

彩插页隆重推出：

ZBrush业内高手张盛(ZSZS)、方正(北欧之尘)、高渊、张全然、阮效果、李英、郑鸿升(蜘蛛工房)、段文兴(刀客)、郝金健、龙杰升(变色龙)、刘海凡(机械隔壁凡)的最新作品和学习ZBrush软件的心得。

小案例包括：

卡通超人制作、短裙制作、宇宙中的星球、蜘蛛侠胸像、小丑鱼“尼莫”、卡通汽车、“闪电麦坤”、钢铁侠次世代游戏模型。

金刚狼案例包括：

准备工作、ZSphere模型制作、ZSketch与ZSphere绑定、绘制ZSketch模型、调整身体比例、简略雕刻、重新拓扑模型、添加头上的次工具、深入雕刻头部、身体部分、裤子、鞋子、腰带、背心、金刚狼裤子次世代游戏模型。

软件功能涵盖：

界面、基础操作、常用设置、人体比例、人体结构、ZSphere模型、模型Topology结构、雕刻模型、深入雕刻模型、ZSketch功能、Unified Skin统一蒙皮、次工具、与3ds Max配合等。

2

DVD
FROM

全彩印刷

全视频

刘海凡 高东梅 张予 / 编著

ZBrush

影视级高精度建模技法

清华大学出版社



全视频

海凡 高东梅 张予 / 编著

ZBrush

影视级高精度建模技法

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

ZBrush是一款功能强大的三维雕刻软件。其对模型的强大塑造能力,使其制作的模型精细程度让人难以想象,效果更是震撼眼球。本书通过实例的制作来展示ZBrush这个奇异的雕刻世界,以一个贯穿全书的大实例制作来深度剖析ZBrush的功能与技术,并在每个制作阶段之前增加小实例作为技术铺垫,由浅入深阶梯式的讲解方式,使读者更容易理解,吸收新知识。书中还结合3ds Max和Photoshop来讲解次时代游戏模型的制作技术,使读者体会亲自创造游戏的乐趣。

本书在讲解ZBrush的功能与技术的同时,还会详细阐述人体结构的相关知识以及作者多年的制作经验与技巧,给读者更加奇妙的学习之旅。本书可能不是一本ZBrush的百科全书,但绝对是一本紧抓重点技术并超越百科全书的极具实用性书籍。

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

全视频ZBrush影视级高精度建模技法/刘海凡等编著. —北京:清华大学出版社,2011.2
ISBN 978-7-302-23754-9

I. ①全… II. ①刘… 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168151号

责任编辑:陈绿春

责任校对:徐俊伟

责任印制:杨 艳

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:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印 张:25.5 插 页:12 字 数:702 千字
附 DVD2 张

版 次:2011 年 2 月第 1 版 印 次:2011 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:129.00 元

产品编号:036080-01

作品欣赏

——这是一群模型艺术狂热份子……



张盛

网络ID: ZSZS

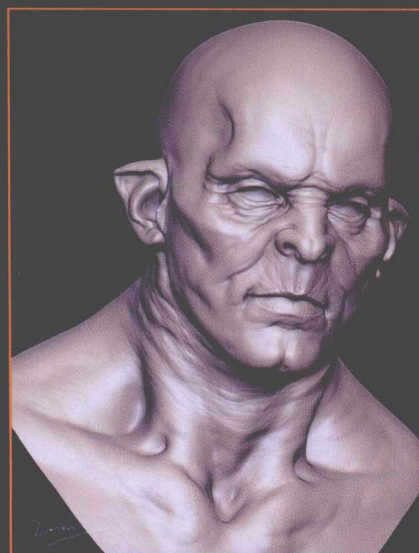
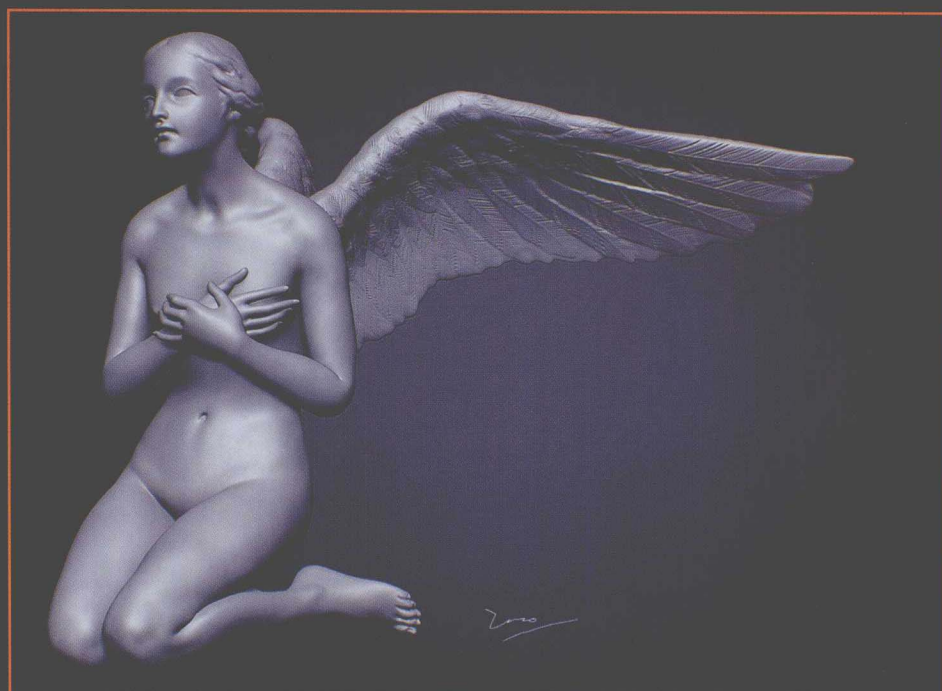
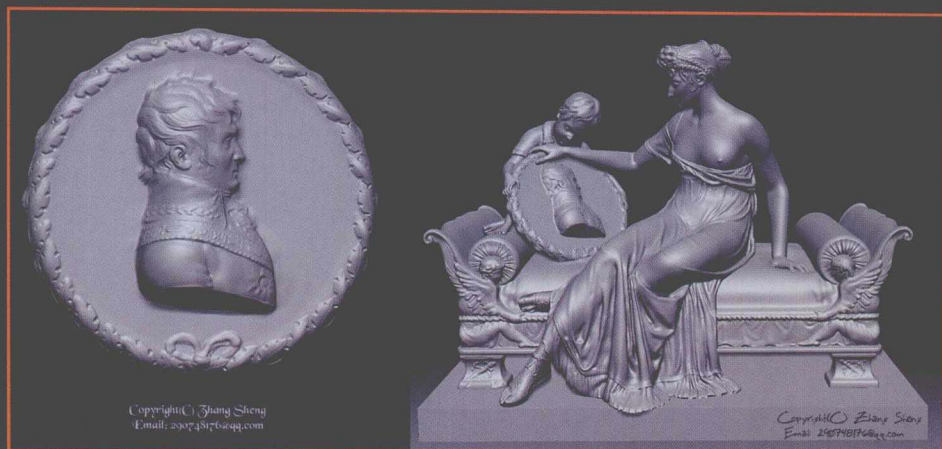
博客: <http://blog.sina.com.cn/zszsart>

毕业于四川美术学院油画系第三工作室，长期活跃在CG领域。

2003~至今 任教于川音成都美术学院动画系。参与一些电视广告、动画片的制作。个人动画作品多次在国内展出并获奖，CG静帧作品发表于《3DArtist》、《CGM》、《CGarena》等国内外知名CG刊物。

对读者说的一句话：

用ZBrush做模型很像是在做雕塑，我从古希腊、文艺复兴和巴洛克雕塑上去学习创造细节、质感和美的技巧，受益匪浅。这种学习的方法也许对你也是一样有启发的。







方正

网络ID: 北欧之尘

博客: <http://hi.baidu.com/aaronfang>

资深游戏美术设计师

毕业于江南大学设计学院 艺术设计专业。

2005年7月~至今 就职于传弈上海信息科技有限公司, 在游戏行业有4年以上作为Lead Artist的工作经验。工作主要包括提供团队技术和艺术方面的指导。加入Disney interactive studio之后, 更多的带领团队参与风格化强烈的次时代项目制作。

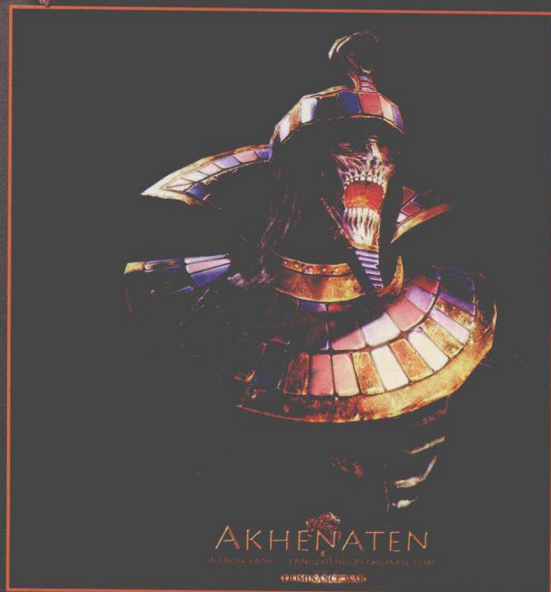
对读者说的一句话:

想进入游戏行业或者CG行业的朋友, 首先必须有兴趣, 对电脑艺术的爱好甚至狂热才是原动力。再加上一点点艺术基础和责任心, 相信会在这个行业里干出一番事业来的!





DOMINANCE WAR
Copyright © 2013 Aeon Fang. Email: fangneng663@gmail.com



AKHENATEN
AKHENATEN
AKHENATEN



高渊

(Johnny G) 极光CG培训中心负责人、高级教师
《3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法》作者
ZCOOL BBS《原创三维艺术》版主

高级三维动画师，多年从事三维领域的技术研究与管理工 作，积累了丰富的三维影视动画制作经验。曾任水晶石影视部项目经理兼导演一职，作为高级培训师多次为大专院校及企业提供培训指导，为奔驰、尼桑、鑫源摩托等知名企业制作了多部三维广告宣传片，并在中央电视台及其他媒体播出。从业至今，作为高级培训师多次为各院校及企业提供培训指导。

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

给读者的一句话：

从一个刚刚入门的初学者，到身经百战，我的教学经验告诉我，实践非常重要，能有一次团队共同努力完成作品的经历，会让每位学生找到了自己的特长并得到锻炼。



张全然

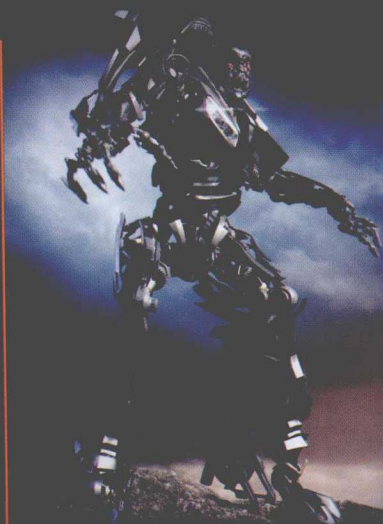
(quanrancn) 极光CG高级教师
《3ds Max/VRay变形金刚影视效果制作技法》作者
ZCOOL BBS《原创三维艺术》版主

高级三维动画师，多年从事三维领域制作与管理工 作，具有扎实的美术基础及丰富的三维影视动画制作经验。曾任水晶石影视部高级模型师、项目经理，参与过多部三维广告宣传片的制作。从业至今作为高级培训师多次为各院校及企业提供培训指导。

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

给读者的一句话：

天赋加上努力就会成功，如果能再遇到一位好老师，就可以更快的进步，少走很多不必要的弯路。







阮效果

年龄：27

职业：概念设计师、插画师

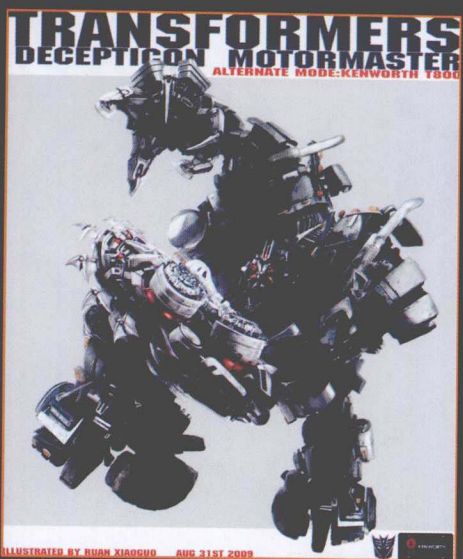
2005年本科毕业于四川美术学院影视艺术系，2009年研究生毕业于北京电影学院动画学院，现于上海“美国概念艺术屋concept art house”公司工作。

作品“变形金刚系列设计”获得2009年ZCOOL网主办的变形金刚设计比赛第一名、2010年香港“第一届中华区插画奖中华区最佳创作插画奖优秀奖”。

对读者说的一句话：

我从小就喜欢变形金刚以及各种机器人，直到现在这种喜爱之情也不曾削弱，只不过随着年龄的增长开始逐渐欣赏更加真实合理的机器风格，所以将来的作品也会努力往这个方向发展。我觉得，毫不犹豫地信任自己的喜好就是进步的动力。







李英

YINGHAWK\UNDERTAKER

博客: <http://blog.sina.com.cn/soulofthrone>

职业: 三维人形

2004-2008 BEIJING KOEI

CG部人形课

2008-2009

possibilityspace

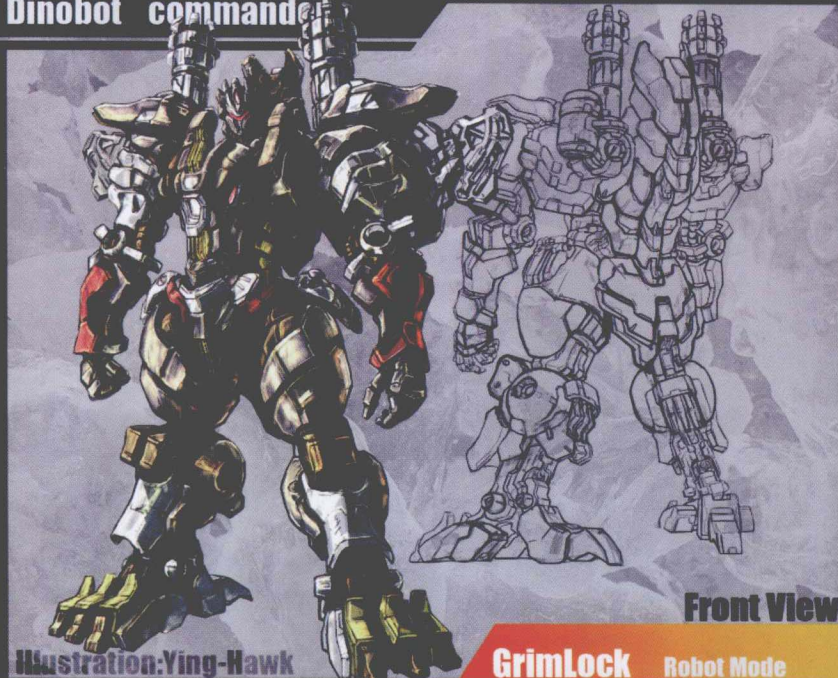
自04年踏入游戏业界以来,在KOEI参与担当了多部无双系列作品,并担当《GUNDAM 无双》三维机体监修。后追随偶像朱峰进入北京动点天地。

对读者说的一句话:

我想很多CG工作者起初都是因为兴趣爱好而进入这一行当,就像我因为小时候喜欢变形金刚而喜欢画机械人。希望大家都能坚持自己的兴趣爱好,在生活中发现、提取灵感,创作出更精彩的作品。

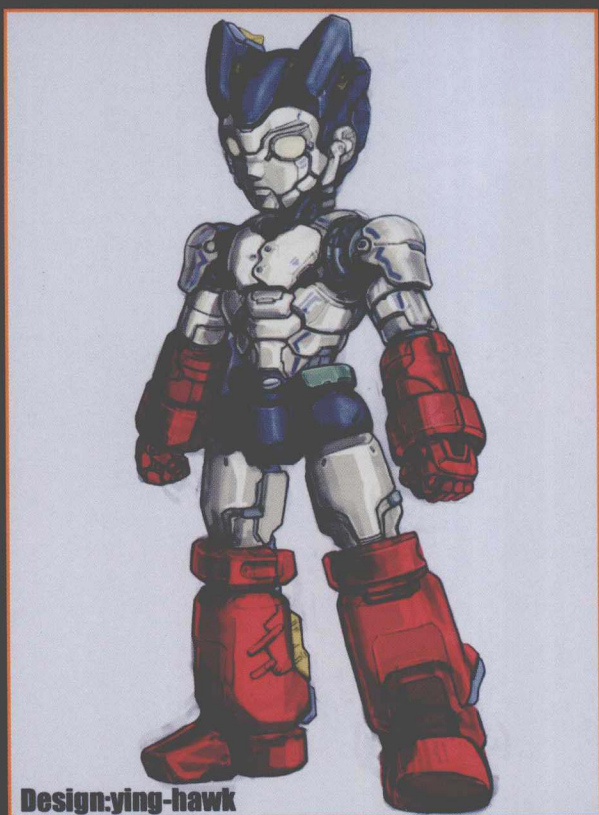


Dinobot commander



GrimLock

Robot Mode



Dinobot commander



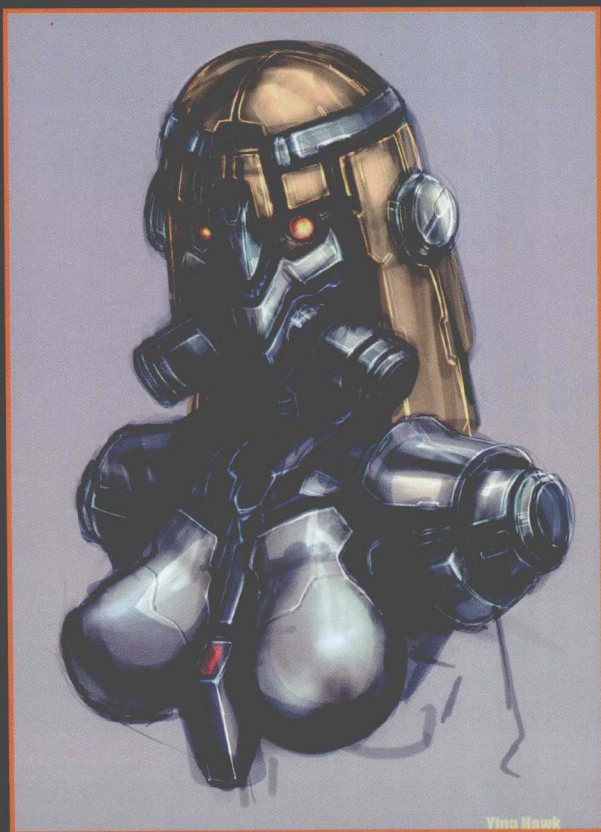
GrimLock Dinosaur Mode

Dinobot commander

Illustration:Ying-Hawk



GrimLock Robot Mode



Dinobot commander

Illustration:Ying-Hawk



GrimLock Robot Mode



郑鸿升

网络ID：蜘蛛工房

博客：blog.sina.com.cn/spidertoys

动漫爱好者、一个玩具手办收集狂热份子，喜欢听哥特金属，从94-95年我就开始收藏玩具，收藏10多年了，大概有500多个玩具，在03年左右开始研究自己动手做玩具，到现在虽然作品不多，大概也就是5个左右，但是自我觉得自己学到了很多知识，认识了很多朋友，现在正在一步步向自己的梦想前进。

对读者说的一句话：不要担心自己做的不好，尽管做下去，一切问题都会在不断制作磨练中迎刃而解！







段文兴

网络ID: 刀客

Mail: ddk_dw@163.com

QQ: 114748508

央视动漫频道优秀动画《我叫MT》的主创人员，负责影片后期技术质量把控。参与中影集团投资拍摄的《我叫MT》最新电影版策划制作流程，是该片的灵魂人物之一。

负责暴雪《魔兽世界》中国5周年宣传片。

曾参与制作中宣部第十届“五个一工程”“优秀作品奖”的电视剧《大姐》等知名影视作品。

对读者说的一些话：

从年少时期对动漫、影视剧狂热的兴趣爱好到现在深入了解、研究创作。这个过程中有太多的东西想和大家交流探讨：镜头语言、视觉特效、剪辑、音效音乐等等。

制作并不只是如何把软件使用的如火纯清，而用心灵去捕捉其微妙之处，融入自己的想法与作品相结合，然而去感动观众，达到共鸣的效果。

相信很多观众都喜欢《我叫MT》这部动漫，如今电影剧场版也在筹备拍摄当中，届时将会在各大影院上映，让更多的人去了解它的同时也能带给观众带来一场美妙的视觉盛宴及欢乐。

忠心希望能和大家互相交流探讨所有关于制作的问题。

