

ZBrush 3.1

Pixologic veröffentlicht nun ein Update für ZBrush für PC und Mac. Sie können sich ab sofort das Update von ZBrush 3.0 auf ZBrush 3.1 kostenlos bei Pixologic herunterladen. Neben einer Menge neuer Features glänzt dieses Update mit einer vollkommen überarbeiteten und optisch ansprechenden Benutzeroberfläche, die gerade Beginnern den Einstieg vereinfacht. Zudem haben Sie nun die Möglichkeit, Ihre selbst erstellten Brushes zu speichern, zu laden und damit auch mit Anderen zu teilen.

Überblick über die neuen Features:

- * ZMapper
- * Displacement Exporter
- * Reproject higher Subdivision-Levels
- * Poseable symmetry
- * New Brush palette
- * Save Brushes
- * New Brush control (Color Mask and Backface Mask)
- * New Topology controls

ZBrush 3.12 für Mac.

Mehr Informationen und das Update zum kostenlosen Download finden Sie auf Pixologic.com.

Eine ZBrush 3.1 Demoversion finden Sie hier.

Kostenlose Videotutorials (ZClassroom) finden Sie hier.

Systemvoraussetzungen

ZBrush 3.0

ZBrush 3 - der nächste Schritt - nun erhältlich: Im offiziellen ZBrush Forum www.zbrushcentral.com wurde von ZBrush Legende und Erfinder Ofer Alon, auch bekannt als Pixolator, der nächste große Schritt in der Entwicklung von ZBrush angekündigt. In ZBrush 3 wurden neue Features und Verbesserungen in großem Umfang eingeführt. Das veröffentlichte Demo Video gibt einen guten Eindruck.

So ist zum Beispiel das 3D Projection Tool für den Vorgang des texturierens geradezu revolutionär. Wie mit einem Photoshop Clone Pinsel lassen sich Bereiche eines im Hintergrund liegenden Bildes völlig intuitiv und einfach auf die

Geometrie übertragen.

Eine weitere herausragende neue Funktion ist das sogenannte Transpose Feature. Mit dieser Funktion ist es möglich, Objekte sehr kontrolliert zu verformen. So lassen sich hiermit zum Beispiel Keyposes für die Animation auf sehr einfache Weise erstellen. In Zusammenarbeit mit den neuen Subtools ergeben sich aber auch völlig neue Modellier-Möglichkeiten. Wie mit Knete lassen sich nun ganze Szenen zusammensetzen.

Die neue Tileable 3D-Sculpting Funktion ermöglicht es nun, sich wiederholende Strukturen wie Mauerwerk intuitiv dreidimensional zu zeichnen.

Mit dem Matcap Feature lassen sich aus Farbinformationen von 2D-Bildern durch einfaches Cloning verschiedener Bereiche ZBrush Materialien erstellen. Das so geschadete Objekt fügt sich perfekt in die Vorlage ein.

Bild: Taron Baysal

ZBrush 3 ist erheblich beschleunigt und besitzt endlich auch eine richtige perspektivische Ansicht. Das Erstellen und Bearbeiten von Geometrien mit über einer Milliarde Polygonen ist nun möglich.

Darüber hinaus gibt es noch jede Menge weiterer Features. Video

ZBrush 3.0 für Windows ist ab sofort erhältlich. Eine Mac Version soll später folgen. Besitzer der Mac Version können ihre Lizenz kostenlos in eine Windows Lizenz umwandeln, da auf Intel Macs nun auch Windows lauffähig ist. Somit können auch Mac Kunden sofort in den Genuss der zahlreichen neuen Funktionen kommen. Schreiben Sie einfach an support@pixologic.com. Geben Sie Ihren Namen, Adresse und E-Mail Adresse und das Kaufdatum an. ZBrush 2 User können sich hier für das kostenlose Upgrade registrieren.

Überblick

- * 3d Projection Texturierungs Tool
- * Transpose Verformungs Tool
- * Tileable 3d Sculpting Funktion
- * Signifikante Beschleunigung
- * Umfangreiche Tools für die Änderung vorhandener Objekttopologien
- * Echtes Perspektiv Fenster
- * Erstellung und Bearbeitung von Modellen mit über einer Milliarde Polygonen
- * Matcap echtzeit Materialerstellung auf Grundlage von Farbinformationen eines Bildes

Bild: Chris Bostjanick

Systemvoraussetzungen:

ZBrush 3.1 - Windows

Minimum:

OS: Windows 2000

CPU: PIII

RAM: 512MB (1024 MB empfohlen)

Monitor: 1024x768 Pixel Monitorauflösung bei 32 Bit.

Empfohlen:

OS: Windows XP/Vista

CPU: P4 oder neuer (auch AMD) mit optional MT oder HT F?higkeiten.

RAM: 1024 MB (2048 zum Arbeiten mit multi-million-polys)

Monitor: 1280x1024 Pixel Monitorauf?sung bei 32 Bit.

ZBrush 3.1 - Macintosh

OS: Mac OSX 10.5 oder neuer.

CPU: Intel Macintosh

RAM: 1024MB (2048 zum Arbeiten mit multi-million-polys)

Monitor: 1024x768 Monitorauf?sung eingestellt auf Millions of Colors (empfehlenswert: 1280*1024 oder h?her)

Preise finden Sie auf unserer Preisliste.

Bestellung einfach telefonisch unter 0211 30205630 oder per E-Mail an sales@3dpowerstore.de.