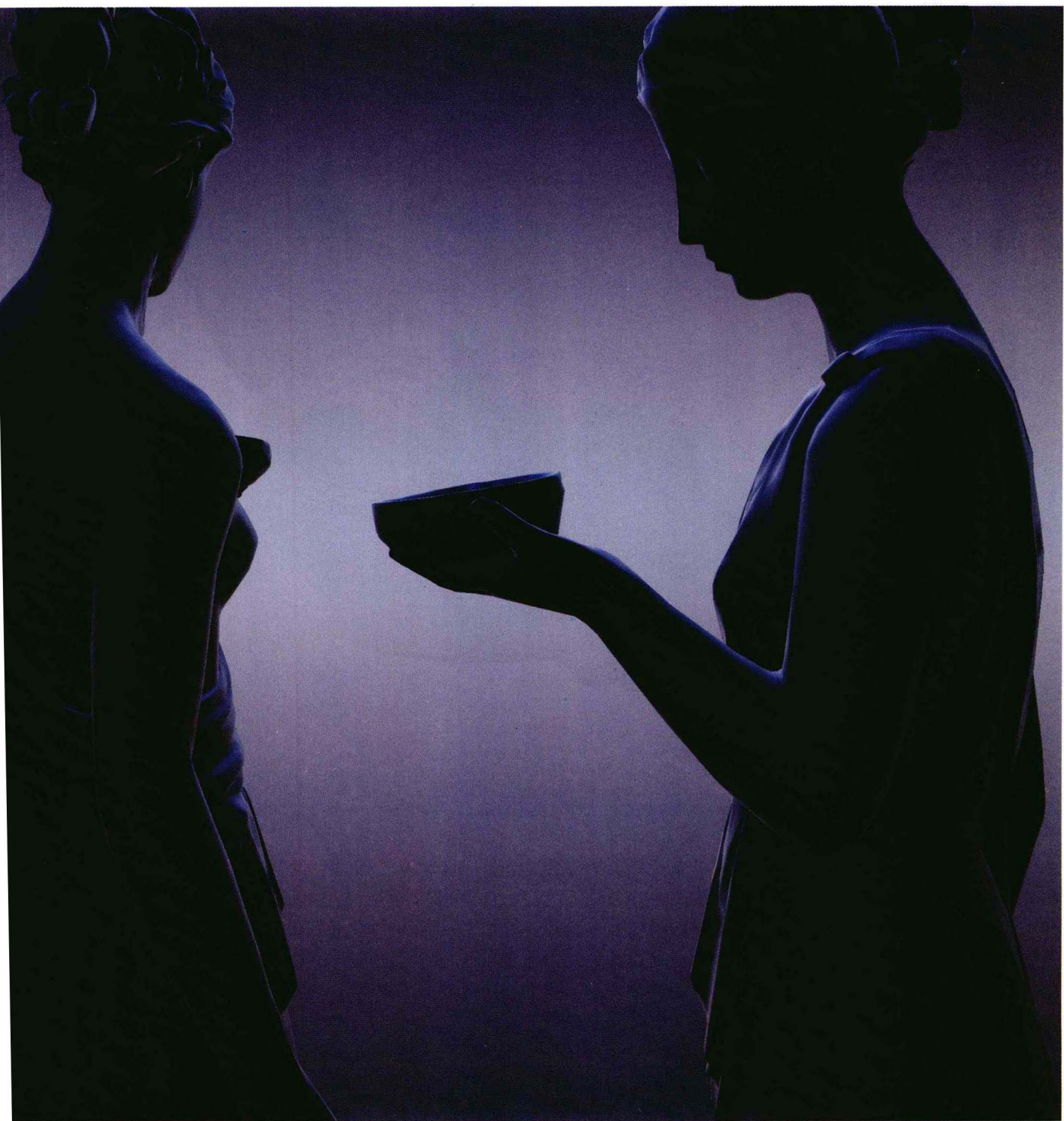
关于本书的阅读方法

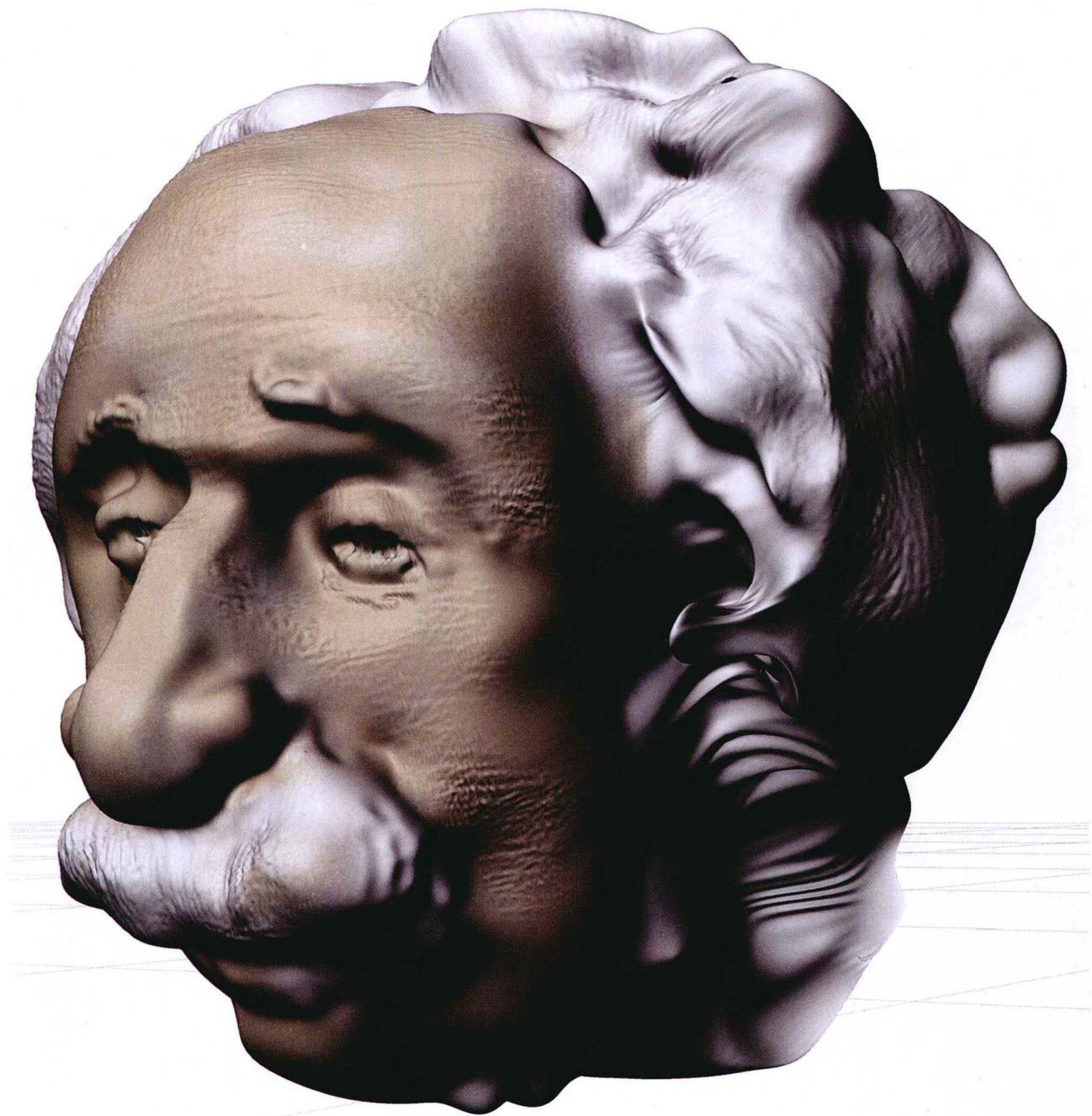
本书的学习方法有别于以往的科技类教科书。

这是一本谈话式的教科书。希望读者用最短的时间一次性读完本书，而且是以做作品为先导，通过“团块”建模，在 Mudbox 和 ZBrush 中找到实现目的的工具方法。一些功能、命令之类的章节放到最后，作为实践的总结或手册之用。



本书虽然是科技类读物，但我还是喜欢口语化、幽默、生动的教学方法，有别于艰涩难懂的专业科技理论书籍，如果写得太高深，属于学术研究性质的，作为实用主义者，就掌握几样原则和应用手法即可。

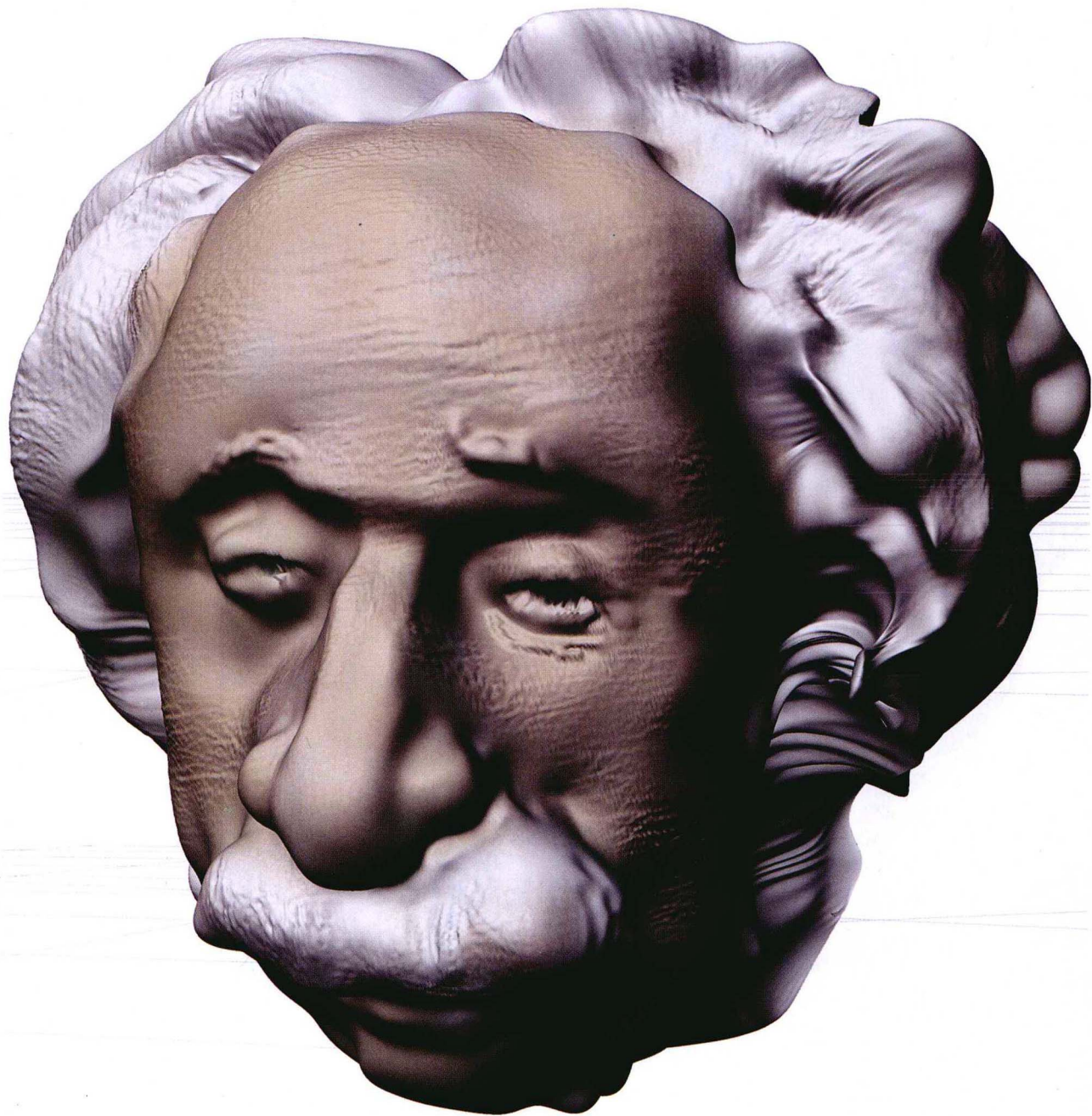




序

我非常荣幸再次接受“向春”的邀请，为他的第三本力作《Mudbox + ZBrush 建模完全攻略》写序。自 2008 年至今，在图形制作的世界里，“向春”努力勤奋的耕耘着，希望能够把 21 世纪的 CG 爱好者，引领至美术创作的最高境界。这是他目前最主要的工作，也是他几乎全部的生活，一手牵着传统，一手伸向未来，如春蚕吐丝般把经年累月的积累和真知灼见，形成简捷易懂又触类旁通的 CG 制作艺术。

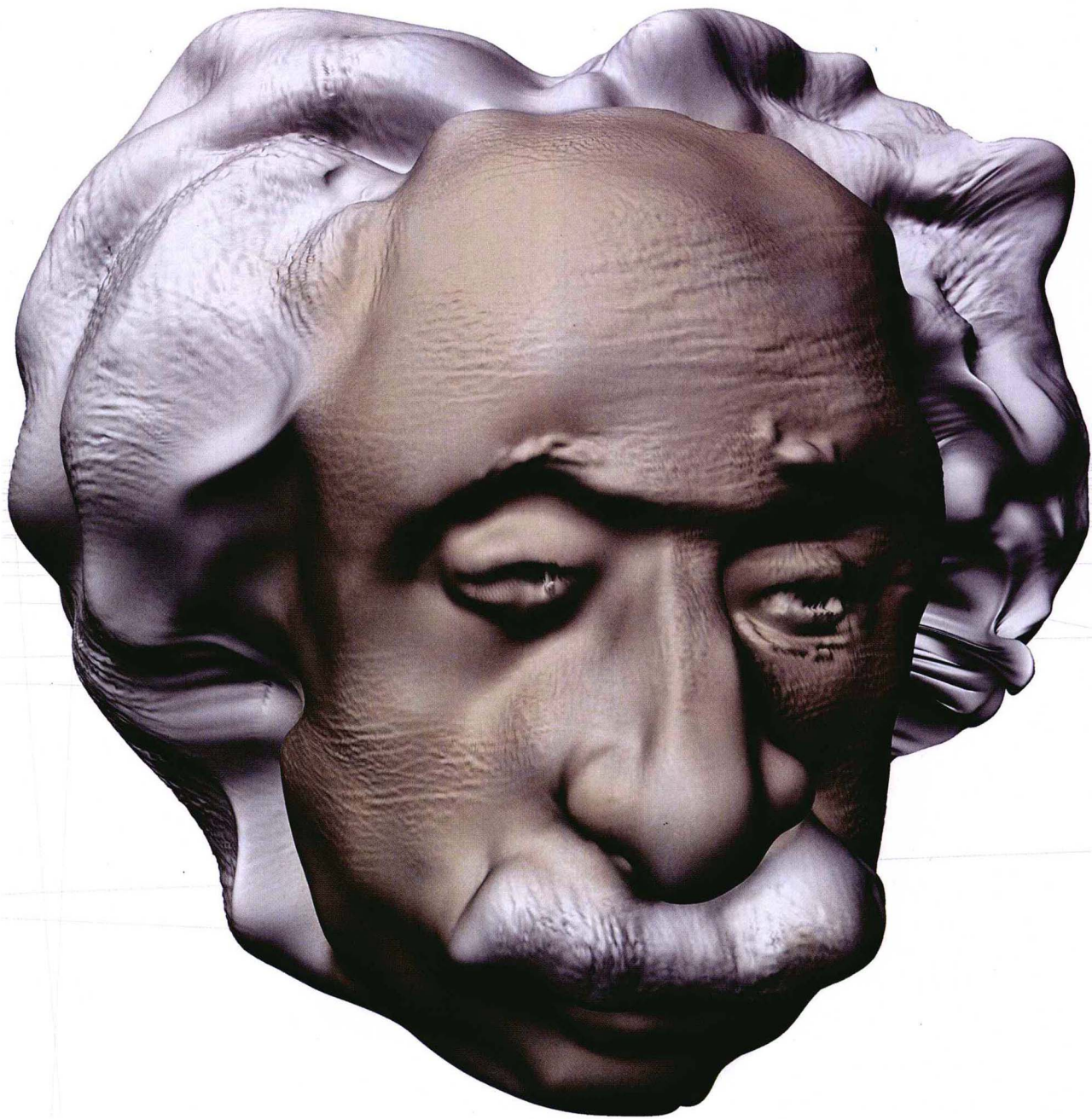
本书最主要的内容，就是“团块建模法”的应用，在各大板块中，力求做到理论与实例相结合、图像兼文字并重，从审美到造型，从对人类历史上雕塑艺术大师经典作品的解剖到对当下国内年轻一代 CG 爱好



者的期望和鼓励，以自己切身的体会，把创作的心得与大家分享，全书洋溢着有滋有味的浪漫和实用主义的色彩。

提起雕塑，我们心中总是会浮现出“断臂维纳斯”那精致的侧影，还有诸如“思想者”、“掷铁饼者”颇有质感的线条，那种“肃穆像”是把活灵活现的生命凝固成“永恒”。我也曾经看到一些城市的雕塑，比如：广州越秀山的“五羊雕塑”，母羊昂首远望，四羊环绕其身，姿态优美栩栩如生；重庆的“解放纪念碑”，落成于1940年3月12日的“孙中山纪念日”，被称为“精神堡垒”；纽约的“自由女神”，更是代表了一种美国的精神和象征。城市的地标雕塑，已经不仅仅是个“构造物”，还成了一个城市的“精神灯塔”。

“向春”曾经很醉心于雕塑，我也看过他的一些人物作品，很感叹他的功力，十几年前看过的一幅“母子图”至今镌刻在心中：在褐色的背景下，孩子顽皮的体态和母亲幸福的容颜，构成了一副感动心灵的美好氛围。



我甚至提议过“向春”，是否应该把自己的时间做一点分配，留一些出来给实体雕塑、人物、景致或装饰物，最好是把生命中的那些感动，刻出来、保存下去，与爱美的人们共享。

现在，当我浏览了这部书稿，心中的缺憾释然了：因为我终于看到“向春”以另一种技术，一种可以复制、可以成为规模、可以引领潮流的计算机制作方法，把“雕塑”这门神圣的艺术，向广博的世界传输，向许许多多热爱生活、热爱艺术的CG专业人士娓娓道来。

“临渊羡鱼，不如退而结网”，“向春”是个梦想家，更是个实干家。他和我们几个好友经常聚在一起谈论中国的动漫，中国的流行文化，也在谈论相当汇聚人气的人物游戏。他希望能带动更多人一起，在比较短的时间里，通过自己的图书把新闻仿真制图、CG建模和通过“团块建模”完成的人物立体雕塑艺术，推广开来，发扬光大。



读者朋友将要展开的这本书，于疏朗处见严谨，在细致中见大气风华，把本来冰冷枯燥的技术，用生动的实例来表达，以艺术的温情抗拒商业时代的寡情，以内敛的宁静抗拒这个时代的喧嚣，为上品，为美文，为良师。

最后，为沉浸在自己诗意创作中的“向春”感动，也为开拓和传播着创作思想的“向春”祈福，相信他能够自成一家，桃李满天下。

因为他的努力和天才，因为他未来岁月的漫漫追索，也因为这部书的魅力，正如朝阳升起、如龙翔太空、如美梦成真。

