

## Cursuri ZBrush – Incepatori– Programa de studiu

### 1. Introducere in interfata ZBrush

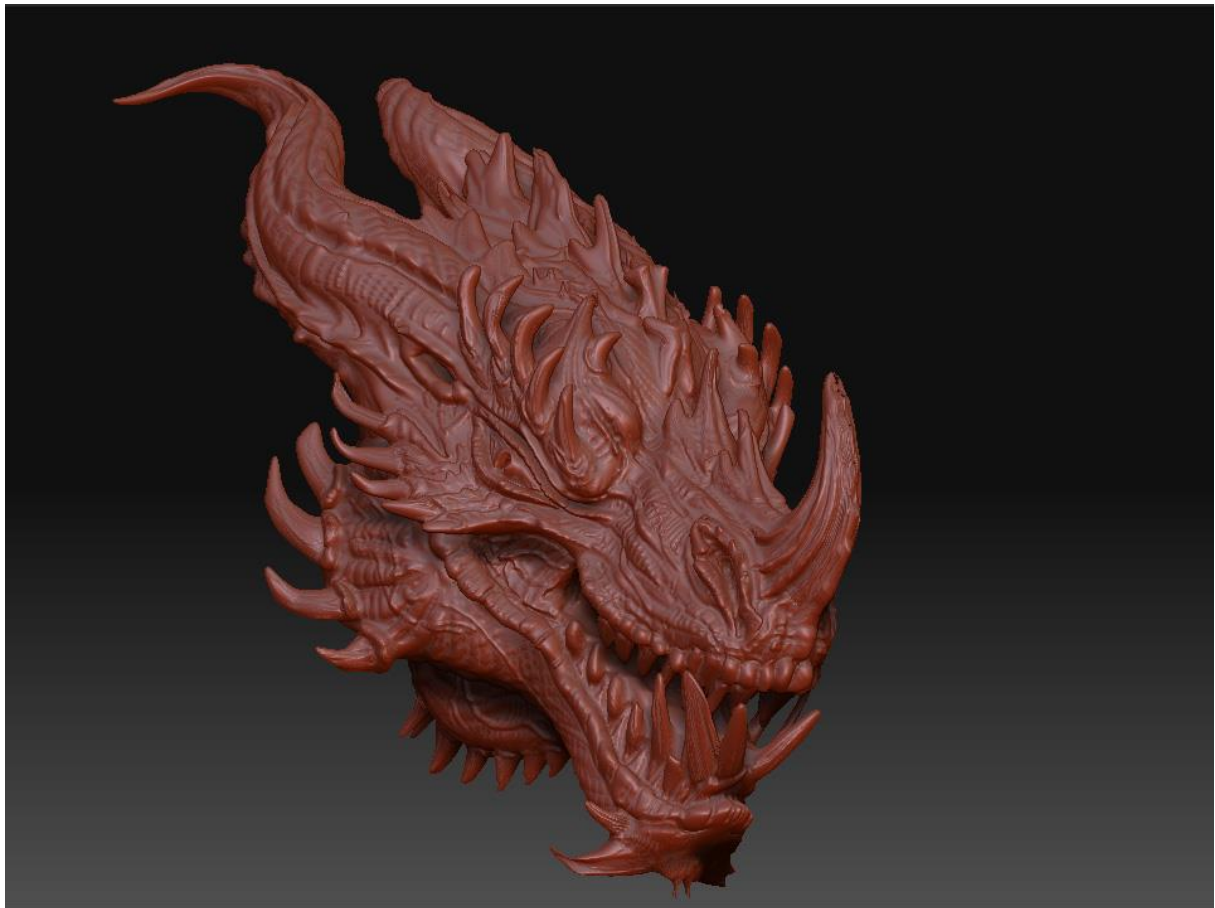
- Ce este Zbrush?
- Intelegerea interfetei
- La ce este folosit Zbrush?
- Utilizarea Light Box
- Navigarea in spatiu de lucru
- Utilizarea perspectivei ferestrei de perspectiva si a celei ortogonale
- Utilizarea tool-ului de „local centering”
- Utilizarea diferitelor materiale
- Activarea simetriei
- Vizualizarea modelului in diferite situatii



### 2. Crearea de Mesh-uri

- Intelegerea modelarii pe baza de poligon
- Crearea Zspheres
- Utilizarea ShadowBox
- Crearea Zsketch

- Utilizarea 3Dmesh
  - Importul din alte programe
3. Unelte si sculptura
- Intelegerea setarilor pentru pensula
  - Inversarea efectelor de pensula
  - Trecerea in modul Smooth
  - Stabilirea proprietatilor outline-ului
  - Lucrul cu „alpha”
  - Folosirea pensulei Move
  - Folosirea pensulei Clip
  - Studierea altor pensule - Polish, Clay, Flatten, Inflate, Tracks
  - Salvarea si utilizarea presetarilor pentru pensule



4. Folosirea uneltelor
- Utilizarea uneltelor si a proiectelor
  - Utilizarea subdiviziunilor
  - Mascarea anumitor parti din model
  - Mascarea bazata pe occlusion si cavity
  - Selectarea si ascunderea anumitor parti din unelte
  - Folosirea grupurilor de poligoane
  - Utilizarea deformatoarelor

- Rotirea in oglinda a geometriei
  - Restabilirea simetriei
5. Utilizarea Sub-Uneltelor
- Notiunile de baza pentru Uneltele secundare
  - Crearea de unelte secundare
  - Combinarea de unelte secundare



6. Deformarile cu Transpose
- Mascarea cu Transpose
  - Ajustarea Manipulatorului Transpose
  - Scalarea, micare si rotirea cu Transpos



## 7. Pictura si texturarea cu ajutorul culorilor

- Intelegerea modului in care Zbrush utilizeaza culorile
- Setarile de baza pt Spotlight
- Pictura si texturarea cu Spotlight
- Texturarea unui cap



8. Retopologizare: Crearea modelelor pentru Rig
  - Redesenarea cai pentru retopologizare
  - Tips pentru un flow cat mai bun pentru contur
  - Crearea tipologiei
  - Copierea detaliilor vechiului model pe cel nou



9. Layout-urile UV si Maparea
  - Intelegerea UV maps
  - Instalarea plug-in-ului UV Master
  - Folosirea UV Master
10. Unelte si sculptura
  - Prevenirea problemelor
  - Recuperarea unui model
  - Concluzie
  - Exemple de modele realizate cu Zbrush