

Présentation

Les ZScripts sont des modules additionnels qui permettent d'augmenter les capacités de ZBrush. Ils sont en général de trois types :

- * Les tutoriaux, qui permettent l'apprentissage et la découverte de ZBrush.
- * Les sessions de modelage, qui rejouent une série d'actions enregistrées.
- * Les utilitaires, qui ajoutent de nouvelles fonctions à ZBrush.

Tutoriaux

Sessions

Utilitaires



Présentation de ZBrush

Explique ce que sont les pixels, et expose les bases de la peinture et du modelage dans ZBrush.



Les Alphas 3D

Présente l'outil de ZBrush permettant de transformer des images en niveaux de gris en objet 3D.



Session Insecte

Cette session montre comment colorer les ZSphères et transférer leurs couleurs vers un modèle 3D.



Session Modelage de Tête

Session d'application des techniques exposées dans le ZScript Modeler une Tête.



Session Modelage de Tête

Session d'application des techniques exposées dans le ZScript Modeler une Tête.



Transparence et Ombres

Présente une technique de peinture permettant de simuler un effet de transparence et d'ombre.



Nouveautés

Expose les nombreuses nouveautés et améliorations de la version 1.55b.



Palette Débutants

Présente cette Palette particulière où sont rassemblées les principales fonctions de ZBrush.



Session Lames

Montre comment créer différentes lames grâce à des déformations de primitives 3D.



Session Modelage de Tête

Session d'application des techniques exposées dans le ZScript Modeler une Tête.



ZScript Modeler une Tête

Présente les techniques utilisées pour modeler une tête à partir d'une sphère.



Réfraction

Présente une technique de création de réfraction utilisant les paramètres de la palette Draw.



ZScript par Défaut

Lancé par défaut au démarrage de ZBrush, il permet d'accéder à l'ensemble des ZScripts.



Les ZSphères

Présente en détail le fonctionnement des ZSphères et certaines de leurs fonctions avancées.



Modeler une Banane

Permet de suivre la création d'un objet organique, en insistant sur les outils de Déformation.



Session Léopard

Présente le modelage complet d'un léopard, avec des options de visualisation du script.



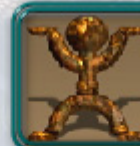
Session Outils

Montre comment créer différents outils en masquant et déformant des primitives 3D.



Session Modelage de Tête

Session d'application des techniques exposées dans le ZScript Modeler une Tête.



Idole d'Or Rouillée

Présente les Marqueurs et utilise des Matières et des effets 2.5 D pour créer un effet de rouille.



Le Type de trait Rectangle

Explique comment de simples traits peuvent être déformés ou déplacés comme les autres outils.



Interface

Explique le fonctionnement de ZBrush, présente le système d'aide et quelques raccourcis clavier.



Exercices de Base

Présente de nombreuses fonctions de ZBrush telles que le Masquage, les Matières, etc...



Modeler une Lampe-torche

Similaire au ZScript sur la banane, mais ce script insiste ici sur la symétrie radiale et le masquage.



Session Libellule

Similaire au ZScript Léopard, ce script utilise la fonction Membrane Curvature pour créer les ailes.



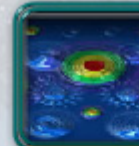
Session Objets Organiques

Montre comment créer des parties organiques en utilisant quelques techniques avancées.



Session Modelage de Tête

Session d'application des techniques exposées dans le ZScript Modeler une Tête.



Vaguelettes

Expose une méthode simple pour produire des effets de vaguelettes à la surface d'un liquide.



Plancher en bois

Explique comment créer n'importe quelle texture infinie grâce aux outils 2.5 D et 3D de ZBrush.