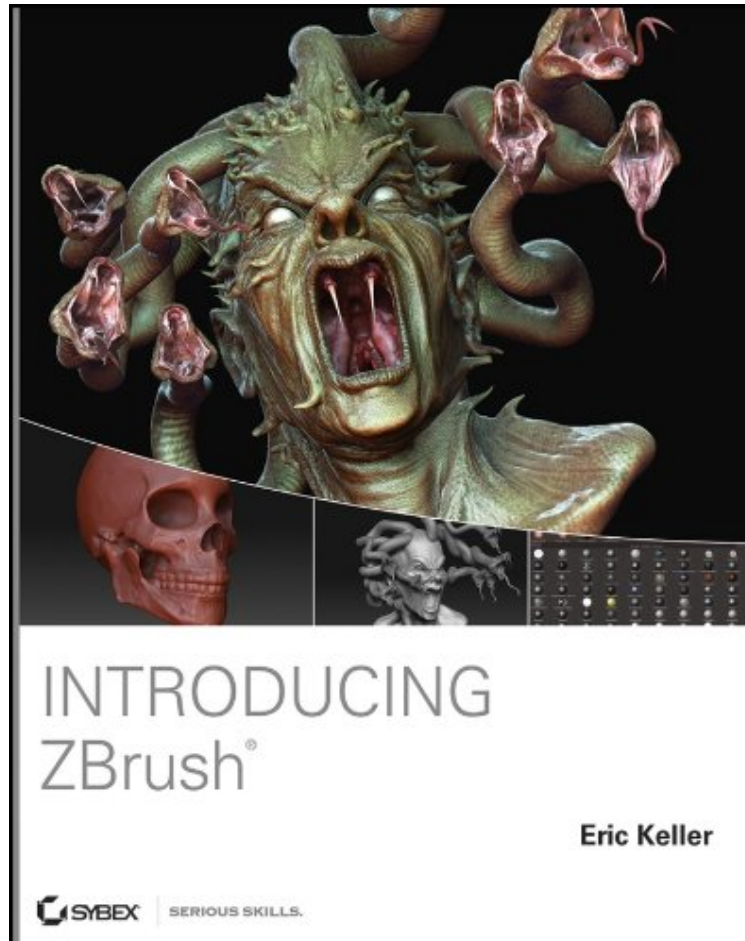


Introducing ZBrush

Von Eric Keller

**Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks*



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation Veröffentlicht am: 2008-05-27 Erscheinungsdatum: 2008-05-27 File Name: B001HL0DWG | File size: 59.Mb

Von Eric Keller : Introducing ZBrush before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Introducing ZBrush:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. ZBrush gut erklärt, aber Von Rhayk Minendauch nicht ganz optimal. ZBrush ist ein tolles Programm, mit dem man als Hobby-Kreativling mit Affinität zum virtuellen Modellieren viel Spaß haben kann. Zugleich ist es ein mächtiges Werkzeug für den Profi. Wenn man andere 3D-Programme gewohnt ist, fühlt sich die auf Grafiktablets ausgelegte ZBrush-Benutzeroberfläche zunächst ziemlich gewöhnungsbedürftig an. Was auch der Grund ist, dass viele professionelle Artists lieber mit der Konkurrenzsoftware Mudbox arbeiten. Ich habe selbst zwei Mal das Handtuch geworfen, bevor ich mich zusammen mit Eric Keller, im Jahr 2011 erschienenen, Introducing ZBrush 4 an alle Aspekte des Programmes herangewagt habe. Ich besitze seit einiger Zeit auch das Vorgängerbuch Introducing ZBrush, das sich der Programmversion 3 widmet und hatte gehofft, mit der Vierer-Version ein komplett neues Buch zu erwerben. Doch

einige Passagen in den ersten Abschnitten sind komplett identisch. Andererseits ist die Erklärung des Programmaufbaus sehr gut zu verstehen und ist auch für den, der noch nie mit der Software gearbeitet hat, eingängig. Die Bilder sind zwar leider meist schwarz-weiß, unterstützen aber das Verständnis. Werkzeuge und Arbeitsverfahren sind sehr gut erklärt. Die Lernungen im Buch sind nicht schlecht, waren aber teilweise im Vorgängerbuch meiner Meinung nach etwas besser. Beispielsweise gab es im ersten Buch ein Tutorial zum Modellieren eines anatomisch korrekten menschlichen Schädels und für Fortgeschrittene eine Medusa aus der griechischen Mythologie. Während dieser Übung wurde fast alles trainiert, was für spätere Arbeiten wichtig ist. Bei den Tutorial-Übungen im neuen Buch hatte ich nicht unbedingt die Motivation, sie bis zum Ende durchzuarbeiten. Vor allen Dingen deshalb habe ich während meines eigenen Lernens beide Bücher benutzt. Außerdem ist positiv zu vermerken, dass auf der beiliegenden DVD eine Testversion der besprochenen Software zu finden ist. Ich habe mich nun seit einiger Zeit gut in den Arbeitsfluss von ZBrush eingearbeitet, nicht zuletzt wegen diesem Buch. Mein persönliches Fazit ist, dass *Introducing ZBrush 4* trotz kleiner Schwächen eines der besten Bücher zum Thema ist. Der übersichtliche Aufbau und die eingängige, von sinnvollen Grafiken unterstützte Erklärungsweise machen es für den Lernwilligen zu einem wertvollen Nachschlagewerk. 5 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr gutes Handbuch!!! Von Ruediger Woelfelschneider Dieses in englischer Sprache geschriebene Handbuch "Introducing ZBrush" von Eric Keller ist sehr gut mit Bildern dokumentiert. Es zeigt in unterteilten Kapiteln das Modellieren und Texturieren am Beispiel der griechischen Mythosgestalt der "Medusa". Das Buch von Eric Keller ist für jeden zu empfehlen, der mehr über ZBrush und seine Möglichkeiten erfahren möchte.

Kurzbeschreibung If you want to take advantage of one of the hottest CG tools available, *Introducing ZBrush* is the perfect place to start. *Introducing ZBrush* helps you jump into this exciting drawing and sculpting software without fear. Learn ZBrush 3.1 basics inside and out and get comfortable sculpting in a digital environment with this relaxed, friendly, and thorough guide. Master these practical techniques and soon you'll be creating realistic, cartoon, and organic models with flair. Introduces you to ZBrush 3.1, the sculpting software that lets you create digital art with a fine-art feel, which you can transfer into Maya or other 3D applications. Covers painting, meshes, organic sculpting, hard surface sculpting, textures, lighting, rendering, working with other 3D applications, and scripting. Walks you through a series of fun and engaging tutorials where you can start creating your own work, including human, cartoon, and organic models. Learn to create lush, beautiful digital art with ZBrush and this detailed guide.

Kurzbeschreibung If you want to take advantage of one of the hottest CG tools available, *Introducing ZBrush* is the perfect place to start. *Introducing ZBrush* helps you jump into this exciting drawing and sculpting software without fear. Learn ZBrush 3.1 basics inside and out and get comfortable sculpting in a digital environment with this relaxed, friendly, and thorough guide. Master these practical techniques and soon you'll be creating realistic, cartoon, and organic models with flair. Introduces you to ZBrush 3.1, the sculpting software that lets you create digital art with a fine-art feel, which you can transfer into Maya or other 3D applications. Covers painting, meshes, organic sculpting, hard surface sculpting, textures, lighting, rendering, working with other 3D applications, and scripting. Walks you through a series of fun and engaging tutorials where you can start creating your own work, including human, cartoon, and organic models. Learn to create lush, beautiful digital art with ZBrush and this detailed guide.

Synopsis Learn to sculpt detailed, lush, organic models with the hottest tool on the 3D market - ZBrush - and this step-by-step guide. "Introducing ZBrush" is the ideal initiation to this revolutionary software. Starting with the basics, it builds from the ground up, combining straightforward text with practical examples that make it fun to learn ZBrush's core tools and concepts. Professional animator and ZBrush artist Eric Keller walks you through the hands-on tutorials and teaches you the skills you need to create hyper-realistic digital models like a pro. From creating illustrations in 2.5 dimensions to sculpting with digital clay, you'll master ZBrush's powerful tools for creating fantastic images and 3D models for use in animation programs like 3ds Max and Maya. Whether you're new to the ZBrush interface or a CG veteran looking for the latest techniques, "Introducing ZBrush" will help you fulfill your artistic potential by giving you the power to create stunning digital art with a distinctively fine art feel.