



**LIBERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI LABA**  
LEGALMENTE RICONOSCIUTA D.M. 27/04/2000  
COMPARTO UNIVERSITARIO AFAM  
sede centrale Via Don Giacomo Vender n.66 - Brescia 25127 (BS) IT  
Tel. 030.380894 - Fax. 030.3391503 - info@laba.edu - www.laba.edu



## **CORSI LIBERI 2014**

**Titolo del corso:** SCULTURA DIGITALE (ZBrush)

**Ore:** 20

**Docente:** Francesco Mai

**E-Mail:** mai@francescomai.com

**Sito Internet:** [www.francescomai.com](http://www.francescomai.com)

### **Obiettivi formativi**

Lo studente raggiungerà la capacità di poter realizzare sculture digitali 3D e modelli poligonali complessi con un approccio artistico e tecnico allo stesso tempo.

### **Prerequisiti**

Gradita, anche se non necessaria, una conoscenza di base di grafica tridimensionale.

### **Strumenti richiesti**

Computer portatile (Notebook) con preinstallato software Z-Brush eventualmente a disposizione per ogni studente sprovvisto di quello personale.

### **Contenuti del corso**

Introduzione alla scultura digitale.

Cenni sul disegno 2.5 D.



**LIBERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI LABA**  
LEGALMENTE RICONOSCIUTA D.M. 27/04/2000  
COMPARTO UNIVERSITARIO AFAM  
sede centrale Via Don Giacomo Vender n.66 - Brescia 25127 (BS) IT  
Tel. 030.380894 - Fax. 030.3391503 - info@laba.edu - www.laba.edu



Il concetto di Pixol e analisi della modalità Edit.

Analisi dell'interfaccia, pannelli principali, funzioni e cenni sulla customizzazione.

Navigazione del workspace in edit mode.

Oggetti lavorabili in zbrush: primitive, obj e stl, zspheres.

I pennelli in zbrush, panoramica dei brush più usati per lo sculpting e le opzioni per controllarne il comportamento: Alphas, Masking brushes, selection brushes, clipping brushes, zspheres.

Costruzione di una mesh base in zsphere, pro e contro e ottimizzazione, goZ. Uso di polygroups, maschere e della funzione di hiding per velocizzare il processo.

Strumento traspose per il cambiamento delle proporzioni Dynamesh, uno strumento per scolpire liberi da vincoli tecnici, caratteristiche, pro e contro.

Insert brushes: panoramica generale e creazione dei multi mesh insert (4r4).

Aggiunta di livelli di suddivisione e detailing, smooth on o off pro e contro.

Subtools: append e insert di primitive e oggetti importati.

Subtools: creazione di oggetti mediante l'opzione extract.

Creazione di oggetti: shadowbox.

Creazione di oggetti: curve surface.

Texturing e features aggiuntive.

Texturing in zbrush: polypaint overview, pro e contro.

Painting del modello, tecniche di painting, cavity mask e altri tipi di maschere.

Uso dello strumento spotlight per il texturing tramite photo references.

Painting su texture: ZApplink.



**LIBERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI LABA**  
LEGALMENTE RICONOSCIUTA D.M. 27/04/2000  
COMPARTO UNIVERSITARIO AFAM  
sede centrale Via Don Giacomo Vender n.66 - Brescia 25127 (BS) IT  
Tel. 030.380894 - Fax. 030.3391503 - info@laba.edu - www.laba.edu



Painting su texture: Projection Master.

Fibermesh: overview e opzioni/tecniche generali.

Rendering in zbrush. Quick overview.

### **Testi di riferimento/Sitografia**

Introduzione a Zbrush di Erik Keller

Creare personaggi con Zbrush, scultura digitale avanzata di Scott Spencer

### **Metodi didattici**

Spiegazione su grande schermo delle varie metodologie creative.

Assistenza personalizzata nella realizzazione dei progetti in aula.