



Apprendre ZBrush 4 - Les Fondamentaux

60 leçons

Durée estimée : 07h04

Référence : BFEP-401

- Apprendre ZBrush 4
- Le mot de Cyril Cosentino avec Tuto ZBrush 4
- Philosophie de Pixologic Zbrush
- Interface générale
- Les différents menus
- La palette outils
- Création d'objet et manipulation
- Les primitives 3D
- Principes de sculpture 3D
- La subdivision avec Tuto ZBrush 4
- Principe d'utilisation des outils 'Move, Scale, Rotate'
- Les outils de symétrie
- Les 'Brushs'
- Les 'Strokes'
- Utilisation des 'Alphas'
- Les 'Layers 3D'
- Création de la géométrie de base
- Mise en forme basique
- Définition des formes avec la technique de 'Sculpt 3D'
- Ajout de détails
- Les principes des 'ZSpheres'
- Création et manipulation des 'ZSpheres'
- Création du 'Base Mesh' à partir des 'ZSpheres'
- 'Bind Skin'
- Aller plus loin avec 'ZSketch'
- Les 'Masks'
- L'outil sélection
- Les 'Polygroups'
- 'Edge Loop' et 'Grouploop'
- Introduction à l'atelier pratique



Apprendre ZBrush 4 - Les Fondamentaux

60 leçons

Durée : 07h04

Référence : BFEP-401

- Base du personnage à l'aide des 'Zspheres'
- Enregistrement du projet
- Forme de base
- Les 'Subtools'
- Le 'Morph Target'
- Les 'UV'
- Définition de la tête
- Phase de 'Sculpt' avancé
- Création et placement des yeux
- utilisation de 'GoZ'
- utilisation de la 'Shadow box'
- Utilisation des 'Clip Tools'
- Utilisation du 'Match Maker'
- Création du casque
- Création des vertèbres mécaniques
- Création du bras
- Création d'une roue avec Tuto ZBrush 4
- utilisation de 'Spotlight'
- Création d'un socle
- 'NormaleMap,displace,color',avec 'GOZ'
- Les Shaders
- Le Shader 'SSS'
- Les lumières avec Tuto ZBrush 4
- Le 'Bpr'
- Le rendu par passes
- Timeline' (Nouveautés Zbrush 4)
- Xpose' (Nouveautés Zbrush 4)
- Conclusion avec Tuto ZBrush 4
- Extrait :Le mot de Cyril Cosentino
- Extrait: Ajout de détail



Apprendre ZBrush 4 - Les Fondamentaux

60 leçons

Durée : 07h04

Référence : BFEP-401

- Quiz