
Corso ZBrush

Scultura Digitale e Modellazione 3D

CORSO ZBRUSH

SCULTURA DIGITALE E MODELLAZIONE 3D

- Interfaccia del programma
- Navigazione 3d per mouse o tavoletta grafica.
- Storia del programma. Modellazione 3d e 2,5d
- Tools e subtools
- Brushes.
- Flusso di lavoro tipo. Come si procede per scolpire.
- Maschere.
- Nascondere e mostrare.
- Dynamesh o Livelli di suddivisione. Scultura distruttiva e non.
- Salvare. Differenza tra tool e progetto.
- Il gizmo. Muovi scala e ruota.
- Zremesher. Polygroups. Extract.
- Semplificare una mesh. Ricostruire i livelli di suddivisione.
- Zmodeler. La modellazione poligonale hardsurface in Zbrush.
- Sculpttris o Dynamesh. Comparazione flussi di lavoro.
- Retopologizzazione.
- Polypainting
- Posing.
- Materiali e matcaps. Illuminazione e rendering base.
- Customizzare Zbrush.