

Yaratıcı Tasarım ve 3D Tarama: Kişiselleştirilmiş Kostümler

Antik mitlerden efsanelere, süper kahraman hikayelerinden bilim kurguya anlatılan kahramanlar her zaman bir kostümle işlenir. Toplumsal açıdan giyinmenin birçok nedeni varken kostümler, bir kişinin kimliğini değiştirerek onu belirli bir karakterde göstermeyi amaçlar. Oyuncuların vazgeçilmez bir parçası olan kostümler, basit kıyafet değişikliklerinden ayrıntılı ve karmaşık sanatsal kıyafetlere kadar çok çeşitli seçeneklerle karşımıza çıkıyor. Bununla birlikte Karnaval, Cadılar Bayramı veya film, oyun ve çizgi roman kutlamaları gibi geniş çaplı organizasyonlar küresel kostüm pazarını önemli ölçüde genişletiyor ve zaman zaman “kendin yap” temasında insanları yaratıcılığa sevk ediyor. Durum böyle olunca kostüm tasarımı sürecinde 3D baskı ve dijital tasarım zamanla daha çok benimsenmeye başlandı. Bu teknolojilerin çeşitliliği ve esnekliği, önceden hayal bile edilemeyen kreasyonları hayata geçirmeye yardımcı oluyor. Peki bu olağanüstü tasarımlar, tasarlandıkları insanlara mükemmel bir şekilde uysaydı nasıl olurdu?

Galaksinin Koruyucuları’ndan EinScan H’ye Dijital Kostüm Tasarımı

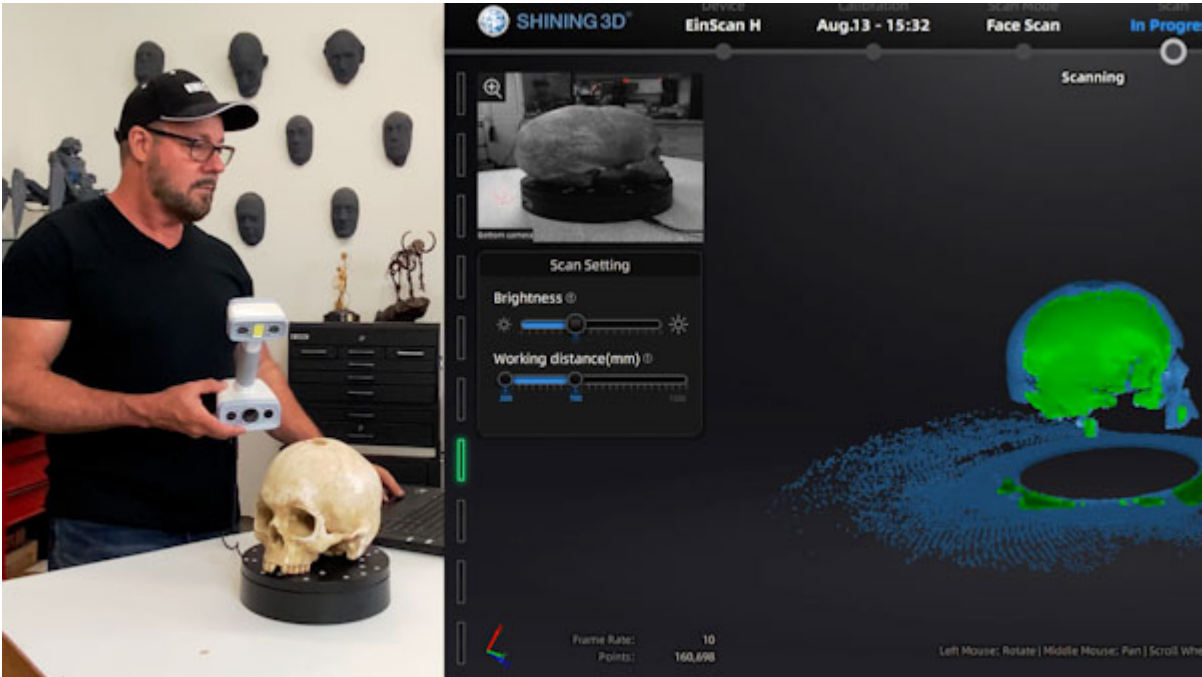
25 yılı aşkın bir süredir sinema sektörünün içinde yer alan Will Huff, Siyah Giyen Adamlar, Karayip Korsanları, Thor, Ocean’s 11 ve Pearl Harbor gibi birçok gişe rekoru kıran filmin parçası oldu. Huff’ın iş tanımını protez yapımı, animatronik, özel kostüm ve özel aksesuar tasarımı gibi çok çeşitli süreçler oluşturuyor. Sinema endüstrisinde öğrendiği beceri ve malzemeleri yüksek teknoloji alanında, özellikle robotik alanında son derece aktif olarak kullanıyor.

Birkaç yıl önce teknoloji ile ilgili bir şey oldu: Robotik, [Yapay Zekâ](#) ve 3D Baskı, robotikte yeni bir çağ yaratarak evrildi ve birleşti. Bu yeni araçlarla, bina robotları artık büyük şirketlere ve üniversitelere özgü olmanın dışına çıktı.

Will Huff, Hollywood Makyaj Efekt Sanatçısı

Gelişen teknolojilerin heyecan verici yakınsaması ile Will, bir Lost in Space robotunun kendi kopyasını oluşturmak için ilk büyük projesine başladı. Will bugüne kadar içecek servisi yapan bir robot "Barmen Droid" de dahil olmak üzere birkaç robot inşa etti ve tüm süreçte farklı dijital üretim teknolojilerine aşina oldu. 3D taramadan 3D baskıya iş akışını ve sinema endüstrisindeki becerilerini kullanan Will, çocuklarına tam olarak uyan, özelleştirilmiş cosplay ve Cadılar Bayramı kostümleri oluşturmak için son derece güzel yüz maskeleri tasarladı.

3D Tarama, Zbrush ve 3D Baskı ile Ortaya Çıkan Özel Bir Kafatası Maskesi



Will, EinScan H ile bir kafatası tarıyor

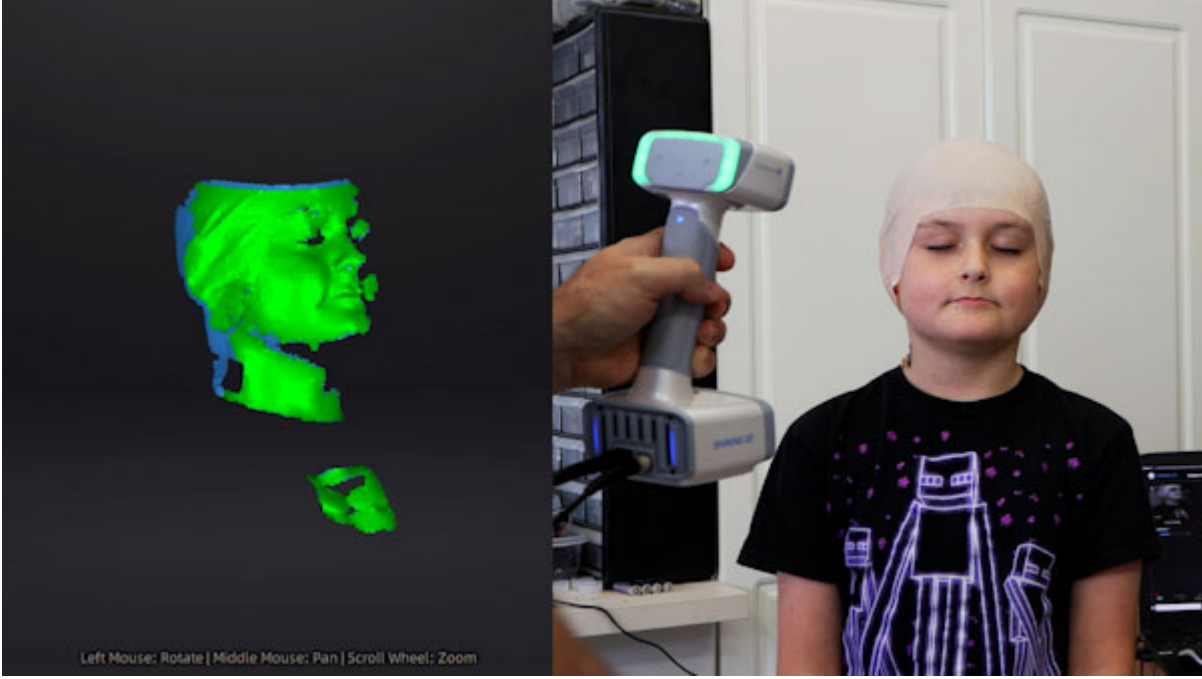
Will tasarım sürecine EinScan H ile bir kafatası tarayarak

bařladı. Tasarlana kafatası tüm proje için ilham kaynağı oldu.



Makyaj efektlerinde kafanın kopyasını oluşturmak için silikon kullanılıyor. Çoğu zaman silikonun altındaki kişi adına bu durum bunaltıcı olsa da kopyanın gerçekleştirilebilmesi için bu işlem gerekiyor

Kafanın kopyasını oluşturduktan sonra çocuğun saçları taranıyor ve kafanın düz bir görünüme sahip olması için lastik bir başlık yerleştiriliyor. Ardında Yüz Tarama Modu'nda çocuğun başı taranıyor.

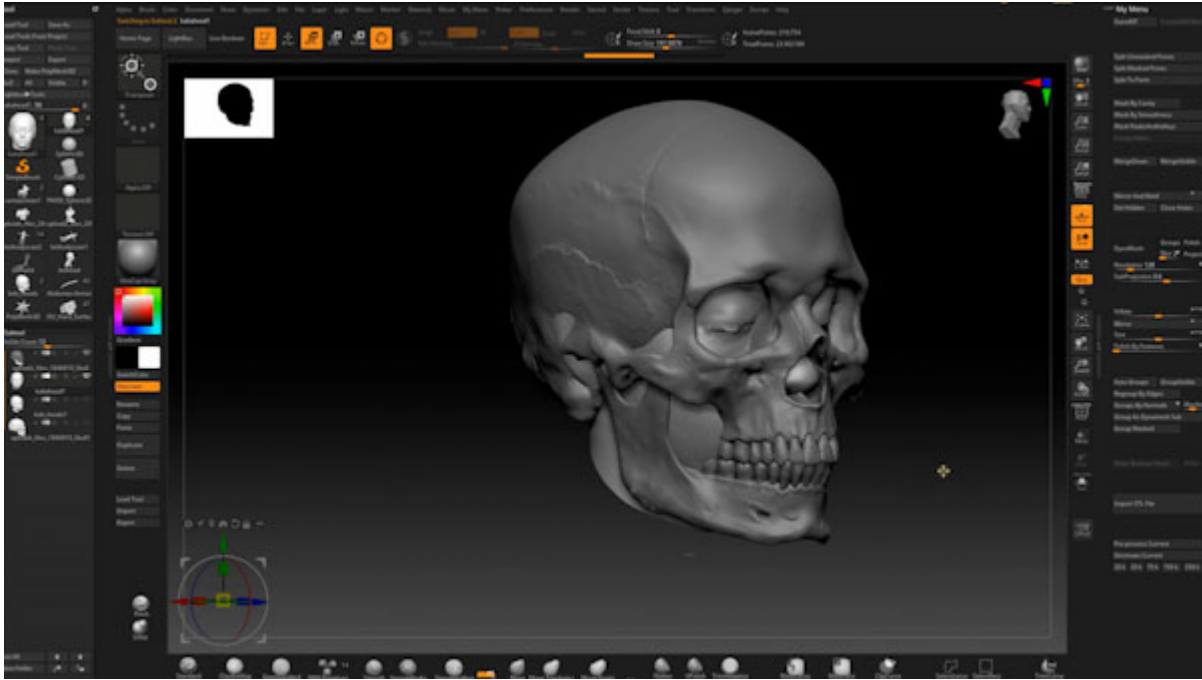


Kafayı EinScan H ile tarama

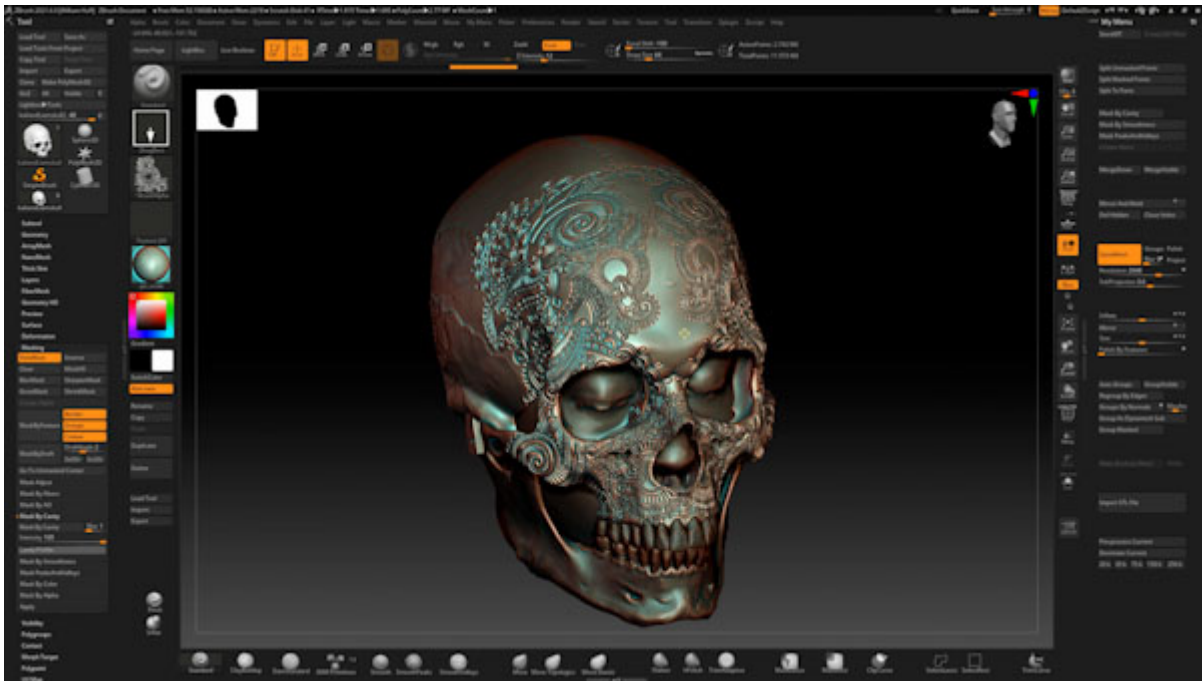
Taramaları tamamladıktan sonra bunları temizlemek ve üzerinde özel modeller oluşturmak ve boyutlandırmak için tarama verileri Zbrush'a aktarılıyor. 3D tarama verileriyle her türlü tasarımın kişiye özel hale getirilmesinin mümkün olması, Will'in kostüm tasarımının sonraki süreçlerinde kolaylık sağlıyor.

Örneğin çocuklarım için Cadılar Bayramı'nda giyebilecekleri eklemli bir kafatası yapmak istedim. Çocukların kafaları farklı boyutlarda olduğu için kafataslarını her birine uyacak şekilde boyutlandırabilirim.

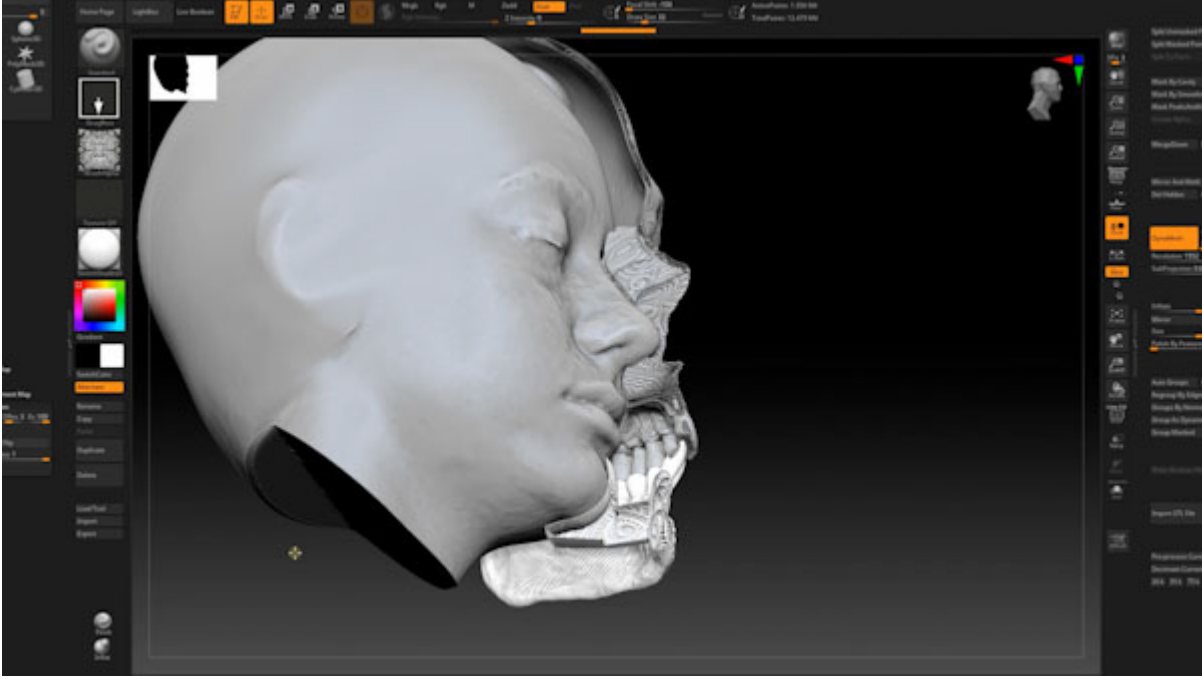
Will Huff, Hollywood Makyaj Efekt Sanatçısı



Kafatasının tarama verileri, gerçek kafanın tarama verilerine tam olarak uyması için boyutlandırılıyor



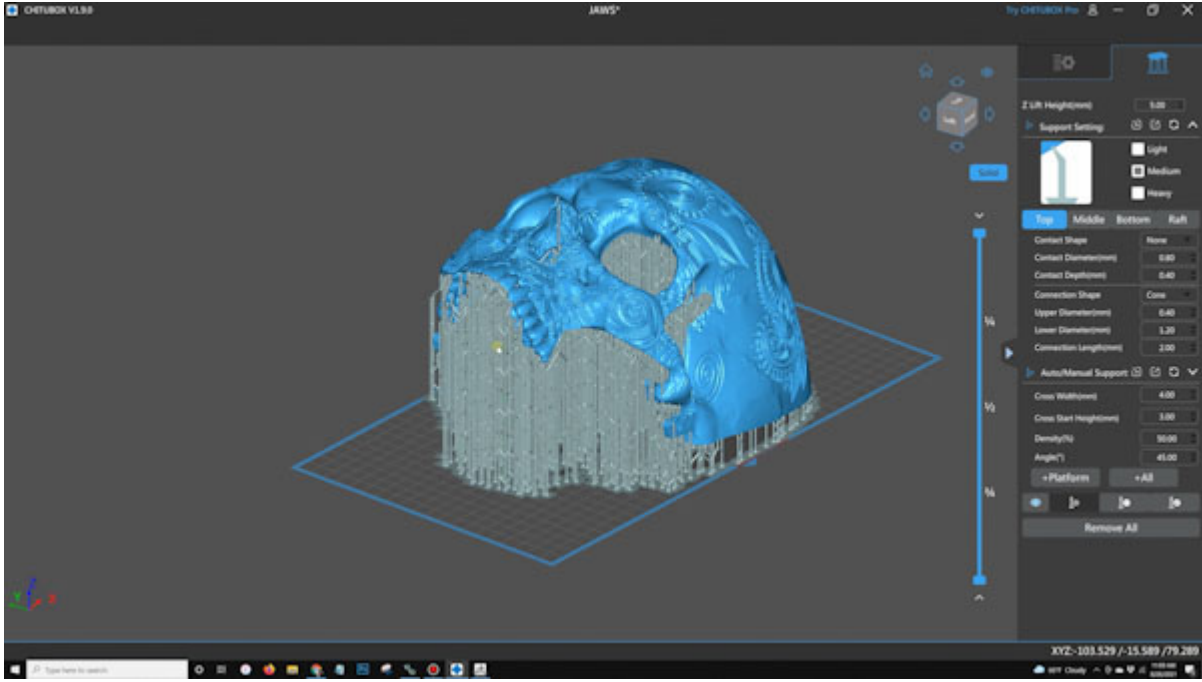
Boyutlandırılan kafatasına yüzey tasarımı ekleniyor



Kafatasının “ağzını” rahatlıkla açabilmesi için çene çıkıntıları tasarlanıyor



Zbrush'ta son kafatası tasarımı



Veriler 3D baskıya hazırlanıyor



3B yazdırılmış ve birleştirilmiş maske süsleniyor



Kafatası maskesinin son hali!

EinScan H tarayıcısı sayesinde her maske, özel bir uyum sağlıyor. Bunun şaşırtıcı bir teknoloji parçası olduğunu söylemeliyim. Böyle bir şey alacak bütçesi olan bir sanatçıysanız ve bilgisayar içinde çok fazla sanal iş yapıyorsanız şiddetle tavsiye ederim. Bu şey inanılmaz bir alet."

Will Huff, Hollywood Makyaj Efekt Sanatçısı

Kaynak: [shining3d](https://www.shining3d.com/)

Ken Barthelmey ile Film Endüstrisinde 3D Modelleme



The Tomorrow War (Yarının Savaşı) filmi için ZBrush ile 3D yaratık tasarımı

3D teknolojisi birçok alanda inovatif gelişmelere öncülük ederken [film](#) endüstrisinde bir dokunuş yapmadan geçebilir miydi? IT, Pokémon Detective Pikachu, Godzilla vs Kong ve yakın zamanda izleyicisiyle buluşan Amazon'un The Tomorrow War (Yarının Savaşı) filmi gibi Hollywood'un popüler filmlerinden bazılarında canavar tasarımcısı olarak adından söz ettiren [Ken Barthelmey](#) ile bu sorunun yanıtını birlikte keşfedeceğiz. Barthelmey, oldukça gelişmiş bir 3D modelleme programı olan [ZBrush](#)'ı kullanarak son derece ürkütücü canavarları nasıl yarattığına dair paylaşımlarda bulunarak film ve teknoloji entegrasyonuna ışık tutuyor.



Filmde White Spike olarak adlandırılan canava tasarımından bir kesit

Bize biraz kendinizden ve bir sanatçı olarak kariyerinizden bahseder misiniz?

Çok erken yaşta çizimler yapmaya başladım; genel olarak sanat ve yaratıcılığa her zaman tutkulu oldum. İkinci tutkumsa her daim sinema oldu. Jurassic Park ve Star Wars gibi filmler benim için büyük ilham kaynağı olarak üzerimde büyük etkiler yarattı. Sonunda tutkularıma odaklanmak istedim ve canavar/karakter tasarımı hakkında bir portföy oluşturdum.

2012’de yönetmen Wes Ball kişisel çalışmamı keşfederek beni “The Maze Runner” için Griever’s’ı tasarlamam için ekibe dahil etti. Film endüstrisindeki ilk büyük tasarım deneyimim böylece başlamış oldu. Bu filmten sonra “Fantastik Canavarlar 2” (2018), “IT” (2017), “Pokémon Detective Pikachu” (2019), “Godzilla: Canavarların Kralı” (2019) ve “Godzilla Kong’a

Karşı" (2021) da dahil olmak üzere çok sayıda başka filme katkıda bulunma fırsatı yakaladım. Bir canavar tasarımcısı olarak çalışmak, temelde tüm ilgi alanlarımin bir birleşimidir diyebilirim. Yaptığım işin çeşitliliğinden zevk alıyorum. Her proje yeni zorlukları ve yeni bir şeyler öğrenme fırsatı sunuyor.



Ken Barthelmeý'in 3D eskiz çalışması

En son The Tomorrow War'da çalıştınız, bize bu süreçten ve projeye nasıl dahil olduğunuzdan bahseder misiniz?

2019'un başlarında yapım tasarımcısı Peter Wenham, bir bilim kurgu filmi için uzaylılar tasarlanmasının uygun olup olmadığını öğrenmek için bana ulaştı. Tam bu zamanlarda şans eseri bir projeyi daha yeni bitirmiştım ve bir hafta içinde The Tomorrow War filmi için çalışmaya başladım. Süreçte ilk olarak bana uzaylıların filmin önemli bir parçası olduğunu ve tasarımın nasıl görüneceğini tanımlamaya yardımcı olmak için

benimle iş birliği yapılmak istendiği açıklandı. Proje hakkında daha fazla ayrıntı duyduğumdaysa heyecanlandım ve tasarım üzerinde çalışmaya başlamak için sabırsızlanıyordum.



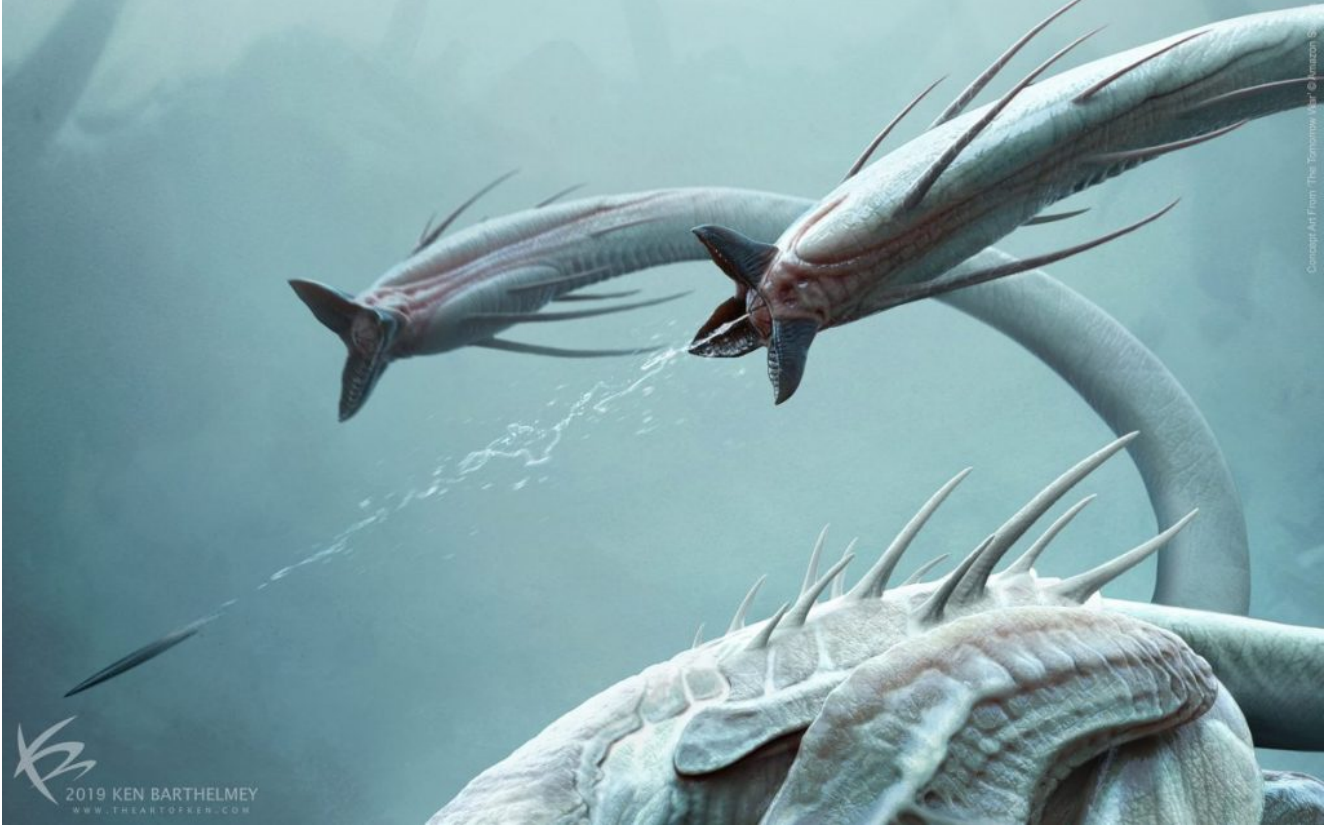
Ken Barthelmey'in 3D modelleme çalışması

Filmin hangi alanlarına katkıda bulundunuz?

Film için White Spikes adlı ürkütücü uzaylıları tasarlamakla görevlendirildim. Gördükleri her şeye saldıran ve onları yiyen bu yaratıkların açlığını ve zekasını yansıtan etkileyici bir tasarım gerçekleştirmem bekleniyordu. Ayrıca bu yaratıkların hızlı yüzebilme ve uçabilme gibi farklı yeteneklere sahip olması gerekiyordu. Tüm bu beklentileri tek bir tasarımda buluşturmaksa benim işimdi.

White Spikes'ın net bir açıklaması olmadığı için, yönetmenimiz Chris McKay'e başlangıçta seçim yapması için birkaç farklı seçenek sundum. Bu aşamada tüm amacımız beyin fırtınası yapmak

ve ilginç fikirler bulmaya odaklıydı. Chris, yaratıkları daha tehditkâr hale getirmek için bir tür saldırı silahına ihtiyaçları olduğunu hissetti. Beyaz Dikenlerin hedeflerine nasıl ateş edebileceğine dair makul bir yol istedi. Çivi-ateş-dokunaç fikrini buldum ve bu fikri bir eskiz haline getirdim. Fikir beğenilince benden bu tasarımı daha da geliştirmem istedi.



Çivi-ateş-dokunaç üçlemesi modellemesi

Bu eskiz onaylandıktan sonra ZBrush kullanarak bir 3D model oluşturarak stüdyoya sunulan birkaç KeyShot çizimi yaptım. En sonunda diğer tasarımcıların farklı uzaylı tasarımları üzerinde ayrı ayrı çalıştıkları ancak benim tasarımımın seçildiği söylendi.

ZBrush'ı ne kadar süredir kullanıyorsunuz?

ZBrush'ı ilk kez 2013 yılında tanışarak çalışmaya başladım. Kariyerime her ne kadar 2D sanatçısı olarak başlamış olsam da

3D sanatçılarına her zaman hayran olmuşumdur. 3D ilk başta bana oldukça teknik geldi, ayrıca yeni bir programı sıfırdan öğrenmek oldukça zorlayıcı bir süreçti. Ancak sonunda ZBrush'ta karalamalar yapmaya ve iş akışının ne kadar organik olduğunu görünce gerçekten şaşırmıştım. Özellikle [Dynamesh](#) kullanımı benim için bir keşif oldu ve gerçek kil ile [heykel](#) yapmak gibi geldi. İşte o zamanlardan beri 3D modelleme programı olan ZBrush'ı kullanıyorum.

ZBrush filmdeki çalışmanız için mi kullanıldı? Eğer öyleyse, yaratma sürecinizde size nasıl fayda sağladı?

ZBrush, benim işimin büyük bir parçası. 3D ile ilgili asıl harika olan şeyse, hile yapamıyor olmanızdır. Demek istediğim, bazen 2D'de iyi görünen bir şey 3D modelleme aşamasında o kadar iyi yansıtılamayabilir. Örneğin White Spike'ın 3 boyutlu modeli üzerinde çalıştığımda, arka ayakların çok uzun olduğu ve değiştirilmesi gerektiği hemen belli oldu. Böyle şeyler ancak üç boyutlu çalıştığınızda görünür hale gelir.

Fikir bulmak işin en zor kısmıdır, ancak bir kez bir yön belirlendiğinde, yönetmen tarafından onaylanana kadar o yön tasarımı büyük ölçüde rafine eder. Bu nedenle bir tasarım üzerinde çalışırken fikirleri kâğıda aktarmanın en hızlı yolu bu olduğundan her zaman 2D çizimlerle başlarım. Bir eskiz onaylandıktan sonraysa 3D modelleme sürecine odaklanabilir ve tasarımı ZBrush ile daha da geliştirebilirim.



3D modelleme ile geliştirilen yaratık tasarımı

Hangi özellikleri faydalı buldunuz?

Dynamesh sürekli kullanımda ancak ben model pozlaması için [ZRemesher](#) ve [Transpose Master](#) kullanmayı da seviyorum. 'The Tomorrow War' üzerinde çalışırken benim için en faydalı olan özellik, 'ZBrush to [KeyShot Bridge](#)' oldu. Stüdyoda planlanmış bir toplantıdan dolayı White Spikes'ı yontup işlemek için sadece birkaç günüm vardı. Tasarımın karmaşıklığı göz önüne alındığında ve bir modeli işleme için dışa aktarmak çok zaman alan bir süreç olabildiğinden bu aralığın ne kadar kısa bir aralık olabildiği aşikâr. Ancak ZBrush to KeyShot Bridge sayesinde her şeyi zamanında bitirmeyi başardım.

Senin için sırada ne var?

Şu anda James Wan'ın yönettiği, gelecek yıl vizyona girecek olan "Aquaman 2" üzerinde çalışıyorum. Neredeyse altı aydır bu proje üzerinde çalışıyorum ve bir film için daha önce hiç bu kadar farklı yaratık ve karakter tasarlamamıştım. Ayrıca yakında çıkacak bir Netflix filmine ve "Thor: Love and Thunder" için birkaç konseptte katkıda bulundum. Daha sonraysa kişisel projelerime daha fazla odaklanmak çalışacağım.

Kaynak: [Pixologic](#)

2021'de 3D Yazıcı Sahibi Olmak Çok Kolay

Zorlu bir 2020 yılını geride bıraktık. Bu yıl bize, birçok şeyi her zamankinden daha fazla hatırlattı; paylaşmayı, korumayı ve herkes için üretmeyi.

2009 yılında teknolojiyi kısıtlayan patentlerin birer birer süresi bitmesiyle birlikte hızlı bir gelişim sürecine giren 3D yazıcı teknolojisi; hem işletmeler hem de kişisel kullanım için çok uygun fiyatlı 'mini fabrikalar' olarak hayatımıza girdi.

Yıllardır gittiğimiz etkinliklerden, misafir ettiğimiz insanlardan ve sosyal medya üzerinden iletişim kurduğumuz takipçilerden öğrendiğimiz tek bir şey varsa o da 3D yazıcının herkese hitap ettiğidir. 3 boyutlu yazıcılar; mühendis veya matematikten her zaman korkmuş bir şair fark etmeksizin, farklı gelir seviyesine sahip gruplardan tüm kullanıcıların çok kısa bir sürede kolayca öğrenebileceği ve kullanabileceği cihazlardır.

3D yazıcı kullanabilmek için yapmamız gereken 2 temel şey var:

1) 3D Yazıcı edinmek

2) 3D modele sahip olmak veya tasarlamak

1) Yazıcıyı edinme kısmını bir şekilde hallettiğinizi düşünelim. Zira, [1900 liradan](#) 100.000 liraya kadar farklı amaçlar için tasarlanmış 3D yazıcılar var. Senin de kendi amacına uygun bir yazıcı bulman çok da zor olmayacaktır. Bu konuda tecrübeli arkadaşlarımıza danışmak istersen [bize ulaşabilirsin](#).



2) Başta oyun ve film dünyası olmak üzere dijital ortamların en çok aranan yeteneklerden birisi olan 3 boyutlu modelleme becerisi, 3D yazıcılarda da önem kazanıyor. Yani 3D modelleme konusunda biraz tecrüben varsa, 3 boyutlu yazıcı kullanırken de geriye bir tek hayal gücün kalıyor. Fakat 3 boyutlu modelleme konusunda tecrüben yoksa? Bu durumda da fazla endişelenmeye gerek yok. Bu yazıda hem ücretsiz tasarımlar bulmayı hem de kolay ve ücretsiz şekilde kendi tasarımlarını yapmayı öğrenebileceksin.

A) Nasıl 3D Model Bulurum?

Öncelikle nasıl 3D modeller bulabileceğimize bakalım. Zira, 3D

yazıcı sahibi olmak için tasarım yapmayı bilmemize pek de gerek yok.

Aşağıdaki sitelerden ihtiyacın olan hobi ürünlerine, aksesuarlara, yedek parçalara, araç-gereçlere ve daha fazlasına ücretsiz veya ücretli şekilde ulaşmak mümkün.

- [Cults3d](#)
- [Thingiverse](#)
- [Youmagine](#)
- [Myminifactory](#)

Daha fazla kaynağa erişmek için [buraya](#) göz atabilirsin

B) Nasıl 3D Model Tasarlarım?

“3 Boyutlu yazıcı aldım ama sonsuza kadar internetteki ücretsiz tasarımlara bel bağlamak mantıklı mı” diye kendine soruyor olabilirsin. Bir yandan da 3 boyutlu modelleme yapmayı öğrenmeye başlamada fayda var. Ücretsiz ve eğitim amaçlı geliştirilmiş modelleme programları ile kendi dünyanı ve kendi ürünlerini tasarlamaya başlayabilirsin.



TinkerCAD

3 boyutlu modelleme konusunda dünyanın en çok tanınan markası olan Autodesk'in çocuklar ve 3D modellemeye yeni başlayanlar için geliştirdiği TinkerCAD, tarayıcı tabanlı bir yazılım olmasıyla erişiminin herkes için oldukça kolay olduğunu söylemek mümkün.

Eğitim amacıyla geliştirilen platformda yeni başlayanlar için birçok ders yer alırken, 3D tasarım konusunda bilgili olanların da başkalarına ders verebilmesi mümkün.

3D Slash

3Dslash ile ister 'eklemeli' tasarım, istersen de 'eksiltmeli' tasarım yapabilirsin. Diğer 3D modelleme yazılımlarının aksine bir de 'eksiltme' seçeceği sunan 3D Slash'ta kocaman bir küp bloğu oyma yöntemiyle şekillendirmek mümkün.

Tıpkı TinkerCAD gibi tamamen ücretsiz ve tarayıcı tabanlı olan 3D Slash'e göz atmanda fayda var.

ZBrush Core Mini

3 boyutlu modelleme dünyasının en eğlenceli ve en yaratıcı yazılımlarından birisi olan ZBrush'a başlamayı düşünüyorsan ve öğrenme sürecinde ödeme yapacak bütçen yoksa ZBrush Core Mini'ye erişmek için ücretsiz olarak üye olman yeterli.

Heykeltıraşlık yazılımı olan ZBrush ile birbirinden güzel karakter tasarımlarına imza atmak mümkün.

Ayrıca ZBrush'ın profesyonel versiyonuna da [buradan](#) ulaşabilirsin.

Sonuç olarak; 3 boyutlu yazıcılar gerek kullanım kolaylığı, gerekse de sunduğu çözümler ile büyük küçük herkese hitap eden ve herkes tarafından kolayca kullanılabilecek bir mini fabrika olarak karşımıza çıkıyor. Eğer bir süredir 3D yazıcı edinmeyi düşünüyor ancak farklı sebeplerden dolayı tereddüt ediyorsan

belki de yeni yılla birlikte yeni bir yolculuğa başlamanın vakti gelmiştir.

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 nesneler 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 düşkünü kullanıcılarını sevindirmişti.

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

ZBrushCoreMini ile Organik Modelleme Deneyimini Ücretsiz Yaşayın!

Hem vektörel hem de piksel tabanlı bir uzaya sahip olan ZBrush, öğeleri bir kil, bir oyun hamuru gibi şekillendirmemizi sağlayan, dünyada birçok tasarım odaklı sektörün tercih ettiği organik modelleme programı olarak biliniyor. Özellikle heykeltıraşçılıkta profesyonelleşmek, oyun-film karakterleri yaratmak ya da 3D yazıcıda üretilebilir figürler tasarlamak için geliştirilen program, organik modellemeye yeni başlayanlar için ZBrush ücretsiz versiyonunu yayınladı; **ZBrushCoreMini**

Organik modelleme nedir?

Uzunluk, açı vb parametrelere bağlı olmadan özgürce (Kil veya hamur ile bir heykel yapar gibi) tasarım yapabileceğiniz modelleme türüdür. Dijital heykel tasarımlarında en çok tercih edilen modelleme programı olan ZBrush, herkesin rahatlıkla uygulayabileceği anlaşılması ve uygulaması kolay olan ücretsiz sürümünü tanıttı.

Tasarım Özgürlüğü

ZBrushCoreMini, her yaştan yeni sanatçılar için tasarlanmıştır ve herkesin hızlıca anlamasına ve hemen heykel yapmaya başlamasına olanak tanıyan aerodinamik bir arayüze sahiptir.



Dijital Heykel Tasarımı

ZBrushCoreMini, tamamen heykel yapmakla ilgilidir. Basit bir küre veya taş blokla başlayın, daha sonra malzeme eklemek veya çıkarmak için ZBrush'tan en popüler dijital heykel fırçalarının kullanıp, tasarlayabilirsiniz. ZBrushCoreMini hayal gücünüzü keşfetmenizi sağlar.

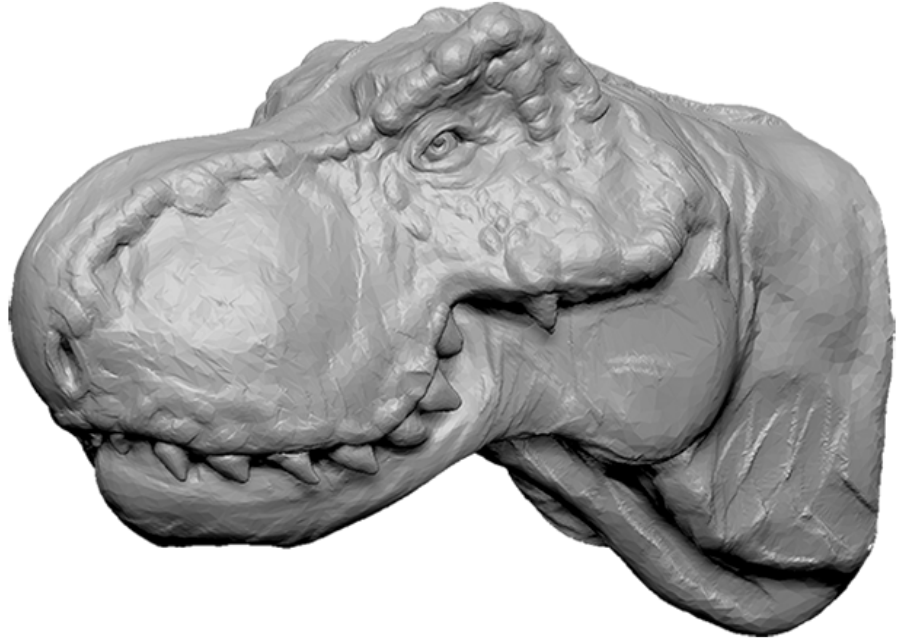


IMAGE3D GIF

Tasarımınızı tamamladıđınızda, iMage3D formatı aracılığıyla çalışmanızı başkalarıyla paylaşmanın heyecan verici yeni bir yolunu keşfedebilirsiniz. Herhangi bir websitesinde, 2D görüntü olarak görünecektir ancak diğer ZBrushCoreMini kullanıcıları dosyayı indirip programda tam 3D olarak açabilir.



ZbrushCoreMini ile Neler Geliyor?

Sculptris Pro

 Dijital olarak şekillendirirken her şey poligonlardan oluşturulur ve poligon sayısı modelinizin ne kadar ayrıntıya sahip olabileceğini belirler. Modelinizde yalnızca birkaç poligon varsa, fazla ayrıntı ekleyemezsiniz. Sculptris Pro, çalışmalarınızda her zaman ayrıntılı çalışmanıza izin verir. Şekillendirdiğinizde poligonları otomatik olarak ekler veya kaldırır, böylece sadece tasarımınıza konsantre olabilirsiniz.

Fırçalar



ZBrushCoreMini, ZBrush ve ZBrushCore'un (ücretli ve daha

kapsamlı diğ er versiyonlar) en pop ler 8 fır asını i erir. Bu fır alar, ZBrush  r n ailesini tanımlayan dijital heykel devrimini ya amanızı saėlar. Sculptris Pro ile birlikte bu fır alar yaratıcılıėınızı ortaya  ıkaracaktır.  rneėin, yaratıėınıza bacaklar eklemek istiyorsanız, bunları SnakeHook fır ayla dı arı doėru  ekip tasarlayabilirsiniz!

Simetri

  Bir modelin hem sol hem de saė tarafını  ekillendirmeniz mi gerekiyor? Tela a gerek yok! Simetri ile  ok kolay. Simetri d ėmesini etkinle tirdiėinizde, aynı anda modelin her iki tarafına da  ekil verebilirsiniz. Bu  zelliėi dilediėiniz zaman kapatabilirsiniz.

3D Yazıcıda  retin!

ZBrushCoreMini, 3 boyutlu yazıcılarda  alı tırabileceėiniz **OBJ** ve **STL** formatlarında modelinizi kayıt etmenize de olanak saėlıyor. B ylelikle tasarladıėınız heykelleri 3Boyutlu yazıcılarda ger ek  r nlere d n  t rebilirsiniz.



Zbrush, d nyayı dijital heykeltra lıkla g  lendirmek istiyor. Bu nedenle, size  cretsiz bir dijital heykel deneyimi sunuyor. Reklamsız. Abonelik yok. Herhangi bir fiyat yok. Sadece sonsuz yaratıcılık.

Programı indirmek için [buraya](#) tıklayabilirsiniz.

ZBrush güncellendi

Bilmeyenler için: Zbrush, karakter modellemede üst seviye deneyim sunan bir 'yontma' programıdır. Hem vektörel tabanlı hem de piksel tabanlı bir uzaya sahip olan ZBrush; öğeleri bir kil, bir oyun hamuru gibi şekillendirmenizi sağlıyor. Fare ile kullanımı pek önerilmeyen program için çizim tabletini kullanarak dijital heykeltıraşçılıkta profesyonelleşebilir, yeni oyun-film karakterleri yaratabilir veya 3 boyutlu yazıcınızla fiziki ortama geçirebileceğiniz figürler oluşturabilirsiniz.

Tüm bu yetenekleriyle diğer 3 boyutlu tasarım programlarından sıyrılan uygulamaya yeni güncelleme geldi, işte yeni ZBrush 4R8:

Yeni Boolean sistemi

Bu yeni altyapı ile milyonlarca poligon içeren modellerin gerçek zamanlı önizlemelerine bakarken bile model üzerinde değişiklikler yapılabilir.

Vektör yer değiştirme

Bu özellik sayesinde ağız, burun, kol gibi uzuvlar vektörel olarak fırçalarda bulunacak ve biz o fırçayı seçerek istediğimiz modelin üzerine tek tuşla uzuv çizebileceğiz. "Bir kere yont, daima kullan" özelliği sayesinde zaman ve enerji kazanımı sağlanacak.

Yeni deforme ediciler

Gerçek zamanlı kompleks dönüştürmeler/deformeler yapabilmek

artık daha kolay.

Gizmo3D

Bu özellik model manipölasyonu konusunda TransPose'a bir alternatif oluyor. Çok yönlülüğü sayesinde, içerisinde deforme edicilerin ve çoklu nesne dönüştürücülerin de olduğu fonksiyonlar içeriyor. Tamamen kişiselleştirebilir.

3B yazı ve SVG şekil oluşturucu

Artık; gerçek geometri, değişken kalınlık ve eğimli kenarlı karmaşık modeller oluşturmak için sistemde bulunan fontlar kullanılabilir. Logolar veya diğer tasarımlardan kolayca model oluşturabilmek için SVG formatındaki 2B vektör dosyalarını da kullanabileceğiz. Yeni boolean sistemi ile birlikte, karmaşık modeller için basit çözümlere sahibiz.

Yeni gelen 3 plugin'den ZBrush to Photoshop CC ile; 3B uzayda oluşturduğunuz nesnelerin birleştirme(compositing) için, boşlukları otomatik doldurarak kolayca Photoshop'a gönderilmesi sağlanacak. **Scale Master** ile 3B yazıcı kullanıcıları için gerçek boyutlarda ölçeklendirme ve yine 3B yazıcı kullanıcılarının çok hoşuna gidecek **Zbrush to Sculpteo** ile modellerinizi tek tuşla, çevrim içi 3B model paylaşım kütüphanesi olan Sculpteo'ya yükleme özellikleri geldi.

Yarın(15.06.2017) [buradan](#) uygulamalı tanıtım eğitimi 1 gün aranın ardından devam edecek. Farklı alanlarda uzman kişilerin yaptığı yayınları izlemeniz tavsiyemizdir.

