



Figer les pixels

Plusieurs brosses 2,5D (Comme "Hue Shifter" et "Shading Enhancer") n'utilisent que les canaux de couleur et ignorent les canaux de profondeur et de matière. Vous pouvez utiliser ces brosses pour modifier une couleur de base, puis laisser ZBrush s'occuper des effets de matière et de profondeur. Cependant, il arrivera un moment où vous souhaitez affecter les couleurs du rendu (avec ombrage) à la place du canal de couleur. Pour cela, il faudra figer le calque en pressant les touches CTRL+B. ZBrush effectuera le rendu du calque et convertira toutes les teintes en nuances du canal de couleur. Pour garder intactes ces couleurs, les matières seront converties en Matière Flat Color, qui n'est pas affectée par l'éclairage agissant sur le canal de profondeur. Pour cette raison, il est donc préférable de régler les éclairages de vos scènes avant de figer le calque.

Note spéciale : L'effet de réfraction de la palette "Draw" ne peut refléter que le canal de couleur. Si vous cherchez à voir le rendu des couleurs à travers la réfraction d'un objet, vous devez figer le calque avant de dessiner cet objet.



Les Palettes Alpha et Stroke

Les deux dernières colonnes de droite affichent un petit échantillon de leurs possibilités. La palette Alpha contient des images en niveaux de gris qui peuvent être utilisées pour produire une grande variété de formes de brosses, mais vous pouvez également créer les vôtres ou les importer. La palette Stroke détermine le comportement de la brosse quand le bouton de la souris est enfoncé. Utilisez des tracés continus ou espacés pour simuler l'action d'un pinceau ou pour introduire des effets aléatoires. Les objets 3D utilisent par défaut un type de tracé rectangulaire, mais vous pouvez utiliser d'autres types de tracés afin d'obtenir des effets personnalisés. Certains des résultats les plus spectaculaires de ZBrush sont obtenus en utilisant simultanément ces deux palettes.

Un programme de peinture avec rendu 3D !

La plupart des programmes de peinture se contentent du seul canal de couleur pour vous assister dans votre travail. Cela signifie que toute tentative de reproduction de matière, d'éclairage ou d'ombrage doit être effectuée avec minutie ou grâce à l'utilisation de filtres adaptés. En comparaison, ZBrush vous donne la possibilité de travailler simultanément sur trois canaux, à savoir : la couleur, la matière et la profondeur. Les informations de couleur peuvent provenir de la palette Color ou Texture. La matière est sélectionnée et modifiée dans la palette Material. La création de Profondeur peut être effectuée avec les objets 3D et la plupart des brosses de la palette Tool ('Outil'). Comme vous le montre l'illustration de gauche, le résultat final est obtenu grâce au traitement des trois canaux par le moteur de rendu temps réel de ZBrush.

Le cœur du programme : la palette "Draw"

A la manière d'un chef d'orchestre, la palette "Draw" contrôle l'affichage dans ZBrush. Cette palette règle la manière dont ZBrush va appliquer les effets créés par les divers canaux. Les boutons "M", "RGB" et "MRGB" permettent de sélectionner le type d'information pris en compte lorsque que vous intervenez sur le document : la Matière, la Couleur, ou les deux ensemble. Les boutons "Zadd", "Zsub", et "Zcut" permettent de sélectionner le type d'action appliqué au document : Ajouter, Soustraire ou Couper. Les autres réglages modifient la taille et la forme de l'outil sélectionné, ajoutent des effets de perspective ou même de réfraction. Cette approche de la peinture permet de disposer d'innombrables possibilités. Vous pouvez ainsi prendre une Sphère 3D et utiliser la palette Draw pour la figer avant de lui appliquer une transparence ou une réfraction. Ou vous servir d'une spirale avec la profondeur désactivée pour peindre des boucles.

Dans l'exemple ci-dessous, la lettre "Z" a été dessinée à plusieurs reprises avec une seule modification de paramètre pour chaque colonne. Comme vous pouvez le constater, les palettes travaillent ensemble sous la direction de la palette Draw, avec pour résultat la création d'une grande variété d'effets.



Couleur Texture Matière Taille Intensité Alpha Trait