



# Corso Zbrush

## Programma didattico

### Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli oggetti del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

### Fase 2 – Programma Didattico Business

#### Modulo 1 – Panoramica e interfaccia

Comprendere l'ambiente di lavoro e la logica di ZBrush

- Concetto di scultura digitale e differenze rispetto alla modellazione CAD
- Organizzazione di palette, Lightbox, Shelf e interfaccia
- Navigazione viewport: Rotate, Move, Scale, Frame
- Personalizzazione workspace

#### Modulo 2 – Selezione, masking e controllo delle aree

Gestire con precisione le parti del modello

- Selezioni rettangolari, lasso e polygroups
- Isolamento e visibilità delle mesh
- Maschere manuali e avanzate
- Inversione, blur e sharpening delle maschere

#### Modulo 3 – Trasformazioni e gestione SubTool

Organizzare e manipolare il progetto

- Move, Rotate, Scale e gestione pivot



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

- Append, Duplicate, Split e Merge
- Organizzazione dei SubTool
- Workflow non distruttivo

#### **Modulo 4 – Mesh base e Dynamesh**

Costruire le fondamenta della scultura

- Primitive e ZSpheres
- Dynamesh per fusione volumi
- ZRemesher per ottimizzazione topologica
- Controllo densità e distribuzione poligoni

#### **Modulo 5 – Brush di scultura essenziali**

Imparare gli strumenti fondamentali

- Standard, Clay, Inflate, DamStandard
- hPolish, Trim e brush di rifinitura
- Uso di Alpha e Stroke
- LazyMouse per precisione e controllo

#### **Modulo 6 – Personalizzazione strumenti e workflow**

Ottimizzare velocità ed efficienza

- Creazione brush personalizzati
- Modificatori e curve
- Assegnazione hotkeys
- Salvataggio setup personalizzato

#### **Modulo 7 – Sculpting testa: struttura e dettaglio**

Costruire un volto realistico

- Proporzioni e craniometria base
- Landmark facciali
- Passaggio da forme primarie a secondarie
- Micro-dettaglio: rughe, pori, imperfezioni

#### **Modulo 8 – Sculpting corpo completo**

Gestire anatomia e volumi

- Block-out con ZSpheres o mannequin
- Proporzioni anatomiche
- Pose e simmetria dinamica
- Definizione muscolare e rifinitura

#### **Modulo 9 – Dettaglio avanzato e rifinitura**

Portare il modello a livello professionale

- Suddivisioni e livelli di dettaglio
- Noise, surface e dettagli procedurali
- Inserimento micro-dettagli realistici
- Controllo finale della mesh

#### **Modulo 10 – Preparazione per pipeline e output**

Chiudere il workflow in modo professionale

- Retopology base e ottimizzazione mesh
- Preparazione per rendering o game engine
- Esportazione file (OBJ, FBX)
- Introduzione alla stampa 3D
- Best practice per portfolio

### Fase 3 – Preparazione per il lavoro

1. Incontro con il JOB Advisor (di gruppo)
2. Verifica delle competenze in essere
3. Creazione ed aggiornamento del CV
4. Gestione dei social media
5. Ricerca delle offerte di lavoro
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Regole di comportamento sul posto di lavoro

*N.B.: Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici*