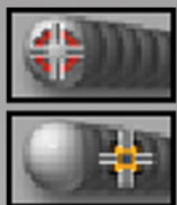


Présentation de l'extraordinaire outil de modelage de ZBrush, la ZSphère !

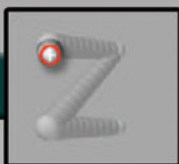


Commencez par dessiner une simple ZSphère sur le document et passez en mode Édition ('Edit') (ou appuyez sur la touche T). Réglez la taille du tracé à 1 (ou appuyez sur les touches 'S', '1', Entrée) pour limiter la zone d'influence à une seule ZSphère. Il suffit d'ajouter ensuite d'autres ZSphères et de les manipuler pour créer un exosquelette qui pourra être transformé, positionné, et enfin converti en un véritable objet 3D à base de polygones. Appuyez sur la touche "A" pour obtenir à tout moment un aperçu du modèle. Les actions d'édition peuvent avoir différents effets en fonction de l'endroit où vous cliquez : sur une ZSphère (en blanc), ou sur les sphères de liaison (en gris) reliant deux ZSphères. Pour vous aider à les différencier, le curseur se transforme en cercle rouge à l'approche d'une ZSphère et en carré orange à l'approche des sphères de liaison. Pour obtenir plus de détails sur les ZSphères, n'hésitez pas à charger le tutorial sur les ZSphères, disponible dans le dossier ZScripts de ZBrush.

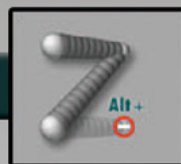
CONSTRUCTION



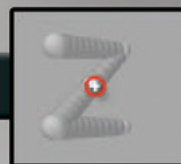
Edition : Dessin



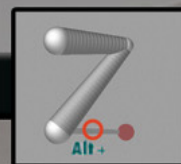
Ajouter une ZSphère
Cliquez sur une ZSphère pour lui ajouter une ZSphère fille.



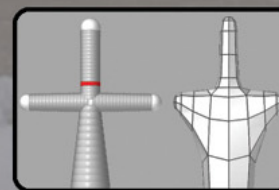
Supprimer une ZSphère
ALT+Clic sur une ZSphère pour la supprimer.



Insérer une ZSphère
Cliquez sur une sphère de liaison pour ajouter une ZSphère.



Créer une ZSphère Aimantée
ALT+Clic sur une sphère de liaison pour la convertir en ZSphère aimantée.

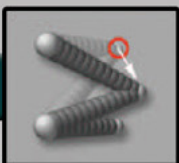


La Courbure de la Membrane
peut être ajustée en ajoutant des ZSphères supplémentaires au niveau des intersections.

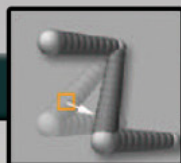
DEPLACEMENT



Edition : Déplacement



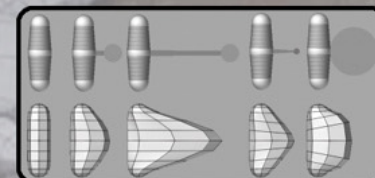
Déplacer
Cliquez sur une ZSphère et glissez pour la déplacer.



Déplacer une liaison
Cliquez sur une sphère de liaison et glissez pour déplacer les ZSphères filles.



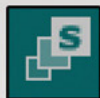
Déplacer naturellement une liaison
ALT+Clic sur une sphère de liaison et glissez pour déplacer toutes les ZSphères filles sans étirer les liens.



ZSphères Aimantées

Plus une Zsphère Aimantée s'éloigne de son parent, plus le maillage est étiré dans sa direction. Plus la taille de la ZSphère augmente, plus la quantité de maillage déformé est importante. Les Zsphères Aimantées ne peuvent pas avoir de Zsphères filles, et ne fonctionnent qu'avec les Surfaces Adaptatives.

TAILLE



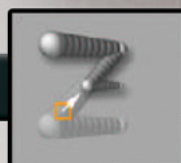
Edition : Taille



Taille d'une ZSphère
Cliquez sur une ZSphère et glissez pour augmenter ou réduire sa taille.



Taille d'une chaîne
ALT+Clic sur une sphère de liaison et glissez pour agrandir / réduire toutes les ZSphères filles.



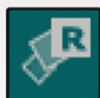
Longueur d'une chaîne
Cliquez sur une sphère de liaison et glissez pour modifier la taille de toutes les ZSphères filles et de leurs liaisons.



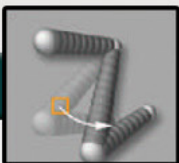
Maillage Unifié

Le maillage unifié est une surface courbe qui épouse les formes des ZSphères et des sphères de liaison. Elle se compose d'un nombre élevé de polygones uniformément distribués. Idéal pour créer des primitives personnalisées !

ROTATION



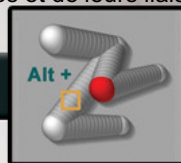
Edition : Rotation



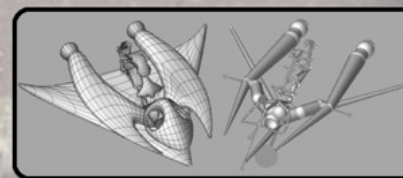
Rotation
Cliquez sur une sphère de liaison et glissez pour faire pivoter librement la chaîne des Zsphères filles.



Contrainte de Rotation
Cliquez sur une ZSphère et glissez pour faire pivoter la chaîne de ZSphères filles autour de l'axe les reliant à la ZSphère d'origine.



Duplication
ALT+Clic sur une sphère de liaison pour dupliquer la chaîne de ZSphères filles à partir de la Zsphère mère.



Surfaces Adaptatives

La surface adaptative est une surface étirée entre les ZSphères. Elle produit un faible nombre de polygones, en fonction de la courbure de la membrane, des ZSphères Aimantées et du réglage de la densité. Les objets produits sont idéals pour leur utilisation dans ZBrush ou l'importation vers d'autres applications.