Tantárgy neve: **Zbrush program alapismeretek elsajátítása**

Tantárgy leírása:

Az elmúlt években a Zbrush egy speciális 3D szobrász eszközzé vált a film- és játékipari tervezés világában. A program lehetővé tette, hogy olyan hasonló formaképzési gyorsaságot biztosítson a művészeknek elsősorban az organikus formaképzés során, mint amilyen a szabadkézi rajz, csak éppen 3 dimenzióban. Ezt olyan forradalmi változtatásokkal tették meg, mint a dinamikus mesh tesszeláció (Dynamesh) vagy az érzékenyen működő digitális szobrász eszközök.

A kurzus során megismertetésre kerül a Zbrush alaplogikai módszerek, amelyek elsősorban a formagenerálás köré épülnek (parametrikus alaptestek; Zpsheres; Dynamesh; Fibermesh; Zremesher, Insert Curve Multi Mesh; Shadowbox; Noisemaker; Transpose modeling, Live Booleans, Brushwork).

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