

Conteúdo Programático

Escultura Digital

Conteúdo:

Aula 01

- Introdução ao Zbrush (Interface, brushes, base meshes)
- Base e silhueta (formas primarias)
- Workflow no Zbrush (Shapes primários, Sketch com Dynamesh, Shapes Secundarios)
- Estudo da cabeça

Aula 02

- Estudo do tronco humano
- Estudo de braços e mãos

Aula 03

Estudo de pernas e pés
Modelagem cartoon

Aula 04

- Detalhamento no Zbrush (uso de alphas e textura)
- Pintura e texturização no Zbrush
- Modelagem Inorgânica no Zbrush

Aula 05

- Início projeto final
- Blocagem do modelo e reconstrução

Aula 06

- Finalização projeto final
- Render no Zbrush e apresentação final