



ZBrush - Introdução a escultura digital

Carga horária: 8 horas

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1 - Introdução

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ▶ O que é Zbrush? | Duração: 00:06:36 |
|-------------------|-------------------|

2 - Interface do ZBrush

- | | |
|---------------------------------------|-------------------|
| ▶ Light box | Duração: 00:01:59 |
| ▶ Diagramação dos Menus | Duração: 00:02:55 |
| ▶ Salvando e importando arquivos | Duração: 00:03:32 |
| ▶ Menu de navegação | Duração: 00:08:31 |
| ▶ Menu de Ferramentas | Duração: 00:01:48 |
| ▶ Menu de Materials, alphas e brushes | Duração: 00:03:05 |
| ▶ Menu superior de controle. | Duração: 00:03:45 |
| ▶ Grid e Document Resolution | Duração: 00:02:31 |
| ▶ Layers | Duração: 00:02:06 |
| ▶ History Autosave e GOZ | Duração: 00:05:12 |

3 - Subtools e Polymesh3d

- | | |
|---|-------------------|
| ▶ O que são primitivas? | Duração: 00:01:18 |
| ▶ Função Initialize | Duração: 00:04:56 |
| ▶ Conversão em PolyMesh3d | Duração: 00:01:47 |
| ▶ Funções básicas do menu Subtool: ícones | Duração: 00:03:23 |
| ▶ Funções básicas do menu Subtool: organização | Duração: 00:03:22 |
| ▶ Funções básicas do menu Subtool: principais atributos | Duração: 00:03:08 |

4 - Move, Scale, Rotation e Polygroups

▶ Modificando seu Gizmo	Duração: 00:01:33
▶ Movendo e esticando o Gizmo	Duração: 00:04:14
▶ Demais funções do Gizmo 3D	Duração: 00:05:04
▶ Auto Snap do Gizmo	Duração: 00:01:10
▶ Funcionamento do Transpose	Duração: 00:03:12
▶ Polygroups	Duração: 00:03:39
▶ Groups Split	Duração: 00:01:12
▶ Exercício: Abrindo arquivo	Duração: 00:00:55
▶ Exercício: Preparação das ferramentas	Duração: 00:02:10
▶ Exercício: Montando o objeto	Duração: 00:02:24

5 - Conceitos básicos de criação e utilização de geometria

▶ Primitivas e Meshs do Zbrush	Duração: 00:01:32
▶ Mannequin	Duração: 00:02:21
▶ Zspheres	Duração: 00:01:56
▶ Entendendo a subdivisão	Duração: 00:03:53
▶ Subdivisão: Smt e Suv	Duração: 00:01:56
▶ Subdivisão: del lower, higher e Reconstruct subdv	Duração: 00:02:02
▶ Dynamic Subdivision	Duração: 00:02:28
▶ Aplicando a subdivisão, Qgrid e Bevel Coverage	Duração: 00:02:29
▶ Conceito de Dynamesh	Duração: 00:03:10
▶ Parâmetros Dyna	Duração: 00:09:40
▶ Teoria Adição e subtração dynamesh	Duração: 00:07:44
▶ Exercício de Adição e Subtração - Dynamesh	Duração: 00:01:58
▶ Live Boolean	Duração: 00:06:58
▶ Principal diferença entre liveboolean e Dynamesh	Duração: 00:01:51
▶ Exercicio Live boolean e DsDiv	Duração: 00:02:41

6 - Ferramentas de Modelagem e Materiais

▶ Diferenças entre Matcap e Standard Materials	Duração: 00:04:38
▶ Salvando e importando materiais	Duração: 00:01:23
▶ Fill Layer material	Duração: 00:02:26
▶ Simetria	Duração: 00:09:56
▶ Funcionamento dos parâmetros, focal,draw, dynamic e Z intensity e Smoth	Duração: 00:08:40
▶ MoveBrush	Duração: 00:02:26
▶ Standard brush	Duração: 00:02:22
▶ Smooth Stronger	Duração: 00:01:51
▶ Clay Brushes	Duração: 00:03:21
▶ Ferramenta Dam Std	Duração: 00:02:05
▶ Inflate	Duração: 00:02:29
▶ Básico de planificação com Trim e HPolish	Duração: 00:04:39
▶ Lazy mouse e Chisel	Duração: 00:03:23
▶ Pinch	Duração: 00:01:39
▶ Brush topologicamente dependentes e não dependentes	Duração: 00:05:03
▶ Backfacemask	Duração: 00:01:34

7 - Máscaras e ferramentas de visibilidade

▶ Como mascarar	Duração: 00:01:52
▶ Tipos de máscaras	Duração: 00:02:48
▶ Sharpen, Shrink e Grow Mask	Duração: 00:02:11
▶ Mask by features	Duração: 00:02:42
▶ Utilizando a ferramenta de Visibilidade	Duração: 00:01:04
▶ Lasso e Select Rect	Duração: 00:00:58
▶ Visibilidade e Polygroups	Duração: 00:01:21
▶ Split e delete hidden	Duração: 00:02:17
▶ Zremesh	Duração: 00:04:13
▶ Project	Duração: 00:05:08
▶ Angle of View e Mirror and Weld	Duração: 00:04:14

8 - Projeto prático

▶ Dicas iniciais	Duração: 00:03:56
▶ Utilizando Kuadro como referência	Duração: 00:02:37
▶ Spotlight	Duração: 00:01:48
▶ Modelagem do Personagem	Duração: 00:51:12
▶ Modelagem da armadura	Duração: 00:28:42
▶ Render Básico	Duração: 00:02:54

9 - Conclusão

🏆 Depoimento

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?
Envie-nos um e-mail [clikando aqui](#).