

3D





ZBrush

50UE (ABENDKURS / ONLINE)

5 Wochen zu je 10UE / Woche

In unserem ZBrush-Kurs lernst du die Grundlagen und fortgeschrittene Techniken des digitalen Sculptings. Du erfährst, wie du realistische 3D-Modelle erstellst, ZBrush-Werkzeuge effizient nutzt und komplexe Details hinzufügst. Der Kurs ist ideal für Künstler, Designer und 3D-Profis, die ihre Fähigkeiten auf das nächste Level bringen möchten.

ZBrush ist eine führende Software für digitales Sculpting und Painting, ideal für die Erstellung detaillierter 3D-Modelle. Mit Tools wie DynaMesh, Polypainting und einer integrierten Render-Engine bietet ZBrush kreative Freiheit und Präzision. Es wird in Bereichen wie Film, Spiele, Produktdesign und Architektur eingesetzt und unterstützt Formate wie OBJ und FBX für nahtlose Workflows.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

individuelle Kurse ab einer Person
ab EUR 516,- (6UE)

KURSDAUER

5 Wochen / 50UE / EUR 2.499,-

umsatzsteuerbefreit gemäß § 6 Abs. 1 Z 11A UStG.

KURSZEITEN

Montag: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Mittwoch: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Freitag: 18:00 - 20:30 Uhr (inkl. 10min. Pause)

TERMINE / TRAINER*IN

für nähere Informationen siehe:



KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

KURSIHALT

- Einführung in ZBrush
- Überblick über die Benutzeroberfläche
- Grundlegende Werkzeuge und Navigation
- Grundlagen des Sculptings
- Arbeiten mit ZSpheres und einfachen Formen
- Symmetrie und grundlegende Sculpting-Techniken
- Verwendung von Pinseln und DynaMesh
- Detailliertes Modellieren
- Fortgeschrittenes Sculpting: Feinheiten und organische Formen
- Arbeiten mit Subdivision Levels
- Nutzung von Polygroups und Masking für komplexere Strukturen
- Texturierung und Polypainting
- Einführung in Polypainting
- Farbgebung und Texturierung direkt im Modell
- Export von Texturen für externe Programme
- Hard Surface Modellierung
- Modellierung von harten Oberflächen (z. B. Rüstungen, mechanische Teile)
- Einführung in ZModeler und Hard Surface-Techniken
- Rendering und Präsentation
- Beleuchtung und Materialauswahl
- Grundlagen des Renderings in ZBrush
- Vorbereitung der Modelle für Präsentationen oder Portfolio
- Projekte und Praxis
- Erstellen eines eigenen 3D-Modells (Charakter, Kreatur, Objekt)
- Feedback und Verbesserungstipps
- Arbeiten an individuellen Projekten