

Contents

ZBrush数字雕刻：角色实战教程

目 录

第 1 章

初始 ZBrush

- ※ 1.1 ZBrush 软件介绍 / 002
- ※ 1.2 菜单栏、工具架介绍 / 004
- ※ 1.3 左导航、右导航、工作区 / 009
- ※ 1.4 “工具”菜单栏概述 / 016
- ※ 1.5 子工具，几何体编辑 / 018
- ※ 1.6 常用笔刷介绍 / 019

第 2 章

小鱼人头像雕刻

- ※ 2.1 小鱼人头大型塑造 / 024
- ※ 2.2 头部触手制作 / 027
- ※ 2.3 头部细节塑造 / 031

第 3 章

狗头雕刻实战

- ※ 3.1 Move 笔刷、遮罩及 Dynamesh 的应用雕刻头部大型 / 034
- ※ 3.2 ClayBuildup 笔刷雕刻脸部大型 / 035
- ※ 3.3 多种笔刷配合深入雕刻（一） / 037
- ※ 3.4 多种笔刷配合深入雕刻（二） / 040
- ※ 3.5 舌头及牙齿的制作 / 043
- ※ 3.6 细节塑造 / 050

第 4 章

卡通小老鼠

- ※ 4.1 ZS 球搭建小老鼠大型 / 056
- ※ 4.2 笔刷塑造结构大型 / 058
- ※ 4.3 深入皮肤纹理细节雕刻 / 059
- ※ 4.4 T Pose 调整小老鼠姿态 / 060

第 5 章

大型生物角色雕刻实战——龙

- ※ 5.1 ZS 球搭建龙身体大型 / 064
- ※ 5.2 低面数笔刷塑造大型 / 064
- ※ 5.3 身体肌肉大型塑造 / 065
- ※ 5.4 附加物体及 ID 分组 / 065
- ※ 5.5 身体各部位细节深入雕刻 / 068
- ※ 5.6 Alpha 制作精细表面纹理 / 069

第 6 章

硬表面石头雕刻

- ※ 6.1 几何体搭建合成硬表面石块 / 072
- ※ 6.2 笔刷塑造岩石大型 / 072
- ※ 6.3 复制并改变造型，制作背部石块群 / 072

第 7 章

氛围塑造及小场景搭建

- ※ 7.1 雕刻底座石块 / 076
- ※ 7.2 雕刻树木 / 077
- ※ 7.3 T Pose 调整龙姿态 / 080

第 8 章

作品构图输出