Tantárgy neve: **Zbrush – Character Workflow**

Tantárgy leírása:

A Zbrush haladó kurzus során egy élőlény felépítésének munkafolyamatait fogjuk megtanulni. A korábban tanult digitális szobrászati vázlatolással a művészi concept modellből eljutunk a technikai base mesh-ig. Ezen a technikai modellen fogjuk az élőlény részleteit különböző felbontási szinteken (subdiv-ek) megjeleníteni egészen az apró részletekig.

Miután a karakter térbeli megfogalmazása megtörtént elsajátítjuk a textúrázás lépéseit, ahol közvetlenül a 3D térben, digitális ecsetekkel ráfestjük a modellre a szín információt, illetve változatos anyagok hozzáadásával érzékeltetjük az eltérő felületek fizikai tulajdonságait. Mindenki egyedi színharmónia tartományt fogalmazhat majd meg - ebben a részben olyan színharmónia alapelvekről is szó lesz, amiket a filmipari tervezés során használunk.

A záró gyakorlatban kimozdítjuk a karakterünket a szimmetrikus modellezési pózból és dinamikus mozdulattal látjuk el, miközben újabb modellezési technikákkal (shadowbox; zmodeler; insert curve brush; mesh extrude, fibermesh, cloth dynamics) egy dioráma környezetet építünk neki, növelve ezáltal a vizuális történetmesélés erejét. A test különböző részein túl az arc mimikájába is belenyúlunk animálható blendshape-eket létrehozva ezáltal. Végül a pózolt és jelenetbe rendezett karaktert bevilágítva kirenderelünk egy character sheet-et és egy turntable videót, ahol az elkészült munka minden részletét bemutatjuk.

Tantárgy óraszáma: 2×8 óra/félév, összesen 16 óra tömbösítve, szombatonként tartva

Előtanulmányi feltételek: Zbrush program alapismeretek megléte, a Zbrush program alapismeretek kurzus elvégzése, illetve egy digitálisan sculpt-olt

emberi koponya bemutatása. Ezeket a belépő modelleket a bona.otto@mke.hu e-mail-címre szükséges megküldeni legkésőbb a kurzus kezdete előtt 1 héttel.

A kurzusra való jelentkezés során ebben a félévben előnyt élveznek azok az 5. éves hallgatók, akik az utolsó évüket töltik az egyetemen.