



Corso Zbrush

Programma didattico

Modulo 1 – Panoramica e interfaccia

1. Concetto di scultura digitale e differenze con il modellatore CAD
2. Organizzazione di palette, Lightbox, barra Shelf e Hotkeys
3. Navigazione viewport: Rotate, Move, Scale, Frame

Modulo 2 – Strumenti di selezione e Masking

1. Selezione rettangolare, lasso, polygroups visibilità/isolate
2. Maschere libere, lassate e mascheratura penna; inversione e smoothing

Modulo 3 – Trasformazioni e gestione SubTool

1. Move, Rotate, Scale a livello oggetto e pivot personalizzato
2. Append, Duplicate, Split e Merge per organizzare il progetto

Modulo 4 – Mesh & preparazione Dynamesh

1. Import/creazione di primitive e ZSpheres
2. Dynamesh per fusione volumi, ZRemesher per pulizia topologia

Modulo 5 – Brush di scultura essenziali

1. Standard, Clay, Inflate, DamStandard, hPolish, Trim brushes
2. Alpha, LazyMouse e Stroke alternati per controllare il flusso di dettaglio

Modulo 6 – Personalizzazione Brush e hotkey

1. Creazione di pennelli custom, gestione curva e modifiers
2. Salvataggio nella cartella Startup e assegnazione di scorciatoie



Eccezionale | TrustScore 4.8

Offriamo corsi su misura e personalizzati per tutti i livelli, garantendo qualità e risultati grazie a docenti esperti e metodologie all'avanguardia



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



CERTIFICATO DI GARANZIA

Modulo 7 – Scultura testa personaggio

1. Craniometria di base, landmark facciali e proporzioni
2. Definizione primaria → secondaria → micro-detail (pori, rughe)

Modulo 8 – Scultura del corpo completo

1. Block-out anatomico-strutturale con ZSpheres o Mannequin
2. Dinamica poseable symmetry e refinements muscolari

