



Apprendre ZBrush 4R7 - Les fondamentaux

43 leçons

Durée estimée : 05h12

Référence : BFEP-1157

- Apprendre ZBrush 4R7
- Les bases de l'interface de ZBrush 4R7
- Détails de l'interface
- Configurer l'interface
- Les primitives ZBrush
- Hériter les primitives
- Les Subtools
- Les Masques
- La Symétrie
- Les Outils de Sélection
- Les Polygroups
- Les Brosses
- Les Brosses IMM
- Création de formes avec les masques
- Modéliser à partir de primitives
- Mise en forme
- Créer des Polygroups
- Le Dynamesh
- Mise en place d'un gabarit
- Mise en forme
- Insérer un objet pour le cou
- Affiner le sculpt
- Placer les yeux
- Ajout des détails
- Le Noisemaker
- Les Alphas
- Utilisation du Zremesher
- Les UV
- Le Polypainting
- La Spotlight



Apprendre ZBrush 4R7 - Les fondamentaux

43 leçons

Durée : 05h12

Référence : BFEP-1157

- Texture Couleur
- Displace Map
- Normal Map
- Passerelle logiciel 3D
- Utilisation du Multimap Exporter
- Utilisation du Zmodeler
- Utilisation du Array Mesh
- Utilisation du Nanomesh
- La Shadows Box
- Principes de base des Zsphères
- Principes de rendu sous ZBrush
- Rendu avec Keyshot pour Zbrush
- Conclusion de la formation ZBrush 4R7