

ZBRUSH

- Tok pracy w programie Zbrush
- Rzeźbienie jako nowatorskie rozwinięcie tradycyjnego procesu modelowania - zastosowanie w tworzeniu gier wideo i filmowych efektów specjalnych
- Warsztat cyfrowego rzeźbiarza - przegląd narzędzi: pędzle, końcówki alfa, szablony, maski, warstwy
- Techniki rzeźbienia form organicznych
- Rzeźbienie postaci humanoidalnych - sylwetka, głowa, dłoń
- Rzeźbienie postaci czworonożnych
- Rzeźbienie włosów, futra i sierści
- Rzeźbienie ubrań i tkanin
- Pozowanie postaci
- Modelowanie siatki bazowej za pomocą z-sfer
- Rekonstruowanie topologii siatki złożonych modeli
- Teksturowanie rzeźby
- Generowanie map przemieszczeń i map normalnych
- Renderowanie rzeźby