

ZBrush

Erstellen eines Chamäleons

Erster Arbeitsschritt:

Erstellen und platzieren eines groben Grundmodells in ZBrush (oder einer anderen 3D Software wie z.B. Cinema4D)



Zweiter Arbeitsschritt:

Eigentlicher Modellier- und Gestaltungsvorgang in ZBrush.

Das Modell wird verfeinert, die Position der Gliedmassen wird je nach Wunsch angepasst, Hautfalten und Hautstruktur werden erstellt, u.s.w. Dieser Vorgang ist der eigentliche Modellierungsvorgang in ZBrush und fühlt sich ähnlich an, als würde man ein echtes Modell aus Knete oder Ton gestalten. Nur eben digital. (Und mit der Möglichkeit, Fehler schnell rückgängig zu machen)



Dritter Arbeitsschritt:

Wenn man mit der Form und den Details zufrieden ist, folgt die Texturierung. (Fachausdruck für das Bemalen eines 3D Objekts) Dies kann entweder in ZBrush oder in einer anderen 3D Software wie Cinema4D oder Bodypaint3D erledigt werden. Mithilfe von virtuellen Pinseln und Airbrushs kann das Objekt von allen Seiten mit den gewünschten Farben und Mustern bemalt werden. Ganz so als würden sie es in der Hand halten.



Dabei können Sie natürlich auch eher unrealistische Hautstrukturen erstellen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.



Viel Spass mit ZBrush wünscht das **3D-Software.ch** Team