

Présentation des ZScripts - 2



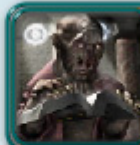
Création de rideaux

Décrit une technique pour créer des effets de tissu, grâce à la déformation d'un plan 3D.



Masquer par Rangées

Explique comment déformer des objets en utilisant le masquage par rangée ou colonne.



Composition d'une scène

Mise en place des différents éléments d'une scène, avec ajout de lumières et options de rendu.



Créer des yeux

Expose la technique employée par Pixolator pour créer divers iris grâce à la symétrie radiale.



Création de cils

Ce script présente une méthode pour créer des cils et des sourcils en utilisant l'outil Fibres.



Brouillard et Cheveux

Présente une manière peu commune d'utiliser un effet de brouillard pour créer des cheveux.



Poulpe en ZSphères

Explique comment utiliser la symétrie radiale avec les ZSphères et modeler le maillage obtenu.



Collages

Expose une technique d'illustration originale basée sur certaines options de la palette Stroke.



Effet de Gravure

Explique comment employer une image Alpha pour réaliser des effets de gravure réalistes.



Bambous

Explique comment déformer des cylindres afin d'obtenir des formes telles que bambous ou tuyaux.



Effets de Calques

Explique comment placer précisément vos objets sur l'axe Z. Utile pour un effet comme le brouillard.



Masquage et Profondeur

Explique comment peindre des objets à des profondeurs différentes, même sur un même calque.



Texturage 3D facile

Présente la fonction 3D Copie, cœur du ZScript Texture Master mais pouvant être utilisée seule.



Effets de Fibres

Explique comment créer des fibres colorées grâce à certaines options de la Palette Picker.



Exporter les Alphas

Explique comment exporter la couche Alpha d'une scène à destination d'un autre programme.



Création d'un demi-tube

Explique comment créer de manière originale des formes, ici avec l'outil Anneau 3D.



Application de Texture

Explique comment prélever des informations de profondeur depuis le document vers un objet 3D.



Alpha Century

Explique comment créer des terrains complexes en utilisant différents outils 2.5 D et 3 D.



Recadrage

Permet de recadrer une partie de la scène ou au contraire d'augmenter la taille du document.



Couleurs de l'Interface

Pour gérer et créer facilement des couleurs personnalisées pour l'interface de ZBrush.



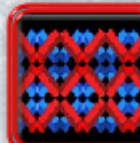
Modélisation Organique

Configure certains réglages de ZBrush pour débiter facilement vos sessions de modelage.



Textures Infinies

Quatre fonctions pour créer des textures sans raccord : utile par exemple pour les pages Internet.



Création de mosaïques

Permet de répéter une texture ou un alpha dans le document. Possède des options de symétrie.



Création de dégradés

Permet de créer facilement des dégradés de couleurs ou de textures.



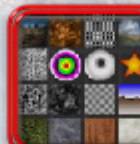
Orientation d'objets

Permet d'orienter un objet 3D de manière à ce qu'il pointe vers un endroit précis du document.



Dégradés de Formes

Permet de créer un nombre quelconque de formes entre un objet de départ et d'arrivée.



Vignettes des Textures

Permet de rassembler dans une seule image toutes les textures disponibles dans ZBrush.



Paramètres d'Impression

Permet de prévisualiser et sélectionner différents paramètres pour imprimer vos documents ZBrush.



Matières Supplémentaires

Ajoute une centaine de matières supplémentaires prêtes à l'emploi pour vos scènes ZBrush.



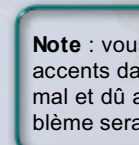
Sélection de couleurs

Permet de créer des nuances intermédiaires entre deux couleurs sélectionnées par l'utilisateur.



Texture Master

Un outil exceptionnel pour peindre facilement vos textures directement sur des objets 3D.



Note : vous avez pu remarquer l'absence des accents dans les zscripts français. Ceci est normal et dû au moteur interne de ZBrush. Ce problème sera corrigé très prochainement.