

造就非凡 成就梦想

ZBRUSH
图形图像
艺术
IMAGE
ART

火星时代
www.hxsd.com



ZBrush

次世代角色建模 火星课堂

► 马骁 蒲福贵 编著

- ◆ Arestar获奖作品全程揭秘
- ◆ 火星时代游戏设计专业老师倾心打造
- ◆ 近40个小时高品质教学视频，指导读者学习次世代角色建模技法

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



ZBrush

次世代角色建模 火星课堂

• 马骁 蒲福贵 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

ZBrush次世代角色建模火星课堂 / 马骁, 蒲福贵编
著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010.10
ISBN 978-7-115-23484-1

I. ①Z… II. ①马… ②蒲… III. ①三维—动画—图形软件, ZBrush IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第158163号

内 容 提 要

本书是《火星课堂·雕刻大师》系列中的一本, 作者来自火星时代游戏模型贴图专业老师, 具有丰富的ZBrush教学和游戏制作经验。全书通过详细介绍Arestar 2009 CG International Challenge (角色组) 获奖作品的创作过程, 传授给读者使用ZBrush数字雕刻软件进行次世代角色模型创作的流程和技法。

全书共5章, 第1章讲解次世代游戏制作基础知识; 第2章讲解ZBrush软件界面布局、常用控制组, 以及ZSphere建模技术; 第3章讲解角色高模创作技法; 第4章讲解细化高模的技法; 第5章讲解低模制作技法。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘, 全程视频讲解, 总时长近40个小时。

本书可作为三维爱好者, 以及影视制作、游戏设计相关领域模型师的参考书; 也可以作为高等院校艺术设计相关专业的教材。

ZBrush 次世代角色建模火星课堂

◆ 编 著 马 骁 蒲福贵
责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京盛通印刷股份有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15.5 彩插: 16
字数: 382千字 2010年10月第1版
印数: 1—4000册 2010年10月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-23484-1

定价: 98.00元 (附3张DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



登 陆 火 星 成 就 梦 想

ZBrush

次世代角色建模

火星课堂

编委会

总编 Editor-in-Chief	王琦 Wang Qi
主编 Chief-Editor	王文刚 Wang Wengang
执行主编 Executive Editor	李才应 Li Caiying
项目负责 Project Manager	林健 Lin Jian
技术编辑 Technical Editor	赵晓林 Zhao Xiaolin
文稿编辑 Editor	梅晓云 Mei Xiaoyun
封面设计 Cover Design	张逸 Zhang Yi
版面构成 Layout	王丹丹 Wang Dandan
多媒体编辑 Multimedia Editor	陈邑 Chen Yi
网络推广 Internet Marketing	网站部 Website Department

版权声明

本书版权归北京火星时代科技有限公司所有，未经书面授权同意，不得以任何形式转载、复制、引用于任何平面或网络媒体。

商标声明

书中引用之商标与产品名称均属于其原合法注册公司所有，纯属介绍之用，绝无任何侵害之意。

版权所有 侵权必究

前言

Foreword

CG (计算机图形) 是Computer Graphics的缩写。随着以计算机为主要工具进行视觉设计和生产的一系列相关产业的形成, 国际上习惯将利用计算机技术进行视觉设计和生产的领域通称为CG。它既包括技术也包括艺术, 几乎囊括了当今电脑时代中所有的视觉艺术创作活动, 如三维动画、影视特效、平面设计、网页设计、多媒体技术、印前设计、建筑设计和工业造型设计等。

在火星时代网站 (www.hxsd.com) 上与此相关的信息一应俱全, 包括CG信息、CG作品、CG教程、CG黄页、CG招聘、CG外包、CG视频、CG图库和CG图书等。

火星时代创建于1999年, 自主的业内知名品牌“火星人”从1993年延续至今, “火星课堂”图书也畅销海内外, 历经十多年的历史, 也正好是CG产业在中国的10年发展历程。火星时代涵盖了全部的CG领域项目, 集影视动画的设计制作、专业培训、教材出版、网络媒体于一身。

响应市场需求和社会潮流, 推动和普及CG领域中三维影视与游戏技术的应用, 为社会输送急需的三维影视与游戏制作人才, 是火星时代的使命之一。火星时代相继开设了游戏原画美术专业班、游戏模型贴图专业班、游戏动画特效专业班、影视模型与渲染专业班、影视角色动画专业班等, 与此同时我们策划出版了《ZBrush次世代角色建模火星课堂》、《ZBrush雕刻大师火星课堂》等图书。

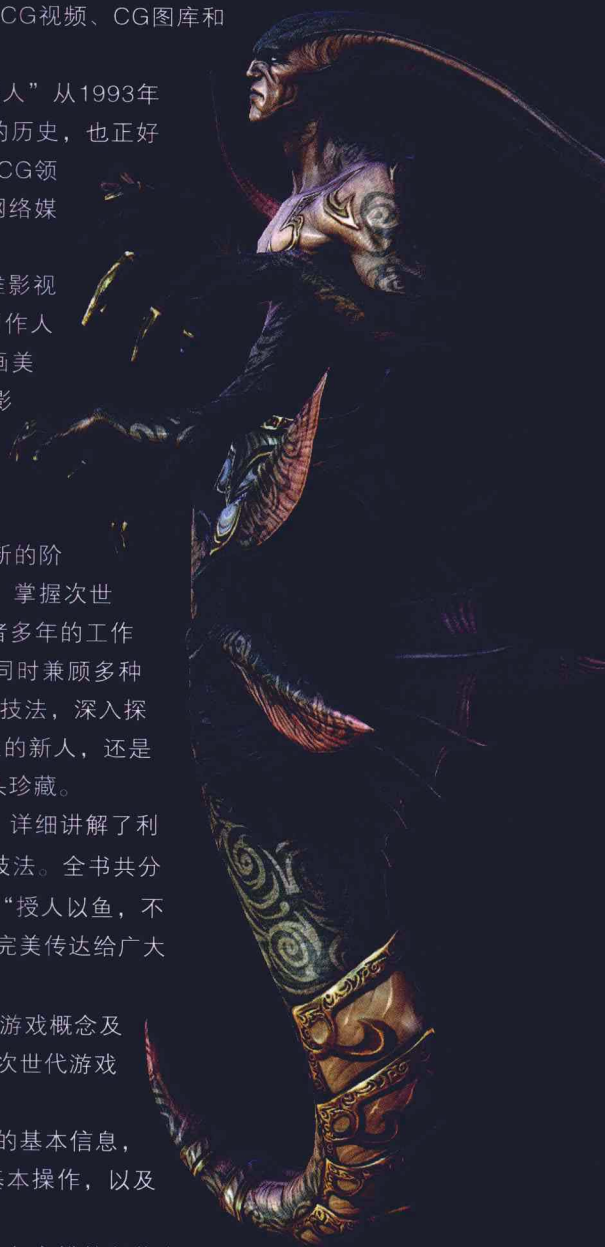
伴随着次世代游戏的出现, 游戏的制作也将进入一个新的阶段——次世代游戏制作, 对于想进入这一行的初学者来说, 掌握次世代游戏制作流程和方法是必不可少的, 本书正是结合了笔者多年的工作和教学经验, 按照游戏公司次世代游戏制作的流程编写, 同时兼顾多种软件操作与美术知识, 毫无保留地展示了次世代游戏的制作技法, 深入探讨了一些鲜为人知的制作手段。无论您是有意踏入游戏行业的新人, 还是正在从事相关工作的CG从业者, 本书都是您不容错过的案头珍藏。

全书通过次世代游戏角色模型——维金斯的制作过程, 详细讲解了利用ZBrush数字雕刻软件进行次世代角色模型创作的流程和技法。全书共分5章, 秉承火星时代图书结构严谨、讲解细腻的风格, 贯彻“授人以鱼, 不如授之以渔”的理念, 将次世代角色模型的创作流程和技法完美传达给广大读者。

第1章 “次世代游戏制作基础知识” 主要讲解次世代游戏概念及发展前景、次世代游戏角色的制作思路及流程, 以及常用的次世代游戏制作软件等知识。

第2章 “走进ZBrush的世界” 主要讲解ZBrush软件的基本信息, 包括ZBrush界面构成元素、ZBrush控制组、ZBrush界面基本操作, 以及ZSphere建模等内容。

第3章 “次世代角色高模制作” 详细讲解了次世代角色高模的制作方法



程，包括角色前期设计、利用ZSphere制作角色大型、绘制角色大体肌肉走向、角色铠甲及武器的制作等知识。

第4章 “细化角色高模” 主要讲解深化角色模型、拓扑角色头部及身体、细化角色模型等内容。

第5章 “次世代角色低模制作” 主要讲解角色各部件的合并与导出、拓扑最终角色低模等内容。

本书在编写过程中得到了火星时代领导和同事们的帮助，在此表示深深的感谢，如书中有不妥之处，敬请同行指正，待再版时更正。

随书附带3张DVD多媒体教学光盘，全程视频讲解，总时长近40个小时。

如果读者在阅读本书的过程中遇到问题，请发邮件至xiaoyao801101@163.com；也可以登录火星时代网站<http://www.hxsd.com>的论坛或者“图书出版”栏目提出问题，将会有火星时代老师及热心的专业人士为您解答。我们的客服QQ号码是896641381。

在学习本书之前，请确保您的计算机已安装了ZBrush 3.5 R2。

火星时代祝您在学习的道路上百尺竿头，更进一步！

编 者

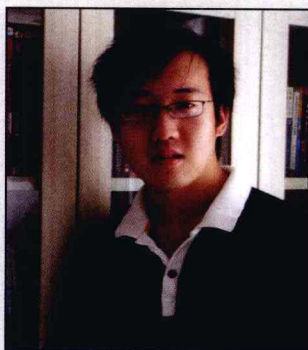
2010年9月



ABOUT



AUTHORS

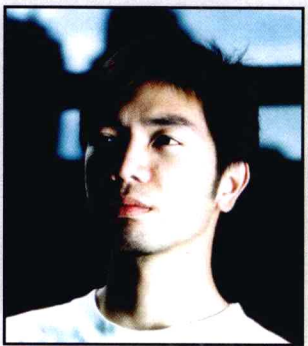


马骁

高级讲师 资深游戏动画师。毕业于北京服装学院艺术设计系，曾任中央美术学院三维动画高级讲师。现为火星时代实训基地游戏设计专业老师。

曾参与开发多款日本PC游戏，负责原画设定和三维制作。2008年被评为中国数字艺术联盟动画高级设计师。

编写教材《电影级人物建模全攻略》。



蒲福贵

高级讲师 资深次世代模型贴图师。毕业于中央美术学院，曾在“NC中国研究开发中心”，“GAMELOFT”担任美术组长一职，创作的游戏作品有《激战》、《永恒之塔》等。摄影作品曾入选平遥国际摄影展。

现为火星时代实训基地游戏设计专业老师。





WORKS APPRECIATION • 作品欣赏

-
01. 战神之星勇士 (角色组)
作者: dong808 (网名)
 02. 战神之星领袖 (角色组)
作者: 靖成



03. 战神之星勇士（角色组）
作者：蒲福贵

04. 战神之星领袖（角色组）
作者：焉博





05



06

05-06. 战神之星王座 (角色组)
作者: 雷伟

07. 战神之星王座 (场景组)
作者: 张晓东







ARESTAR

09

08. 作者：焉博

09. 战神之星勇士（角色组）
作者：孙帅 孙赫



10



11

10-13.

蒲福贵 作品