



Apprendre ZBrush 4 - Modélisation d'une créature

56 leçons

Durée estimée : 00h04

Référence : BFEP-402

- Le mot de l'auteur avec Tuto ZBrush
- Introduction à ZBrush
- L'interface de ZBrush
- La prise en main de la tablette
- La prise en main
- Les brosses avec Tuto ZBrush
- La symétrie
- Les primitives avec Tuto ZBrush
- Les layers
- Les techniques de modélisation
- Les subtools
- La subdivision avec Tuto ZBrush
- La retopolisation
- L'utilisation des brosses
- Les alphas
- Les masks
- La modélisation en Zsphères
- Le α projection master α
- Le polypainting et les UVs ZBrush
- Les α normal map α et α cavity map α
- les matières avec Tuto ZBrush
- Les lumières avec Tuto ZBrush
- Les documents
- Le rendu avec Tuto ZBrush
- La modélisation avec Tuto ZBrush
- La création des UV part 1
- La création des UV part 2
- L'export vers ZBrush
- L'importation et mise en forme du personnage
- La vérification des Uvs



Apprendre ZBrush 4 - Modélisation d'une créature

56 leçons

Durée : 00h04

Référence : BFEP-402

- La sculpture et l'ajout grossier de détails
- Le détail des muscles du corps
- Le détail du cou
- Le détail des yeux
- Le nez
- La bouche
- Les oreilles et branchies
- L'épine dorsale
- Le détail de la peau, les rides
- Les rides du cou
- Le détail de la peau au niveau du corps
- Les écailles
- Les gencives
- Le poly painting
- La transformation du poly painting en textures images
- La création d'un Normal map à l'aide de Zmapper, enregistrement des textures et d'un normal map
- La mise en place de la scène
- Le placement des lumières
- L'attribution des textures et la création d'un normal map
- La création des dents
- Le rendu avec Mentalray
- L'occlusion
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto ZBrush
- Demo - L'interface de Zbrush
- Demo - Les écailles
- Quiz