

3 Boyutlu Modelleme: ZBrush 2021 Yayında!

Pixologic, 3 boyutlu modelleme yazılımı ZBrush'ın 2021 versiyonunu yayınladı.

Zbrush 2021 ile kumaş ve benzeri modelleri saniyeler içerisinde oluşturmak için yeni araçlar sunuyor. Kıyafet giydirme ve fiziki çarpışma simülasyonlarına kadar birçok çeşitli görevi yerine getirebilecek bir sürüm karşımıza çıkıyor.

Diğer değişiklikler arasında, yüksek çözünürlüklü ağların yeniden toplanmasına yardımcı olmayı amaçlayan ZModeler'deki yeni özellikler, NanoMesh için bazı güzel güncellemeler ile Alembic ve Collada dosya formatları için destek yer alıyor.

Ücretsiz ZBrush 2021'e Geçiş Hakkı!

ZBrush'a yapılan tüm güncellemelerde olduğu gibi, ZBrush 2021 sürümü de, yazılımın tüm kayıtlı kullanıcıları tarafından ücretsiz olarak kullanılabilir.

ZBrush 2021 Satın Alın

Son yılların en sevilen modelleme programı olan ZBrush'ın yeni versiyonunu aşağıdaki bağlantılar aracılığıyla satın alabilirsiniz.

[-ZBrush 2021 Akademik Lisans Satın Al](#)

[-ZBrush 2021 Satın Al](#)

Zbrush 2021 Dynamics Modülü

ZBrush 2021'deki en önemli özelliklerin başında kullanıcıların bir ZBrush sahnesindeki nesnelere üzerinde fizik simülasyonları çalıştırmasını sağlayan yeni Dynamics modülü geliyor. Dynamics

modülü sayesinde 3 boyutlu modelleme deneyimine yeni bir bakış açısı sağlanıyor.

Kontrollü Kumaş Şekillendirme

Dynamics motorunu kullanan özel fırçalar sayesinde kumaş kullanılan 3 boyutlu tasarımlarda etkileşimler şekillendirilebilecek.

Nanomesh Değişiklikleri

NanoMesh yeni özellikleri ile artık sahne içinde ekran değişimi olmadan modifiye etme ve düzenleme yeteneği sağlıyor. Bölünmüş Ekranı NanoMesh ile birleştiren bu özellik kullanıcılara büyük bir kolaylık sağlıyor.

3 Boyutlu Modelleme ve Organik Modelleme

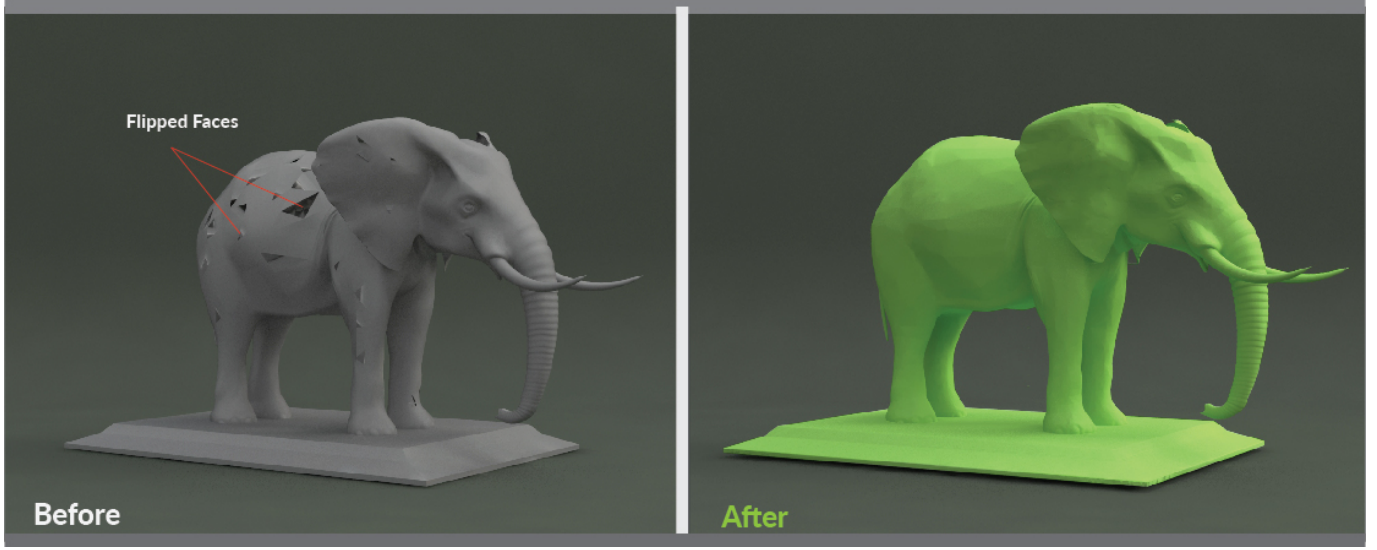
Hem vektörel hem de piksel tabanlı bir uzaya sahip olan, öğeleri bir kil, bir oyun hamuru gibi şekillendirmemizi sağlayan, dünyada birçok tasarım odaklı sektörün tercih ettiği organik modelleme programı olarak bilinen ZBrush, yıl başında yayınladığı [ZBrushCoreMini güncellemesi](#) ile Organik Modelleme düşününü kullanıcılarını sevindirmişti.

ZBrush 2021 hakkındaki diğer detaylara [Pixologic'in resmi sitesinden](#) ulaşabilirsiniz.

MakePrintable 3D Modelleri

Baskıya Hazır Hale Getiriyor

Bulut tabanlı 3D model optimizasyonu sağlayan servislere bir yenisi daha eklendi. **MakePrintable**, sektördeki eksiği başarılı bir şekilde yakalamasıyla diğer servislerden daha etkili çalışabildiğini iddia ediyor.

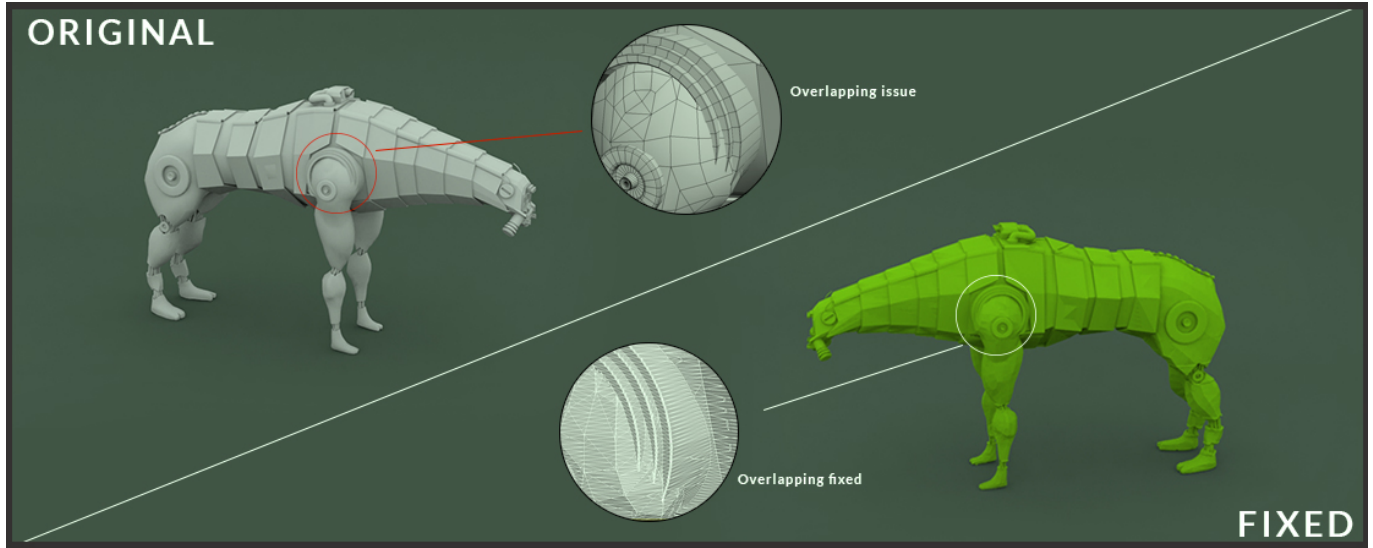


Muhannad Taslaq ve Baha Abunojaim tarafından hayata geçirilen proje, arızalı 3D modellerinizi yükleyip tamir ettirebileceğiniz bir servis olarak işliyor. İkili, MakePrintable'ın diğer servislerden ayrılan yönünü ise şöyle açıklıyor:

“Rakiplerimiz istenen bir dosyayı onarıırken; biz onu ‘3D baskıya’ hazır hale getirebilecek şekilde onarıyoruz.”

Şirketin oyuncu maker kitlesine odaklandığını belirten kurucular, ABD ve Ürdün’de oyun grafikleri alanında yüksek öğrenim görmüşler. Ancak şirket, yalnızca oyuncu kitlesine odaklanmak dışında daha geniş bir müşteri kitlesine hizmet verebilir.

Servis; 3D modelin ölçeklendirilme oranı, baskı platformundaki konumu ve parçanın oryantasyonu (platforma göre döndürülüş biçimi) gibi faktörleri göz önüne alarak onarma işlemini gerçekleştiriyor. Geleneksel onarma servislerinin bu tür faktörleri göz önüne almadığını belirtmekte fayda var.



Bu faydalı aracın en önemli özelliği ise 3D modelinizi optimize ederek hacimce küçültebilmesi. Böylece harcanan filament miktarını azaltarak birkaç kuruş da olsa kazanç elde etmenizi sağlıyor. Tabii ki uzun vadeli düşündüğümüzde ciddi bir kazançtan söz edilebilir.

Günün sonunda şirket, sunduğu farklı abonelik biçimleriyle gelir elde ediyor. Aylık 7 dolara 10+3 adet onarım işlemi gerçekleştirebiliyorsunuz. Aynı zamanda Autodesk ve diğer 3D platformları bağlayan bir API geliştirdiklerini de belirtelim.

Şu ana kadar 4.8 milyon dolar yatırım toplayan MakePrintable, 30.000 beta kullanıcıya ulaştı. Kuruluşundan bu yana 100.000 adet onarım işlemi gerçekleştirdi. Ürüne [buradan](#) göz atabilir, veya kendiniz deneyebilirsiniz.

Yazar: Çağın Kuyucu

Kaynak: techcrunch.com | ilgili içeriğe [git](#)