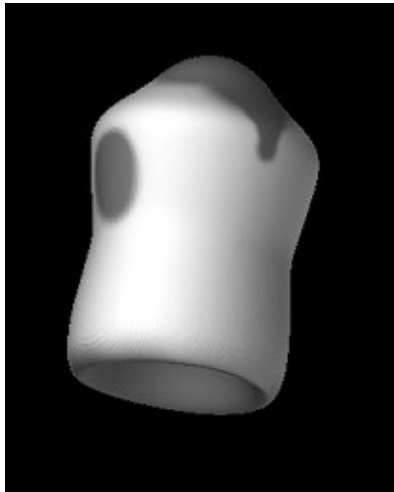


Kleidung in Zbrush, eine von vielen Möglichkeiten:

Ohne große Umstände, alles was gebraucht wird ist:

- eine Sphäre
- das Masken-Tool



Die Sphäre wird zunächst auf der x-Achse um 90° gedreht und dann mit dem "move-Tool" (y-Achse, radial-symmetrisch, zwischen 50 und 80 Wiederholungen) verformt.

Dann wird die Maske aufgetragen: es werden alle die Teile maskiert, die später wegfallen sollen, also der Halsausschnitt, die Körperöffnung und die Armlöcher.

(TIPP: mit dieser Methode gelingen auch Haare, Helme, Kopfbedeckungen generell: den modellierten Kopf laden, unter neuem Namen abspeichern (ALS TOOL!!!). Dann den benötigten Bereich maskieren, invertieren und "hide points" anklicken! Das neue Tool minimal vergrößern, anpassen und editieren!!

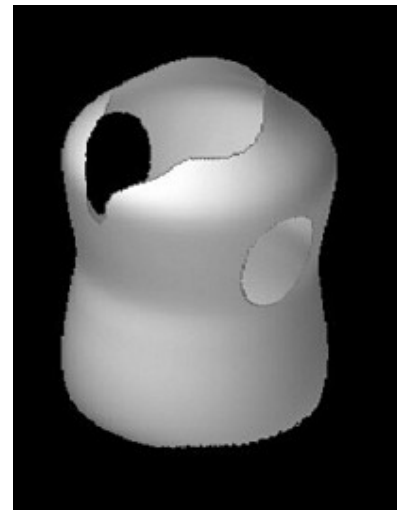
Natürlich: nicht vergessen abzuspeichern!!

Dann wird die Maske auf "invers" gestellt und "hide points" gewählt. Übrig bleibt dann nur noch:

Dieses Modell kann dann mit allen zur Verfügung stehenden Werkzeugen editiert und verformt werden.

Zu gebrauchen für Westen, Rüstungen, eigentlich für so ziemlich alle Arten von Kleidung (macht das Ding länger und es entsteht ein Kleid, ein Mantel, etc.).

Die nötigen Ärmel können mit Zylindern auf die gleiche Art angefertigt werden.



Und nun ein "ausführlicheres" Modell

Ok, hierzu verwendete ich den "Sphereinder" (Zylinder mit gewölbtem Boden/gewölbter Decke). Rückblickend wäre eine Sphere vielleicht doch besser gewesen: wegen des unterliegenden meshes sind die Armlöcher "ausgefranst". Egal, zum Modell: ich habe zunächst die Armkugeln, die Körperform und den Kragen modelliert. Diesmal wurde am Halsausschnitt kein Loch "gestanzt", sondern einfach Material weggenommen. So lange, bis der später zu modellierende Kopf samt Hals in diesen Halsausschnitt hineinpasst (hoffentlichJ!!).

Als nächsten Schritt wieder die Körperöffnung und die Armlöcher maskiert, invertiert und "hide points" angeklickt. Raus kam:



Nachbearbeitet (in Zbrush) wurde der Kragen und die Textur/Farbe (Texturemaster mit verschiedenen Alphas und dem spray-stroke-Tool.

Man sieht die Unregelmässigkeiten am Armloch, bei Verwendung einer Sphere wäre DAS nicht passiert.

Sollten noch Ärmel an das Modell kommen, würde ich die Nahtstellen mit einem Umhang verdecken – oder in PS nachbearbeiten.

Vielleicht ist das für Einige Anregung zu eigenen Klamotten, bin gespannt.

Auf jeden Fall: viel Spaß,

Zerebrush