

УДК 77.02:004.92
ББК 85.16с515
А56

A56 ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. Ле Кесне и др.; пер. с англ. С. В. Черникова. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-884-5

ZBrush компании Pixologic – первоклассная программа для цифровой лепки, в которой можно создавать высококачественные модели для видеоигр, фильмов, анимации и не только. Интуитивно понятный подход к моделированию делает это приложение отличным подспорьем для любого художника, желающего воплотить свои идеи в 3D.

Эта книга содержит поэтапное описание нескольких проектов, в реализации которых применяются основные инструменты ZBrush и техники моделирования. Авторы, известные дизайнеры, уделяют много внимания мелким деталям, анатомическим подробностям, обработке поверхностей и прочим аспектам, придающим модели индивидуальность. Упражнения по цифровой лепке фэнтезийных персонажей и неживых объектов подготовят вас к реализации собственных творческих замыслов.

Издание адресовано тем, кто делает первые шаги в области 3D-дизайна и хочет освоить ZBrush. Опыт работы с другими 3D-пакетами необязателен.

УДК 77.02:004.92
ББК 85.16с515

Copyright @ 3dtotal Publishing
Russian translation rights arranged with 3dtotal.com Ltd.
Thouth Alexander Korzhenevski Agency

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN (англ.) 978-5-97060-884-5
ISBN (рус.) 978-5-97060-884-5

© 3dtotal Publishing, 2017
© Оформление, издание, перевод,
ДМК Пресс, 2021





Оглавление

Предисловие от издательства	12
Начало работы	13
01	
Знакомство с ZBrush и 3D-графикой	14
02	
Знакомство с интерфейсом ZBrush.....	21
Проекты	85
03	
Лепка органических форм.....	86
04	
Лепка объекта с комбинированной поверхностью.....	144
05	
Моделирование предмета с твердой поверхностью.....	194
За пределами ZBrush	253
06	
Визуализация с помощью KeyShot	254
07	
Основы 3D-печати	271
Глоссарий	284
Указатель компонентов.....	286
Предметный указатель.....	290
Об авторах.....	299