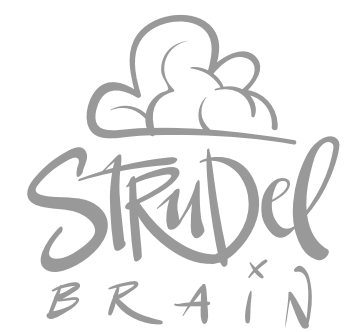




CORSO DI SCULPTING



x Blender Italia

PROGRAMMA DEL CORSO

01. CHARACTER DESIGN

01. CHARACTER DESIGN



- **Fonti di ispirazione**
- **Cenni storici**
- **How to**
- **Vita Interiore**
- **Distinzione visiva**
- **Visual Development**
- **Espressioni facciali**
- **Body language**
- **Capire la struttura**
- **Consigli utili**
- **Tecniche creative**
- **Q&A**

02. INTRO ALLO SCULPTING

02. INTRO ALLO SCULPTING



- L'interfaccia di Blender
- Impostare l'area di lavoro
- Funzioni base
- Utilizzare i modifier
- La modalità sculpting
- Q&A + Review

03. DYNOTOPO **VS** REMESH

03. DYNOTOPO VS REMESH



- Differenze e caratteristiche
- Utilizzare Dynotopo
- Utilizzare Remesh Tool
- Live Demo
- Q&A + Review

04. DEFINIRE LE FORME

04. DEFINIRE LE FORME



- Mesh
- Curve
- Surface
- Metaballs
- Grease Pencil
- Q&A + Review

05. SCOLPIRE UNA TESTA

05. SCOLPIRE UNA TESTA



- Definire i volumi
- Combinazione di oggetti multipli
- Aggiustamenti
- Definire i dettagli
- Q&A + Review



06. VERTEX **VS** TEXTURE PAINT

06. VERTEX **VS** TEXTURE PAINT



- Differenze e caratteristiche
- Utilizzare Vertex Paint
- Utilizzare Texture Paint
- UV e Baking
- Live Demo
- Q&A + Review

07. CREARE VARIANTI

07. CREARE VARIANTI



- **Vantaggi**
- **Esplorare forme alternative**
- **Esplorare espressioni facciali**
- **Le Shape Keys**
- **Live Demo**
- **Q&A + Review**

08. SCULPTING AVANZATO

08. SCULPTING AVANZATO



- Pennelli personalizzati
- Utilizzo di texture nello sculpting
- Face sets
- Pose brush
- Scolpire i capelli
- Q&A + Review

09. MATERIALI E TEXTURE

09. MATERIALI E TEXTURE



- Creazione dei materiali con Eevee
- Utilizzo di texture
- Vertex Color e Vertex Groups
- Intro al Quick Fur
- Utilizzare le Normal Maps
- Q&A + Review

10. ILLUMINAZIONE E RENDERING

10. ILLUMINAZIONE E RENDERING



- **Impostare le luci**
- **Impostare la scena**
- **Mettere in posa il personaggio**
- **Impostare la fotocamera**
- **Il rendering**
- **Q&A + Review**



SI PARTE!