

A utilização do ZBrush

O que é o ZBrush?

O ZBrush é um software de modelagem tridimensional usado em filmes, e animações.

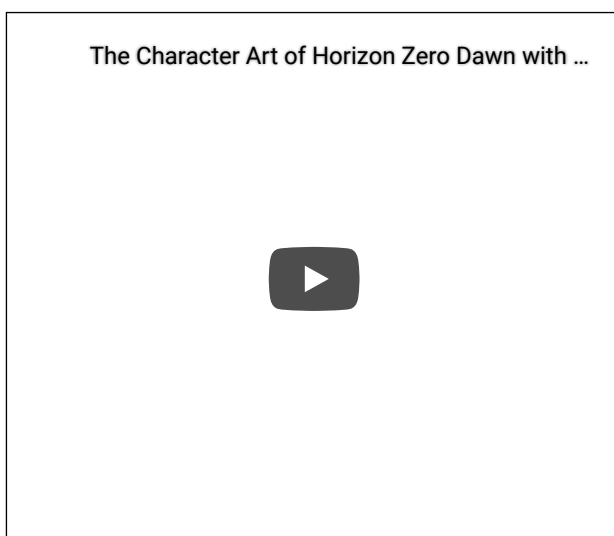
Um dos exemplos é a utilização dele no filme **"O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei"**, **Game of Thrones**, **Hobbit**, **Vingadores**, **O espetacular homem aranha**, **Jurask Park World**, **Guardiões da Galáxia**, entre vários outros filmes, series, propagandas e jogos.

Hoje em dia ZBrush é usado em tudo, dificilmente um filme com CGI ou jogos Triple A não fazem uso do mesmo, pois ele se tornou uma ferramenta indispensável e líder de mercado.

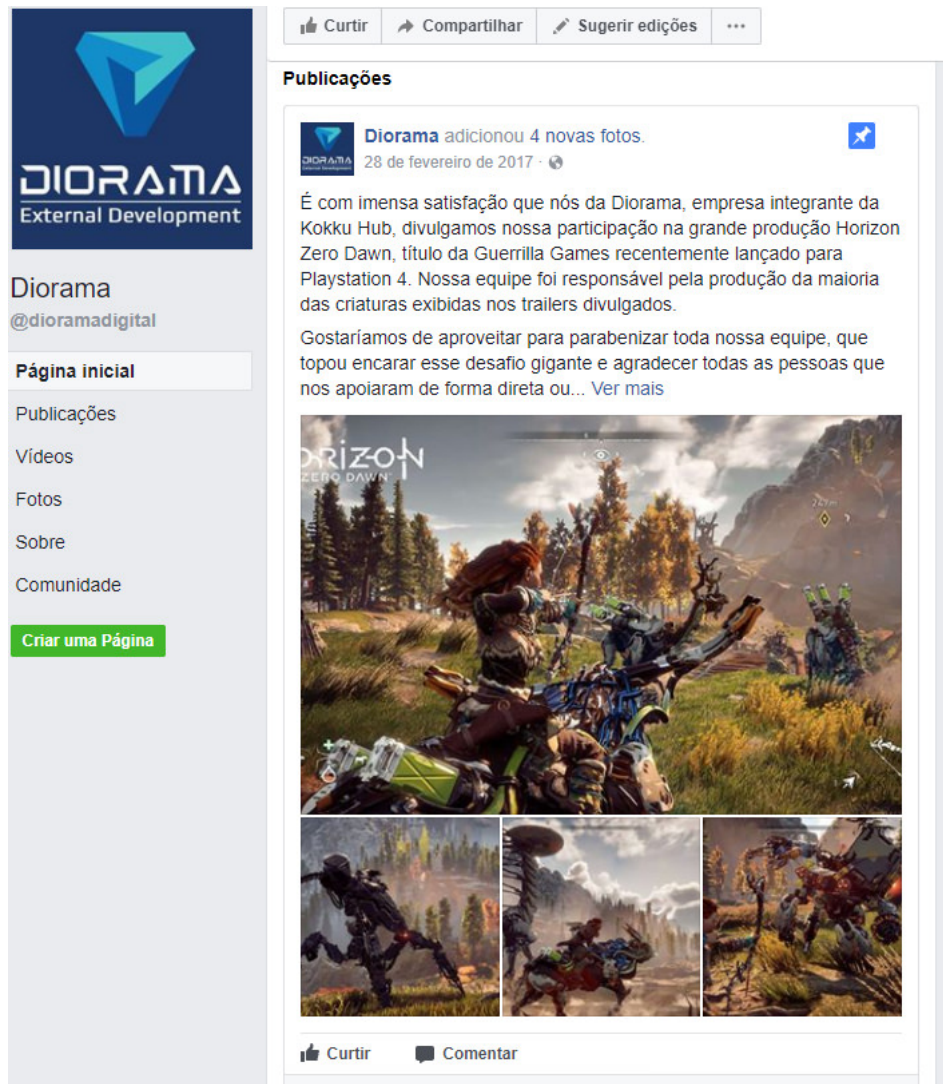
Confira abaixo a reel do software para Filmes e TV (projetos no qual houve o uso de zbrush para criação dos personagens, criaturas, robos, cenários, etc):



Confira abaixo apresentação dos personagens para o jogo **Horizon Zero Dawn**, com o estúdio **Guerrilla Games**:



Onde nesse jogo em especial, temos participação do estúdio brasileiro **Dioroma** na criação de alguns dos personagens.



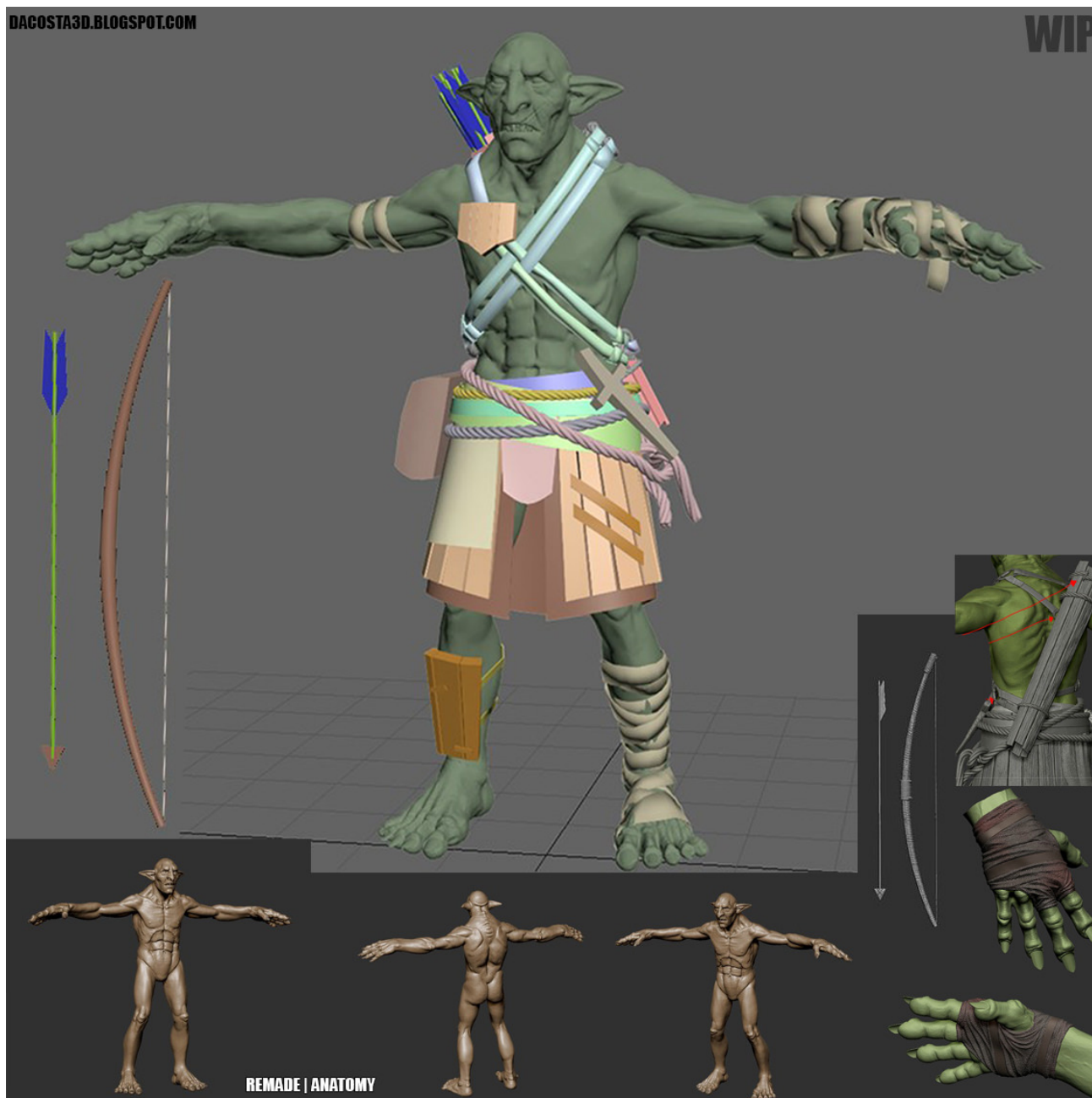
ZBrush foi criado inicialmente para fins ilustrativos, mas devido a vasta utilidade, abriu os olhos de desenvolvedores de games e animações 3d e hoje é indispensável para o mesmo.

ZBrush é uma ferramenta de escultura digital que combina modelagem 3D/2.5D, texturização e pintura. Ele usa uma tecnologia proprietária "pixel" que armazena luz, cor, material e informações detalhadas de todos os objetos na tela.

A principal diferença entre ZBrush e mais pacotes de modelagem tradicional é que ele se assemelha mais à escultura.

ZBrush é usado como uma ferramenta de escultura digital para criar modelos de alta resolução com mais de milhões de polígonos para uso em filmes, jogos e animações.

Eu mesmo para o projeto do Goblin MMORPG para o estúdio brasileiro **NateBits**, e o cancelado jogo MMORPG **StrongR** em 2014, usei mais de 13 milhões de polígonos, contanto com corpo detalhado e partes dos acessórios.

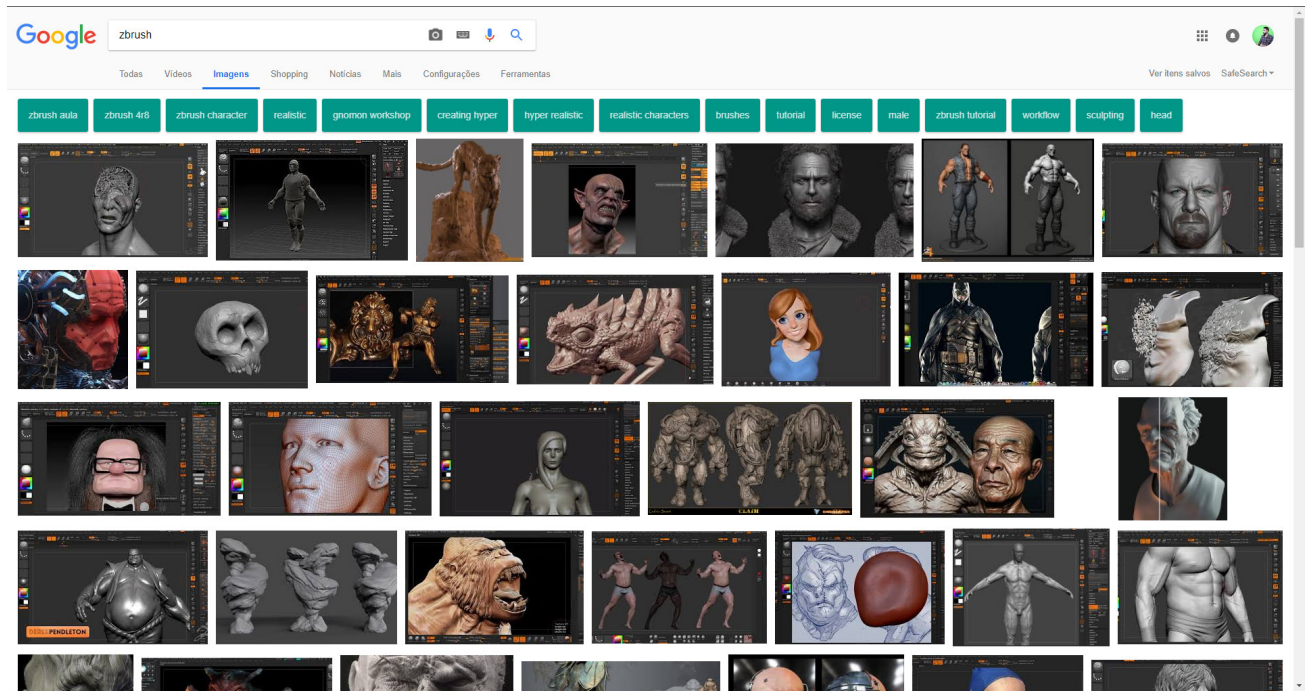


Ele é usado por companhias que variam da ILM, Guerilla Games à Electronic Arts, Blizzard, etc. ZBrush usa níveis dinâmicos de resolução para permitir a escultores para fazer alterações globais ou locais para seus modelos.

Antes do ZBrush era difícil demais fazer os detalhes de pele, ou detalhes finos de qualquer coisa de coisa, após essa ferramenta, houve uma revolução no mercado.

Atualmente é utilizado tanto para cenários, quanto para concepts, desde o orgânico ao hard surface, porém seu grande foco, continua sendo **Personagens**

Um exemplo disso é digitar no google a palavra **ZBrush** e ver os resultados das imagens.



Não deixem de participar da comunidade do software, onde é o local que muitos artistas compartilham sua arte utilizando zbrush.

Site da comunidade ZBrush Central: <http://www.zbrushcentral.com> (<http://www.zbrushcentral.com>)

Site do software: <http://pixologic.com> (<http://pixologic.com>)

Canal do Youtube do ZBrush: <https://www.youtube.com/user/ZBRUSHatPIXOLOGIC>
(<https://www.youtube.com/user/ZBRUSHatPIXOLOGIC>)

Canal do Youtube do Instrutor Daniel da Costa: https://www.youtube.com/channel/UC19TolhOZQemLE9G7Izo5Wg?view_as=subscriber
(https://www.youtube.com/channel/UC19TolhOZQemLE9G7Izo5Wg?view_as=subscriber)

Bom pessoal, após termos essa breve introdução a qual em parte foi mesclada do winkpédia e também o conhecimento compartilhado do instrutor **Daniel da Costa**, vamos dar inicio ao nosso curso!