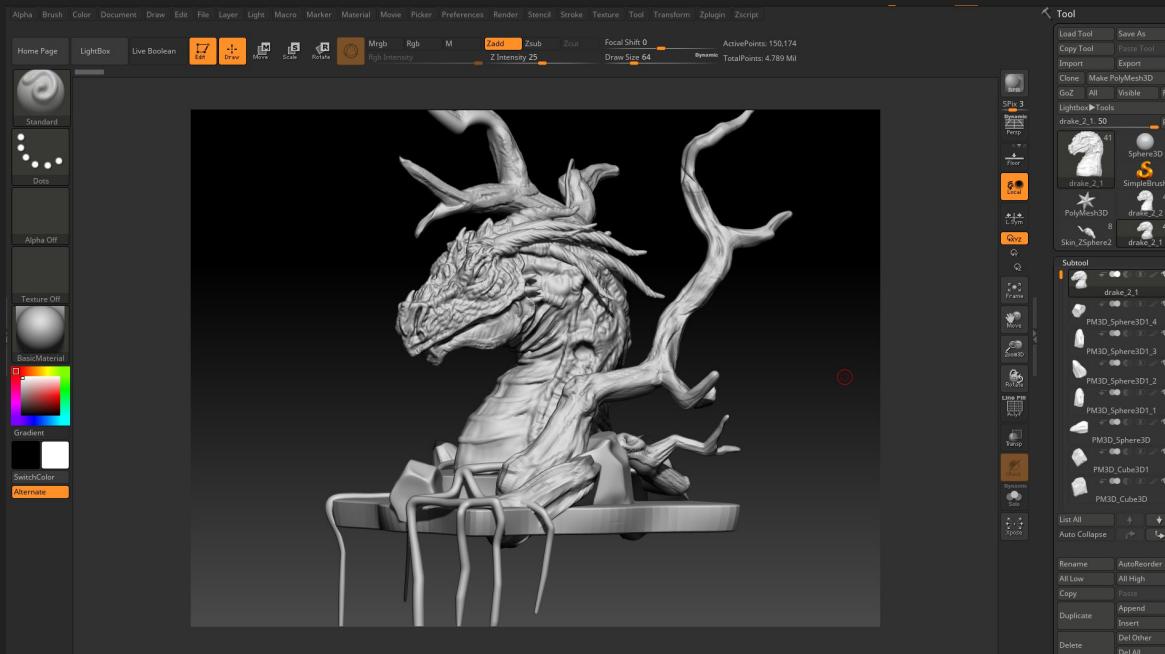


ZBRUSH

Che cos'è Zbrush?

è un programma per la modellazione 3D, che unisce insieme: modellazione, texturizzazione e painting in 3D.

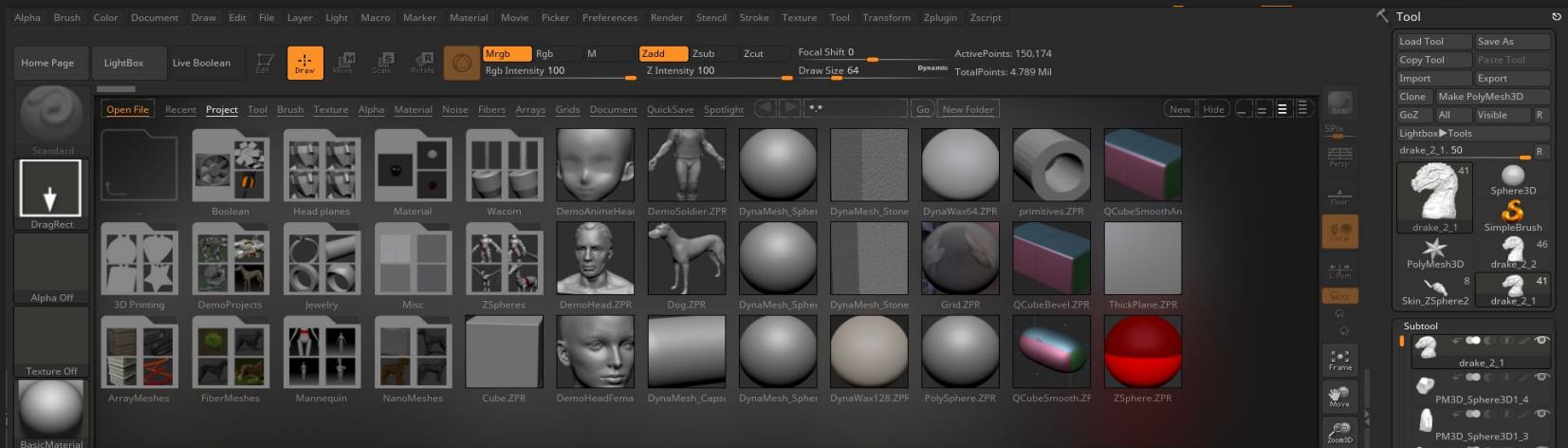


Dove viene utilizzato zbrush?

1. Zbrush viene usato nella concept art per “**conceptare**”, ovvero sketchare direttamente in scultura digitale.
2. Possiamo visualizzare rapidamente un modello 3D
3. Modellazione **high poly** per la creazione di personaggi o assets per aiutare i real time artist (3d Artist)
4. Composizione di scena veloce, sia per render sia per screenshot
5. Tecniche di **photo bashing**, creando texture o elementi. Utilizzabili in photoshop (tecnica avanzata per concept artist)
6. Modellazione classica, con le dovute accortezze sulla geometria.

Apertura di Zbrush

Il lightbox è la box che troviamo in apertura di zbrush che ci permette di avere una navigazione rapida tra i preset del programma ai quicksave



Per chiudere basta fare click sul box "LIGHTBOX"

I menù a tendina



ALPHA: Gestione dello strumento ALPHA. Gli alpha sono file PSD, JPG o PNG

BRUSH: Gestione dei Brush e le azioni inerenti ai essi

COLOR: Gestisce i colori e permette di dare colore e materiali a un elemento

LIGHT: Settare e gestire le luci nella scena

MOVIE: Creare video o timelapse del lavoro

PREFERENCES: Gestire tutta parte di settaggi, configurazione UI, etc...

RENDER: Gestione dell'esportazione del progetto renderizzato

STROKE: Menù della gestione del tratto

TOOL: Gestisce i colori e permette di dare colore e materiali a un elemento

TRANSFORM: Qui si trova la simmetria

PLUGIN: I Plugin di zbrush acquistabili esternamente.

Menù centrali



EDIT: Rende una geometria parzialmente editabile

DRAW: Modalità modellazione

MOVE: Attiva il GIZMO (strumento di movimento) con cui si sposta la mesh sul canvas.

MRGB/RGB/M: Si usano per colorare (RGB) e dichiarare i materiali (M) alle varie geometrie (si POLYPAINT per il colore)

RGB INTENSITY: Intensità del colore durante il **POLYPAINT**.

ZINTENSITY: Intensità della pressione dei vari pennelli utilizzati durante la modellazione.

ZADD/ZSUBB: Estrusione o Intrusione che si attiva sui pennelli. (Premere ALT come shortcut per invertire le due funzioni)

FOCAL SHIFT: Grandezze dell'azione del pennello, se più morbido o più netto.

DRAW SIZE: Grandezza del pennello.

ACTIVE POINTS: Punti (poligoni) attivi sul subtool su cui stiamo lavorando.

TOTAL POINTS: Totale di tutti i punti dei subtool che abbiamo nel progetto.

Menù lato destro

BPR: Tasto rapido per il render.

SCROLL: Muove il canvas. (la parte sfumata nero-grigia)

ZOOM: Zoom del canvas.

ACTUAL: Rimette il canvas in posizione.

AAHALF: Dimezza la vista del canvas

PERSP: Attiva la prospettiva dinamica (non usare mentre si modella).

FLOOR: Crea un pavimento in base dall'asse che preferiamo dove poggia l'oggetto.

L-SYM: Simmetria locale.

CAMERA: Blocca la telecamera.

XYZ - Y - Z: cambiare rotazione del canvas.



Menù lato destro

FRAME: Porta in primo piano il subtool selezionato.

MOVE: Muove la telecamera (che è fissa in zbrush) La mesh rimane ferma.

ZOOM3D: fa lo Zoom della telecamera (che è fissa in zbrush) La mesh rimane ferma.

ROTATE: ruota la telecamera (che è fissa in zbrush) La mesh rimane ferma.

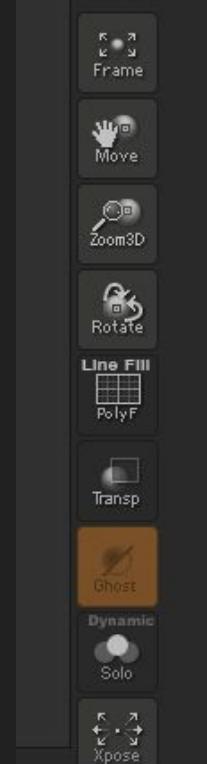
POLY F: Totale di tutti i punti dei subtool che abbiamo nel progetto.

TRANSP: Mette tutti i subtool in trasparenza.

GHOST: Crea la trasparenza facendo vedere il subtool sottostante.

SOLO: Isola la vista di un solo Subtool.

XPOSE: Fa vedere tutti i subtool messi una griglia .



Menù lato sinistro



<--- **Brush**: Menu rapido per la selezione dei brush

<--- **Stroke**: Selezione rapida per la punta del pennello.

<--- **Alpha**: Selezione rapida per gli Alpha

<--- **Texture**: Selezione rapida per la gestione delle texture

<--- **Material**: Selezione rapida materiale

<--- **Color**: Selezione del colore

<--- **Color2**: Cambio colore rapido

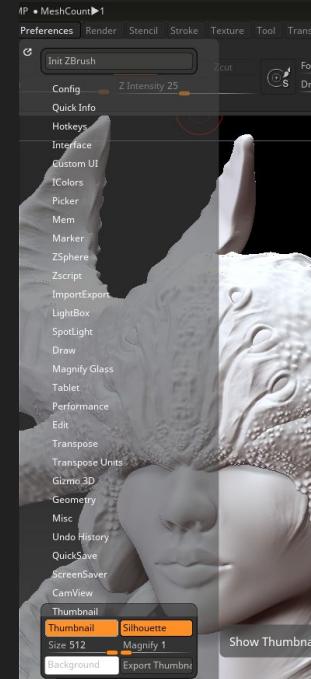
Thumbnail:

Zbrush 2020 introduce il navigatore. Questo ci permette di controllare la shape costantemente durante la modellazione.

Andando nel menu: Preferences --> Thumbnail, possiamo gestirlo cliccando:

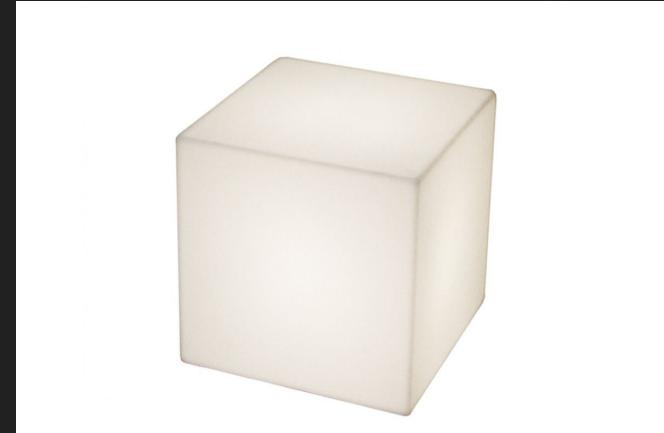
Thumbnail → Si toglie il navigatore

Silhouette → Passiamo da shape in nero a navigatore del modello completo.



Linguaggio di Zbrush

1. **Topologia:** La topologia di un oggetto composizione della geometria
2. **Edge:** è il lato di congiunzione tra due facce
3. **Vertex:** L'angolo che si forma da tre **edge**
4. **Punto:** L'unione di più **vertex**
5. **Poligono:** è definito da **Edge e punti**
6. **Mesh:** è il modello stesso composto da **Vertici, lati e Facce**



Gestione di Zbrush

Tool: Oggetto completo



Subtool: Oggetto singolo all'interno del tool



Polygroup: è il modo in cui si organizzano le mesh all'interno di un Subtool, mantenendo però la mesh unità.

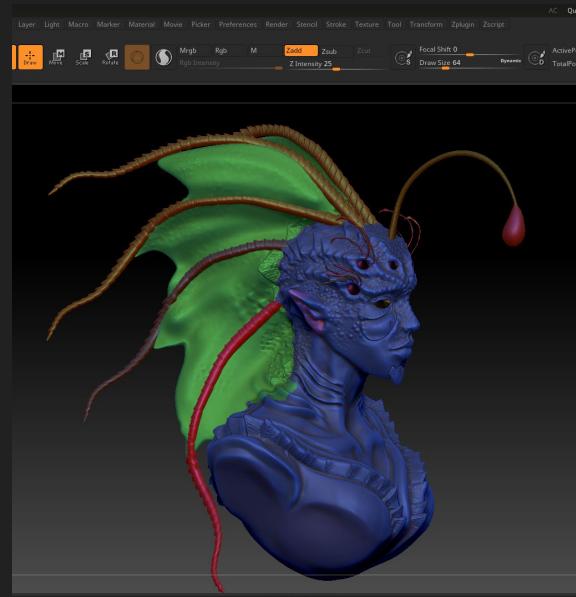


Una volta uniti tutti i subtool.



I polygroup servono per mantenere un subtool separato anche se questo è stato unito.

I colori ci aiutano a capire quali siano i SUBTOOL uniti tra loro, restando separati in una preview e dandoci la possibilità di essere separati in caso di necessità dalla voce GROUP SPLIT



SHORTCUT UTILI

, → lightbox

T → editable mesh

Shift + F → draw polyframe [line, fill]

F → centra

ALT + mouse sx sull'oggetto → selezione subtool

ALT + mouse sx canvas → muoversi nel canvas

Mouse sx fuori dall'oggetto → ruotare intorno all'oggetto

CTRL + tasto dx mouse fuori dall'oggetto → zoom in/out

CTRL+ D → divide

CTRL +SHIFT +D ---> duplicate

Barra spaziatrice → finestra brush per la gestione della dimensione pennello rapida

Q → draw

W → move

E → scale

R → rotate

X → symmetry

ALT mentre si usa il brush → inverte Zadd/ZSub (aggiungere/togliere)

C → quick color picker

INIZIARE UNA MODELLAZIONE

Creare una mesh editabile

All'apertura di zbrush, in automatico si creerà un Canvas vuoto (il canvas è la sfumatura grigio/nero), da qui iniziamo a inserire una mesh base, dal **TOOL PALETTE** (all'estrema destra in alto)

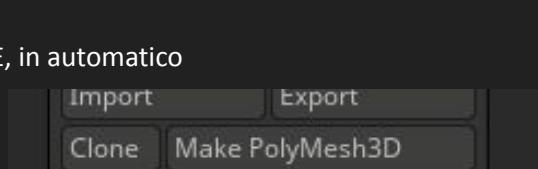
Selezioniamo **SIMPLE BRUSH** che apre una tendina con tutte le mesh base da poter utilizzare, e ne sceglio una tra quelle (preferibilmente **CUBO, SFERA, CILINDRO**). Per crearla nel canvas basta cliccare col tasto destro (o con la penna) e trascinare.

Tenendo premuto **SHIFT**, creeremo l'oggetto ancorato a un asse..

Una volta creata la nostra mesh, andiamo a prendere **la lettera T** oppure, si clicca **EDIT** in alto vicino a draw, quando il bottone diventa **GIALLO**, vuol dire che la nostra mesh è ora **PARZIALMENTE EDITABILE**.

Per renderla **COMPLETAMENTE EDITABILE** si preme **MAKE POLYMESH 3D** nel menù TOOL PALETTE, in automatico si creeranno più menù sulla nostra destra.

Da questo momento la nostra geometria è pronta per la modellazione



Creare una mesh editabile:DYNAMESH

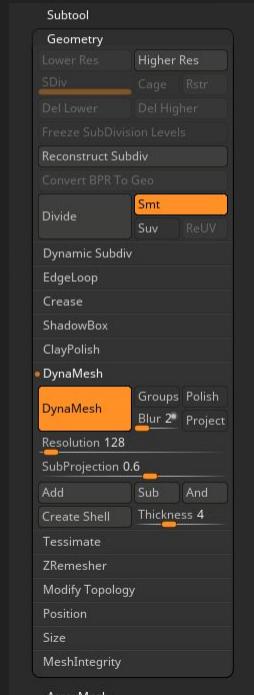
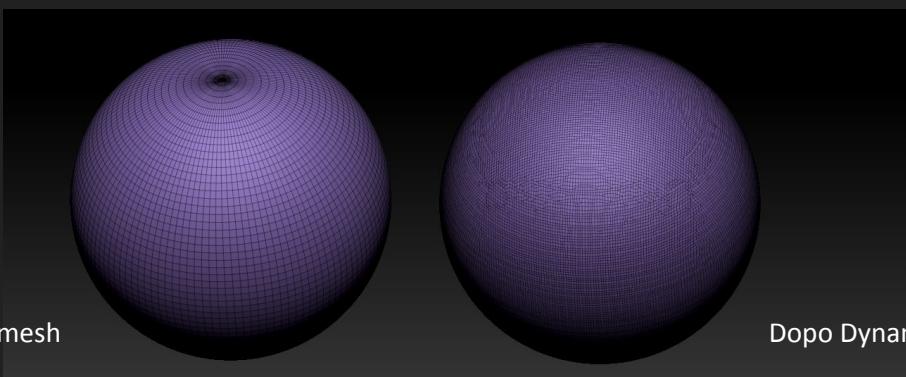
Per partire con la nostra modellazione andiamo a fare il **DYNAMESH**:

è uno strumento per la modellazione molto utile per la distruzione della geometria.

Il dynamesh ci permette di rivestire la geometria mantenendo la risoluzione uniforme e la distribuzione poligonale della mesh. Questo si fa ogni talvolta che la geometria viene strecthata, allungata, distorta, questo strumento ci permette di renderla uniforme e continuare la nostra modellazione, evitando grossi problemi con una polygonazione troppo sporca.

Il dynamesh durante la sua operazione può diminuire o aumentare la geomtria a seconda dei casi.

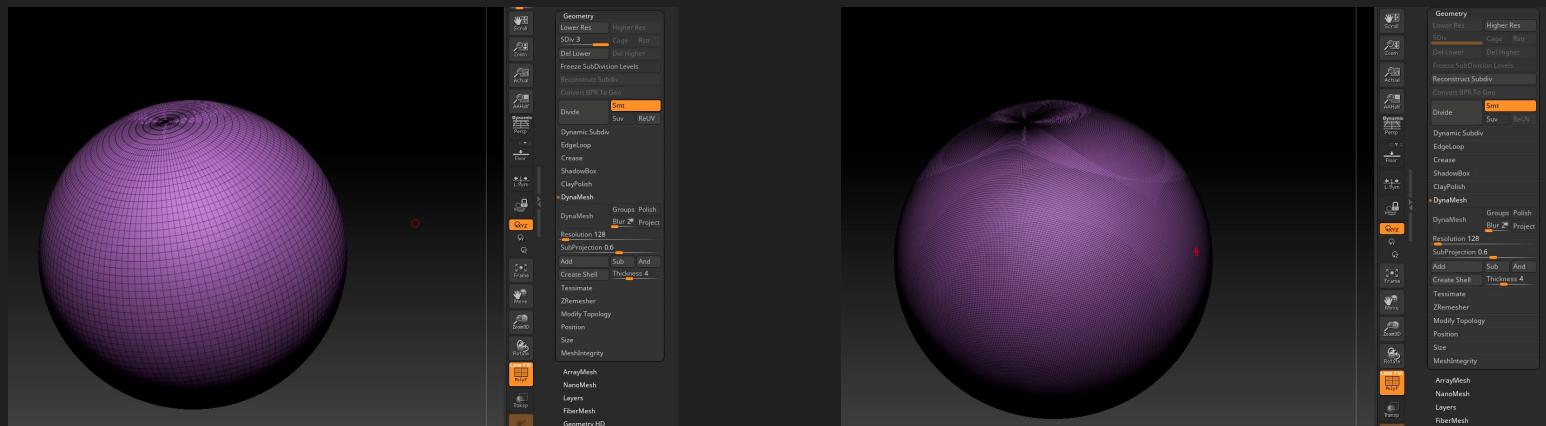
Più geometria abbiamo, più conviene aumentare la risoluzione (slider risoluzione 128)



Dopo il dynamesh, si usa fare un **DIVIDE**. Il divide è lo strumento per aumentare la geometria. **IL DIVIDE** non divide a metà la geometria, ma bensì la **QUADRUPlica**, quindi ogni volta che facciamo un **DIVIDE**, la geometria viene moltiplicata per **4**.

DEL LOWER: Appena facciamo **DIVIDE**, premiamo **DEL LOWER** che è al di sopra del divide, questo serve per confermare la geometria aumentata. Alcune operazioni sono bloccate se il **DEL LOWER** non è stato premuto.

Vicino al Divide c'è la voce SMT, vuol dire smooth, se lo deselezioniamo lascierà i bordi più netti e non ammorbidirà (utile per HARDSURFACE)



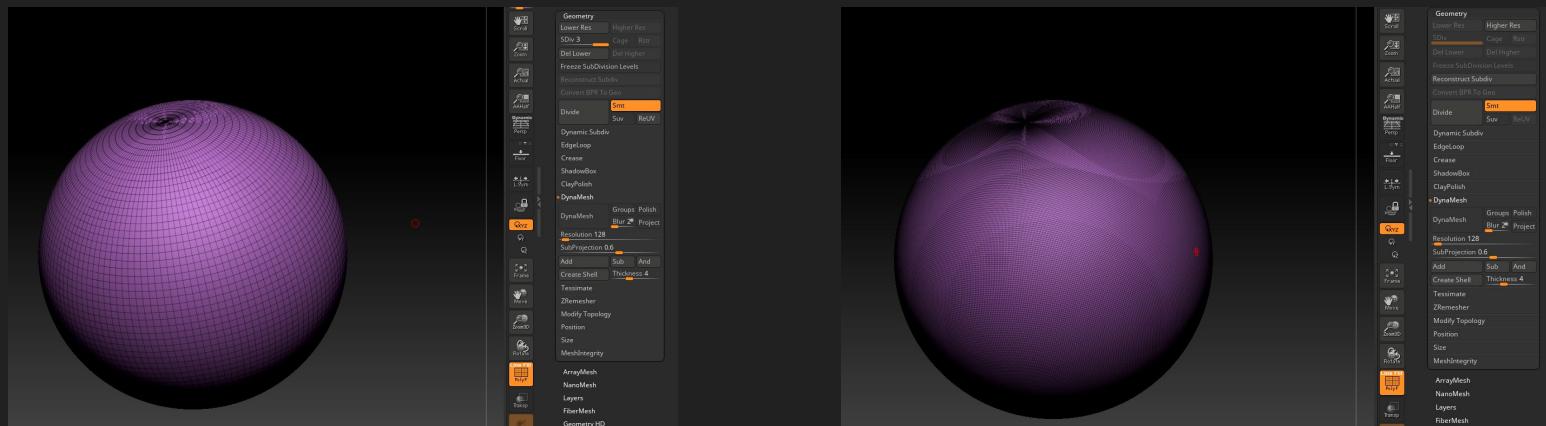
Prima del DIVIDE: 8.066

Dopo il DIVIDE: 32.514

Dopo il dynamesh, si usa fare un **DIVIDE**. Il divide è lo strumento per aumentare la geometria. **IL DIVIDE** non divide a metà la geometria, ma bensì la **QUADRUPlica**, quindi ogni volta che facciamo un **DIVIDE**, la geometria viene moltiplicata per **4**.

DEL LOWER: Appena facciamo **DIVIDE**, premiamo **DEL LOWER** che è al di sopra del divide, questo serve per confermare la geometria aumentata. Alcune operazioni sono bloccate se il **DEL LOWER** non è stato premuto.

Vicino al Divide c'è la voce SMT, vuol dire smooth, se lo deselezioniamo lascierà i bordi più netti e non ammorbidirà (utile per HARDSURFACE)



Prima del DIVIDE: 8.066

Dopo il DIVIDE: 32.514

MASCHERE

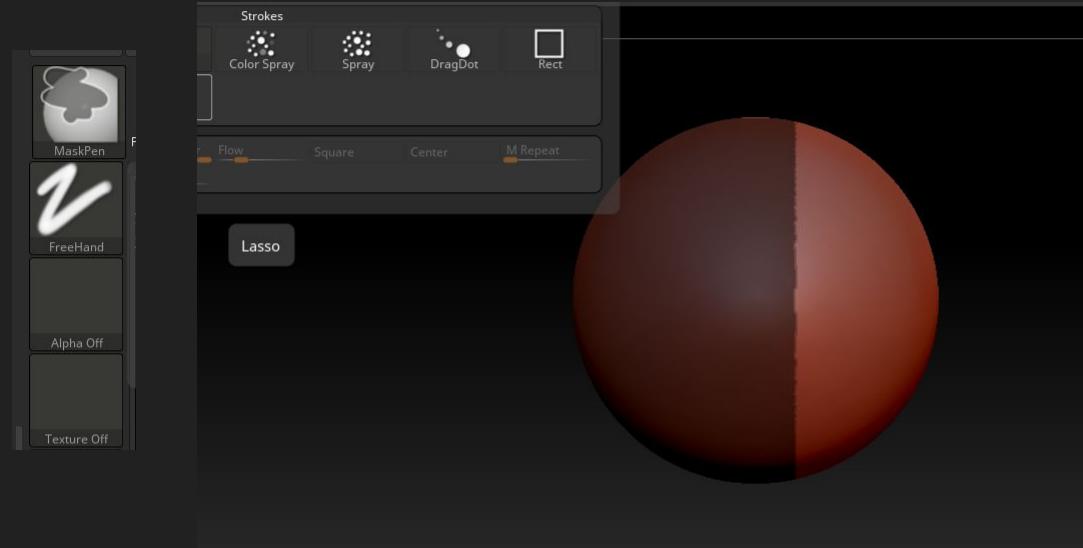
Le Maschere

La maschera è un'area del modello che è “schermata dal resto del modello, in modo da poter scolpire, dipingere etc.. separatamente.

Le maschere si applicano solo se il modello è Editabile.

Per attaccare la maschera si preme: **CTRL e trascinamento del mouse.**

La maschera che si crea sarà di forma rettangolare,



Le Maschere

Menù Stroke, ovvero il menù del tratto. Per le maschere lo stroke è il “tratto” che possiamo dargli.

Freehand--> mano libera

Dots--> Disegna maschera a punti

Spry → la maschera si sparge come uno spray

DragRect→disegna un rettangolo

DragDot→ disegna punti

Circle --->Disegna un cerchio

Curve --> Far vedere un esempio, crea una mezza rivoluzione precisa intorno al modello

Rect- --->disegna un rettangolo



Le Maschere

Shortcut utili per le maschere:

CTR + Spacebar---> muove la maschera

CTRL + Click fuori --> Inversione di maschera

CTRL + click dentro alla geometria---> sfumare la maschera

CTRL + ALT + click dentro alla geometria---> Rendere la maschera nitida

CTRL + ALT + trascinamento ---> creazione inversa della maschera

CTRL + ALT + SHIFT → maschera rossa, maschera che nasconde

---> Con il divide si cancella la maschera completamente, facendo comparire la parte nascosta.

CTRL+SHIFT---> Maschera verde, maschera che visualizza solo la parte selezionata.

Per uscire dalla visualizzazione delle maschere verdi e rosse, basta ricoprire completamente il modello con la maschera corrispondente.

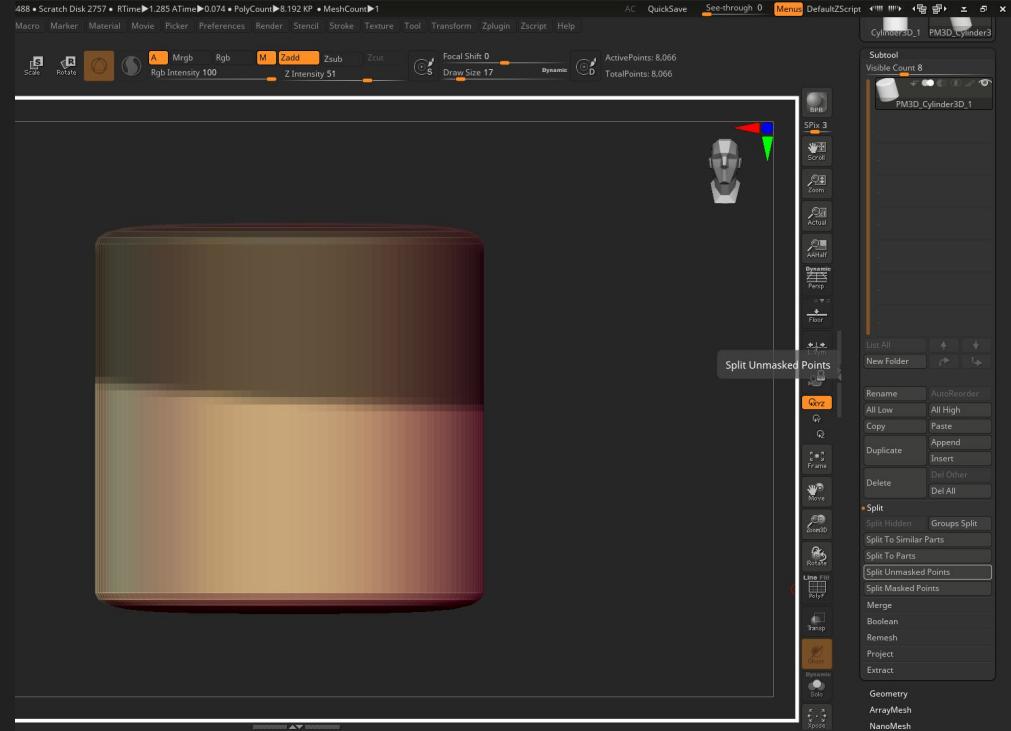
Interfaccia

Quando abbiamo una maschera attiva, possiamo tagliare il nostro subtool (con la forma della maschera che gli abbiamo dato).

Andando alla voce **SPLIT**, nel menu subtool (subtool palette sulla destra), andiamo a fare **split masked point**, così verrà tagliato e separato in due subtool diversi.

Successivamente fare un **dynamesh** per chiudere il foro

Accorgimenti: Se lo split non funziona, andate a controllare in geometry se la voce DEL LOWER è attiva. In caso fosse attivo, premetelo.

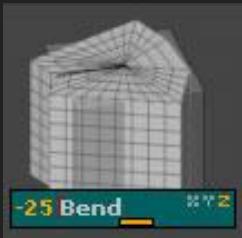


Deformatori

Mirror: Il cursore crea una copia speculare del tool corrente

Polish: Il cursore lucida...

Offset / Rotate / Size: Il cursore sposta / ruota / scala l'oggetto nella direzione dell'asse o degli assi selezionati.



Bend: Il cursore Bend piega l'oggetto attorno all'asse o agli assi selezionati.



Skew: Il cursore Inclina sposta i poligoni nella direzione dell'asse o degli assi selezionati. I poligoni su entrambi i lati della linea centrale sono inclinati uniformemente



Sbend: Il cursore Smooth Bend piega l'oggetto attorno all'asse o agli assi selezionati, in modo uniformemente curvo



SSkew: Il cursore Smussa inclinazione sposta i poligoni nella direzione dell'asse o degli assi selezionati. I poligoni su entrambi i lati della linea centrale sono inclinati in modo uniformemente curvo.

Deformatori



RFlatten: Il cursore Radiale di appiattimento crea facce cilindriche sull'oggetto.



Flatten: Il cursore appiattimento crea facce piane sull'oggetto.



SFlatten: Il cursore Sferico di appiattimento crea facce piane sull'oggetto.



Twist: Il cursore Avvita sposta i poligoni creando un effetto di avvitamento nella direzione dell'asse o degli assi selezionati.



Taper: Il cursore Assottiglia ingrandisce o riduce i poligoni vicini ad un lato dell'oggetto. Un valore positivo provoca un restringimento, mentre un valore negativo provoca l'ingrandimento.



Squeeze: Il cursore Schiaccia produce lo schiacciamento o il rigonfiamento nella direzione dell'asse o degli assi selezionati.

Deformatori



Noise: il cursore Rumore aggiunge una variazione casuale ai poligoni dell'oggetto.



Smooth: Il cursore Smussa riduce gli angoli e semplifica le protuberanze della mesh dell'oggetto.



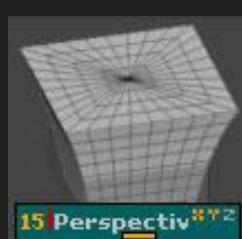
Inflate: Il cursore Gonfia sposta tutti i poligoni della mesh dell'oggetto verso l'esterno, come se fosse gonfiato d'aria.



Spherize: Il cursore "Sfericizza" deforma l'oggetto in una forma sferica, nella direzione dell'asse o degli assi selezionati.



Gravity: Il cursore Gravità inclina l'oggetto nella direzione dell'asse o degli assi selezionati. L'effetto è simile a quello SmoothSkew, ma producendo una curva più sferica.



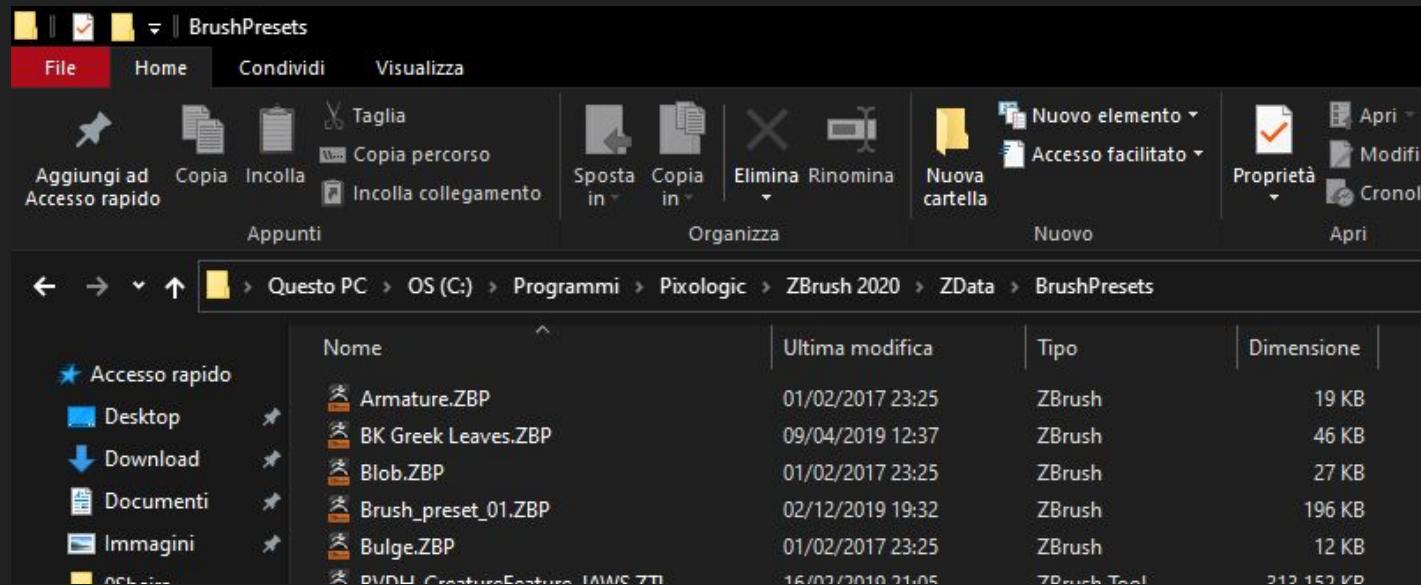
Perspective: Il cursore Prospettiva assottiglia l'oggetto in modo da simulare l'effetto prospettico sull'asse o su gli assi selezionati.

PENNELLI ESSENZIALI

Come caricare i pennelli nuovi

Per Inserirli: C --> Programmi --> Pixologic ---> Zdata --> BrushPresets. Così li avrete al lancio di zbrush.

I pennelli hanno l'estensione .ZBP

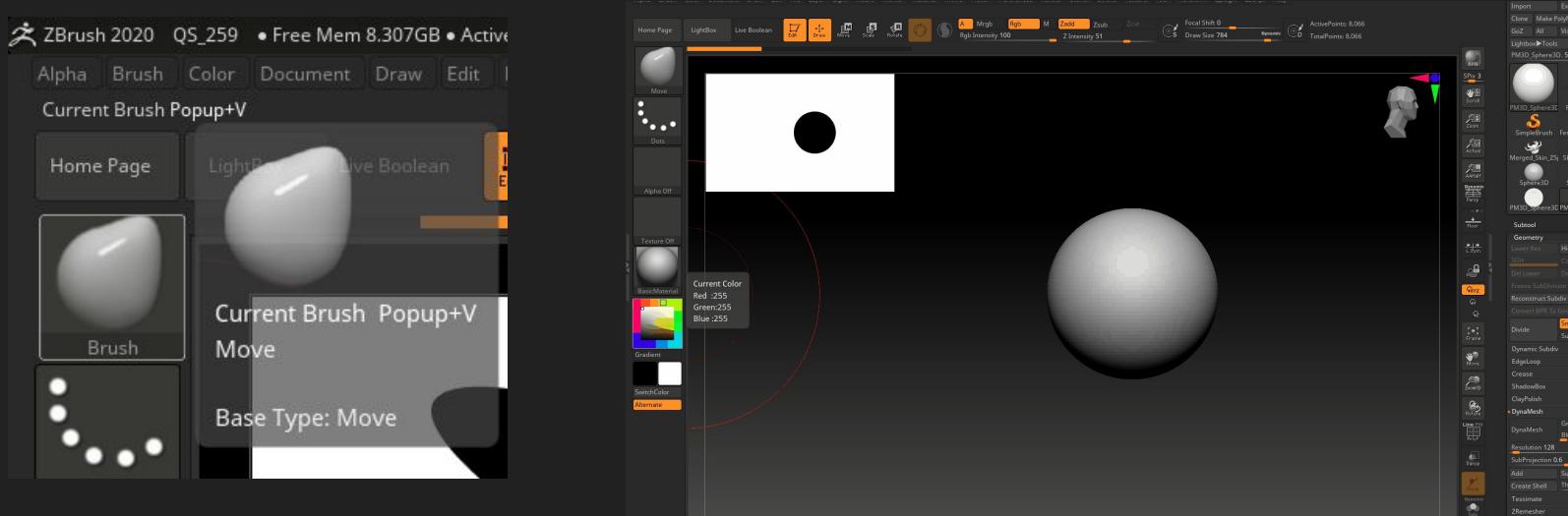


Pennello Move

Il **move** è uno dei pennelli più comodi di zbrush, ci permette di muovere una grande massa di geometria, ma anche del dettaglio.

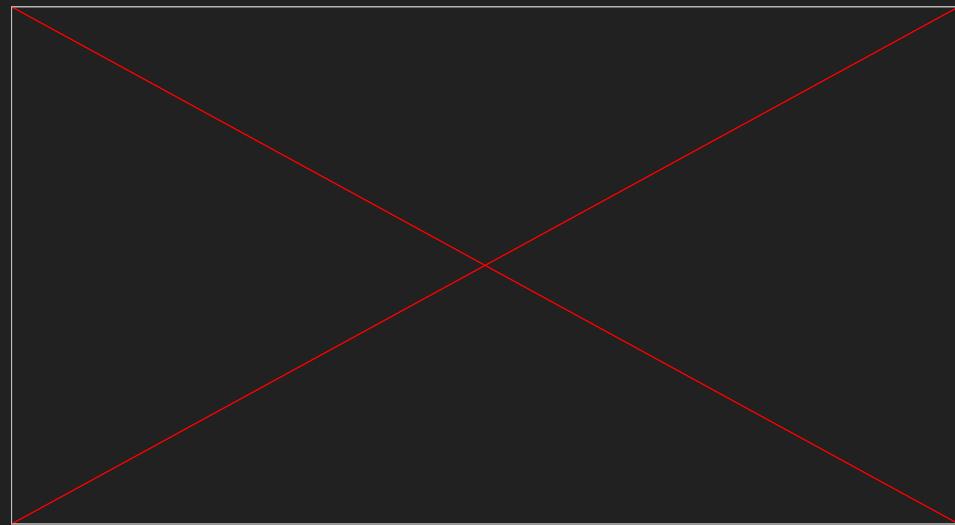
Il Pennello **move** lo usiamo per sbozzare e creare la forme iniziali del nostra scultura e creare i volumi dei primi dettagli.

Premendo ALT il move intrude invece di estrudere



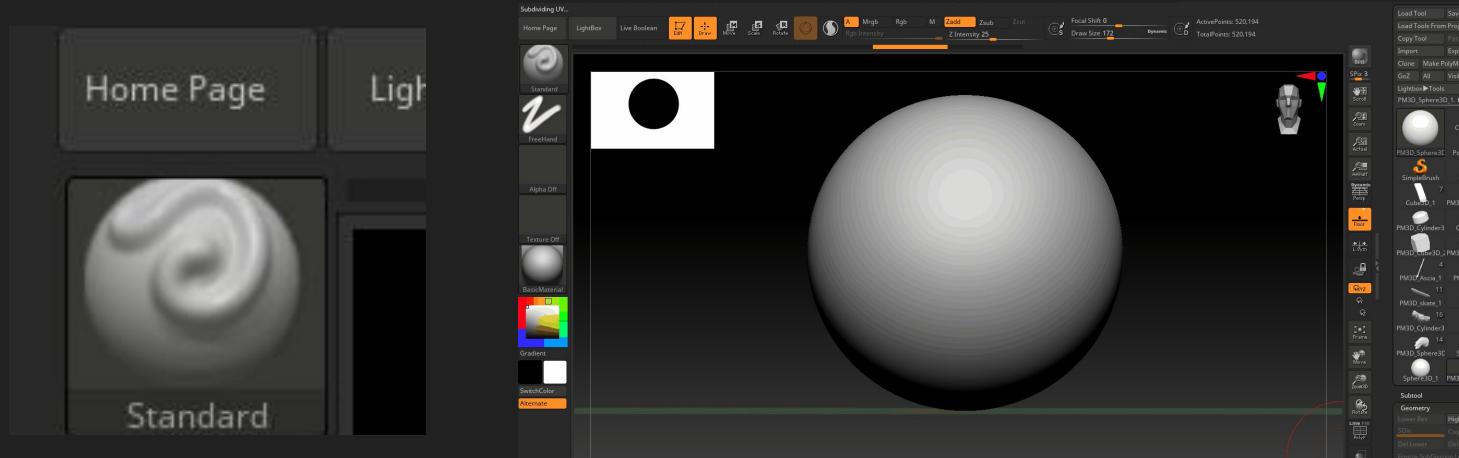
Pennello Claybuild UP

Il **claybuild** up è uno dei pennelli più utilizzati in zbrush, è considerato il pennello sketch, data la texture che rilascia al suo passaggio. Ideale per creare i volumi che definiscono l'andamento della geometria, dettagli in rilievo etc.. Premendo **ALT** il claybuild up scava invece di estrudere.



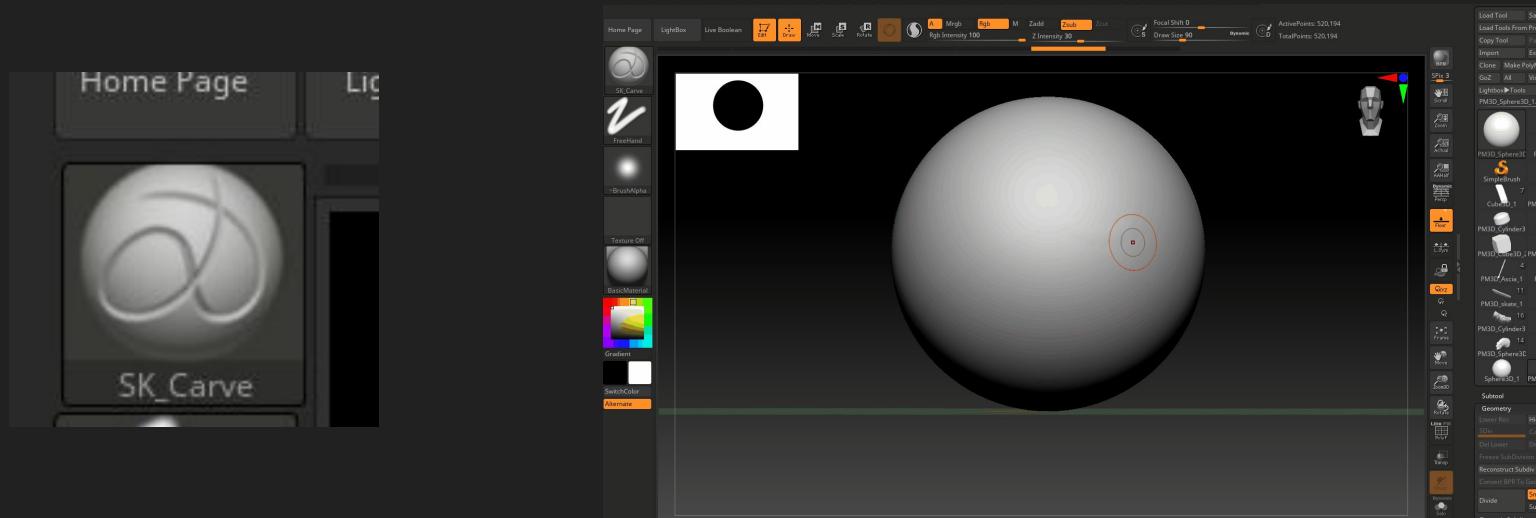
Pennelli incisori

Standard: Crea percorsi in rilievo morbini, per dettagli più grossi.



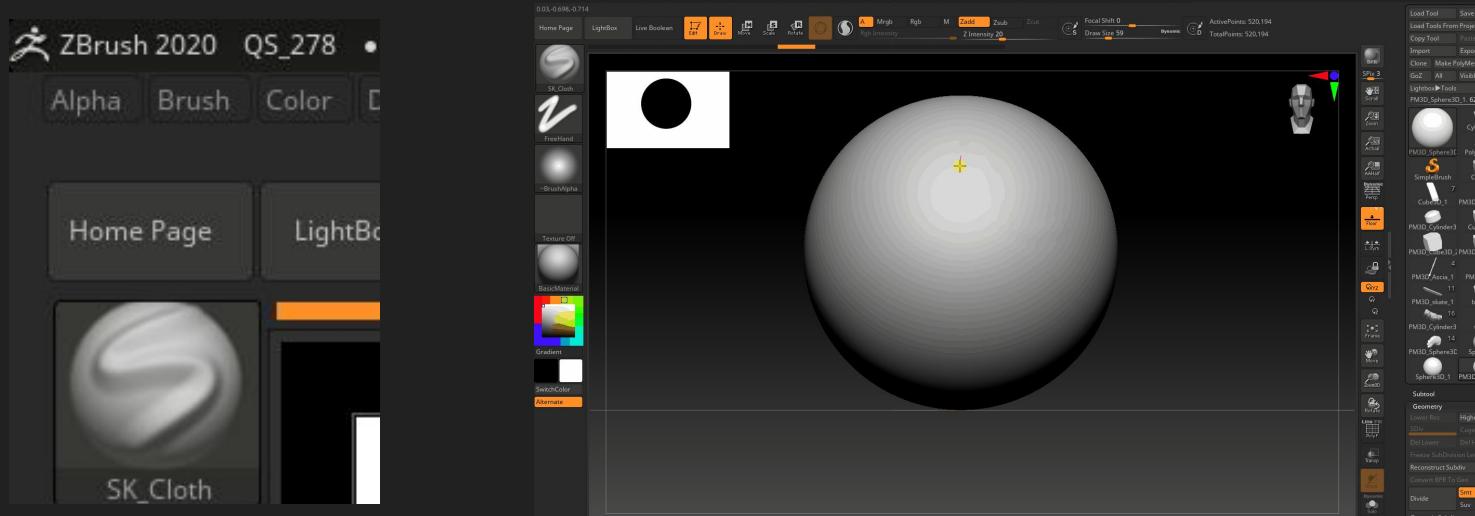
Pennelli incisori

SKCarve : Incide un percorso pulito tramite la scia rossa che si porta dietro, chiamata lazy Mouse, per toglierla basta premere il **tasto L**. Utilizzato per decorazioni o per creare texture dei materiali (es: tagli del legno)
Premendo **ALT** il pennello estruderà.



Pennelli incisori

SKCloth: Crea un percorso in rilievo più netti dello standard, ma più morbidi del carve, ideale per fare stoffe e dettagli del viso. Premendo ALT il pennello scaverà.



STUDIO SHAPE

Studio delle forme base

Prima di iniziare una modellazione, è bene fare uno studio delle **forme**. Questo serve semplicemente per avere una visione completa di ciò che andremo a fare, risolvendo già situazioni che ci portano a modellare più velocemente.

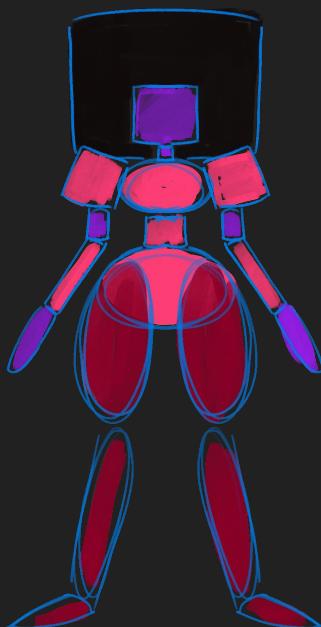
Per un modello cartoon i volumi saranno più facili da trovare, ma più difficili da gestire, in quanto essendo composti da forme semplici, una piccola variazioni romperebbe l'andamento della shape.

Un modello realistico /dettagliato le forme sono di più e più varie, ma se una di queste non è perfettamente precisa, all'interno del dettaglio così fitto andrebbe a perdere (almeno che non sia la composizione dell'anatomia o un muscolo)

Partendo dalla reference, (dis.1) si va a studiare le forme base dalle quali è composto il nostro modello. Dopo aver individuato tutte le forme per la composizione (dis.2) si procede a crearle ogni parte con le forme basi di zbrush, utilizzando il pennello Move dove serve per dare volumi più particolari ma essenziali. Facendo così avremmo la struttura separata in subtool, così che successivamente potremmo metterla in posa senza dover tagliare nulla. Finita la forma base si parte coi dettagli.



Dis.1



Dis.2



Dis.3

ALPHA and brushes

ALPHAS

Con Alphas si intendono le immagini in bianco e nero che servono creare movimenti della geometria (non aggiungendone ma solo modificandola) per creare dettagli e decorazioni. L'Alpha si basa sulla scala di grigi, più è chiaro (tende al bianco) il dettaglio si estruderà o intruderà, invece più è scuro (tende al nero) non ci saranno azioni. Gli alpha sono file: PSD- JPG-PNG.

Menù degli ALPHA



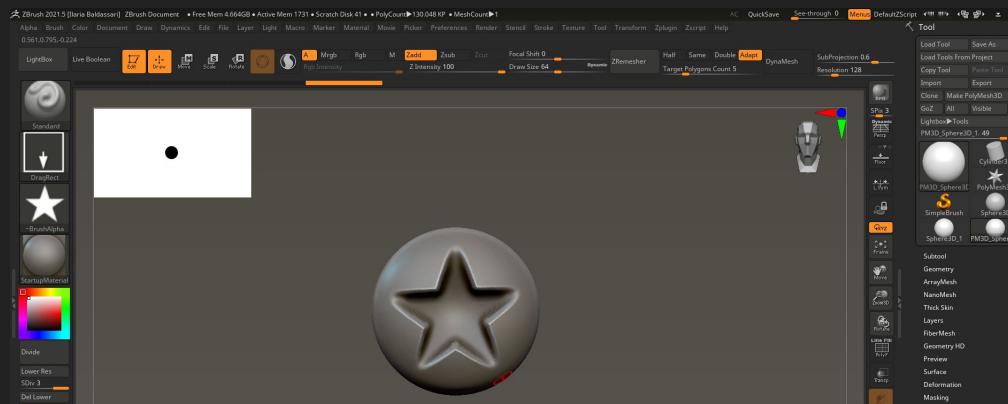
ALPHAS

Gli ALPHA possono essere utilizzati con quasi tutti i pennelli di zbrush, e cambiano a seconda del settaggio di base del pennello. Possiamo anche cambiare la STROKE del pennello per creare diversi pattern.

Per controllare la profondità del dettaglio, si gioca con il valore ZINTENSITY

Alcuni pennelli nascono funzionali per alcuni alpha, creati ad hoc, altri intercambiabili esempio:

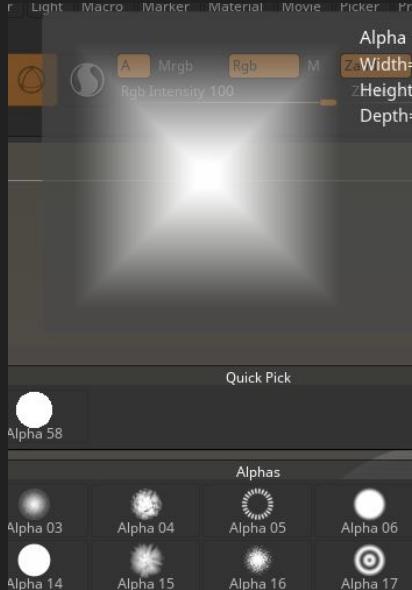
- Se compriamo un pennello avrà già i settaggi per funzionare al meglio con gli alpha nativi
- Un pennello come il DEM STANDARD di Zbrush, può avere alpha diversi e creare diverse soluzioni.



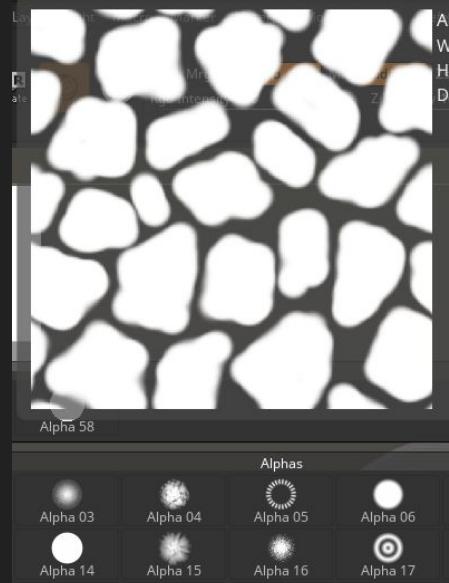
ALPHAS



Alpha netto, senza sfumatura



Alpha morbido, sfumato al grigio



Alpha Tile, ovvero che si può ripetere e unire i dettagli

Caricare alpha e pennelli

Per caricare nuovi strumenti su zbrush:

C→ programmi→ Pixologic → Zbrush2021 → ZData---> Qui trovate una serie di sottocartelle, quelle che vi interessano sono:

ALPHAS: per caricare qui gli alpha

BRUSH PRESET: Per caricare i pennelli

MATERIAL: per caricare i materiali (da inserire nella cartella start-up)

nomi delle estensioni utili che potete trovare:

ZBR: Zbrush Brushes (estensione per pennelli)

ZMT_ Zbrush Material (estensione materiali

PSD: File photoshop

Elenco pennelli e Alphas

https://gumroad.com/l/stylized01?recommended_by=library

https://gumroad.com/l/xmdfree?recommended_by=library

https://gumroad.com/l/JJLKe?recommended_by=library

https://gumroad.com/l/JCQM?recommended_by=library

<https://pixologic.com/zbrush/downloadcenter/alpha/>

<https://www.zbrushguides.com/zbrush-brushes/>

qui ignorate i pennelli grooming sono per pettinare (letteralmente) le fibermesh.

artisti da seguire solo sculpting zbrush e highpoly artist o 3d concept artist. Così potete vedere anche i vari applicativi di zbrush generale.

<https://www.artstation.com/yuzuki> artista solo highpoly

<https://www.artstation.com/lakoh> creature artist, highpoly per videogame

<https://www.artstation.com/grassetti> si descrive da solo

<https://www.artstation.com/artwork/N5e82g> 3d concept artist

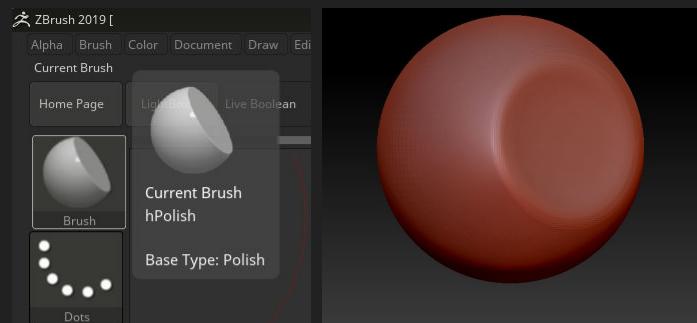
<https://www.artstation.com/glenatron> enviroment artist at RARE

<https://www.artstation.com/faf> senior 3d art at blizzard

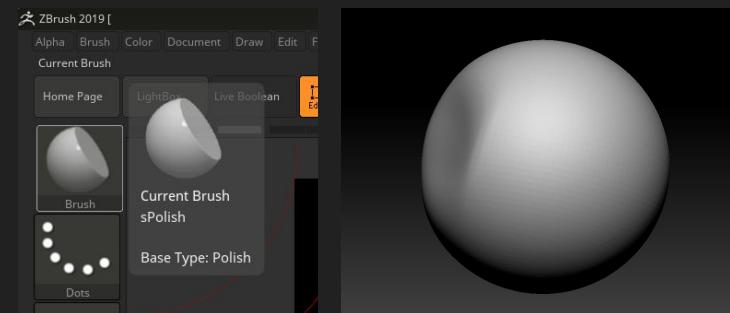
<https://www.artstation.com/pablander> 3d concept illustrator

Pennelli HARD SURFACE

HPOLISH: Hard Polishing per hard surface



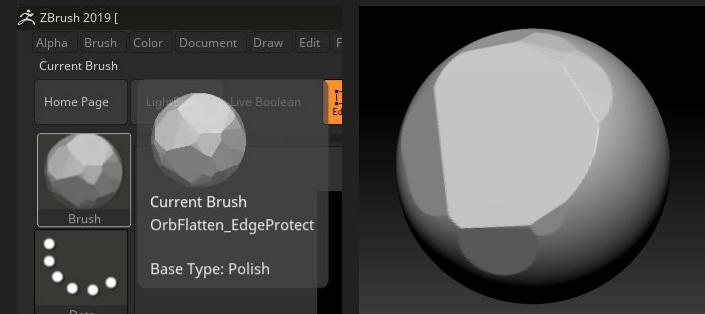
SPOLISH: Soft polishing per hard surface and cartoon
Ideale anche per pulire pieghe della stoffa



PLANAR: Crea facce piatte sulle superfici, non funziona durante il trascinamento del pennello



ORBFLATTEN: Crea facce piatte durante il trascinamento proteggendo i bordi

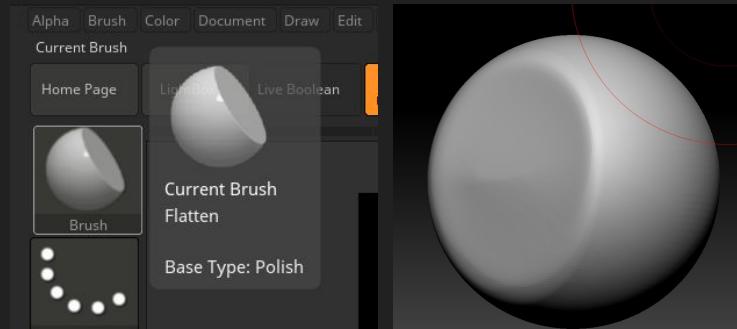


Attenzione: Non originale di zbrush, ma acquistabile da gumroad

PINCH: Pizzica la geometria creando bordo netto,
adatto nel mecha design e per creare pieghe nei vari
tipi di stoffa



FLATTEN: Appiattisce



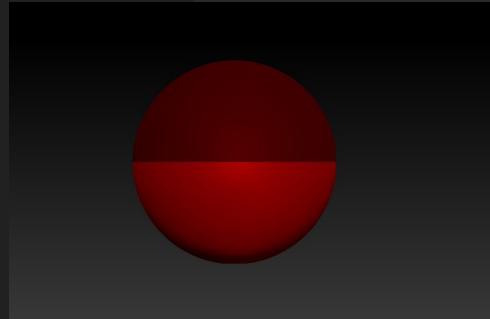
ZSPHERES

Cosa sono?

Le **ZSpheres** sono uno strumento avanzato di zbrush, che consente di “disegnare” la struttura di un modello in modo pratico e veloce.

Con le **ZSpheres** possiamo creare anatomie, modelli in movimento, accessori.

Una volta creata la struttura con le **ZSpheres**, si possono **SKINNARE** ovvero creare una mesh in base alla forma data



Utilizzo

Per creare le **ZSpheres**, si seleziona lo strumento zsphere dalla tool palette. Dopo aver selezionato lo strumento, disegnare sul canvas la sfera. Comparirà una sfera bicolore (rosso-rosso scuro), successivamente premere T per renderla editabile.

TIPS: Non serve fare make polimesh 3d, dal momento che non è ancora una mesh.

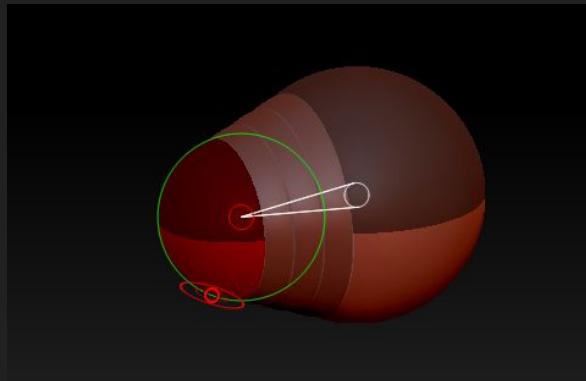
Per modellare le **ZSphere** ci servono gli strumenti:

DRAW---> Ci permette di creare altre sfere rosse sia ai lati che tra una sfera e l'altra

MOVE---> Spostare le sfere in ogni direzione

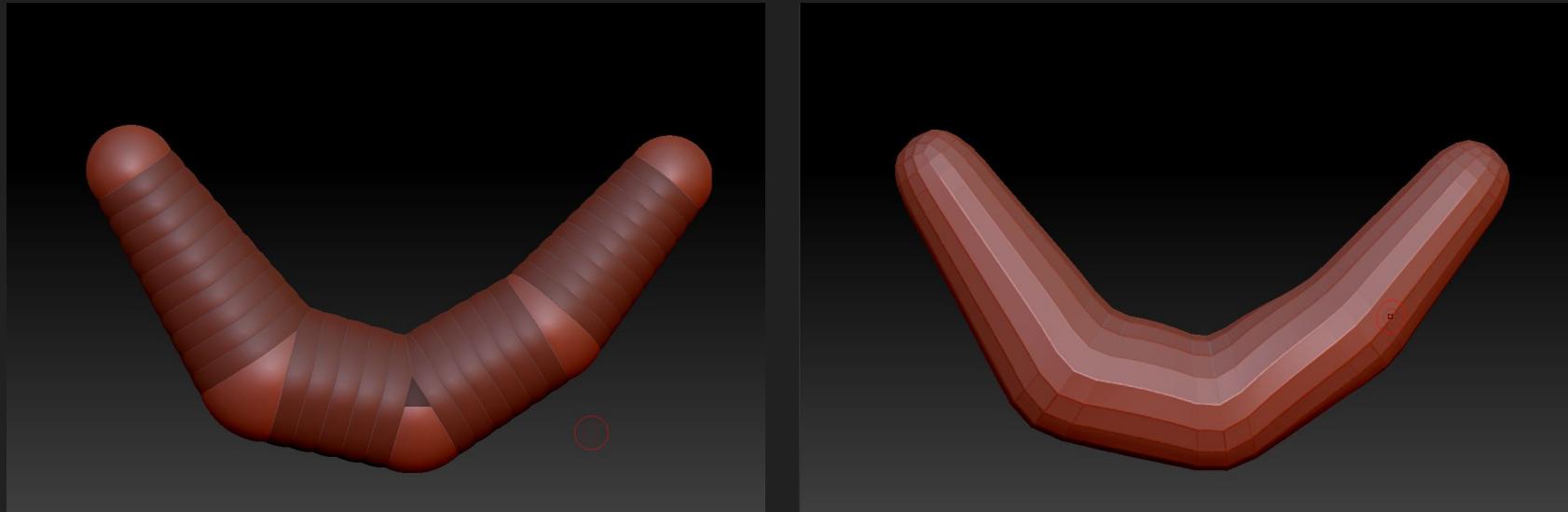
SCALE ---> Ingrandire o diminuire le sfere

ROTATE---> Ruotare le sfere



Skin delle ZSphere

Durante la modellazione delle ZSphere possiamo avere una preview dello Skin, premendo il tasto A, così abbiamo sempre sott'occhio come la geometria si stia muovendo.



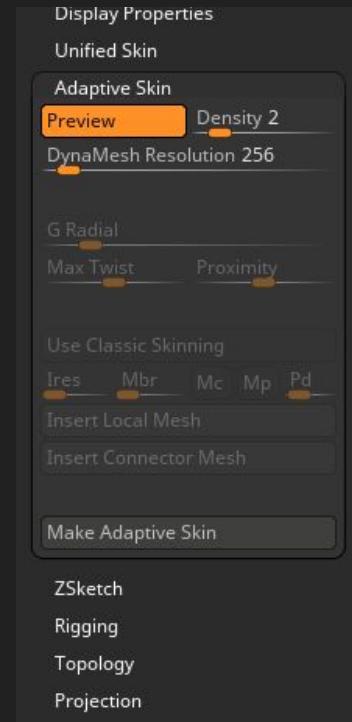
Skin delle ZSphere

Quando vogliamo rendere effettiva la **MESH**, dobbiamo andare nel menù **ADAPTIVE SKIN**

Questo menù ci permette di creare la Mesh completa. Possiamo selezionare anche la Densità dei poligoni nello slider: Density.

Una volta pronto tutto si clicca su: **MAKE ADAPTIVE SKIN**.

In automatico verrà creata una mesh da inserire come qualsiasi altra mesh nei nostri subtool.





DECIMATION MASTER

Decimation Master

Il decimation master si trova nel pannello Zplugin nel menù in alto alla voce Decimation master.

Questo strumento ci permette di abbassare la poligonezza del nostro modello senza perdere dettagli. Da poligoni quadrati porta a poligoni triangolari

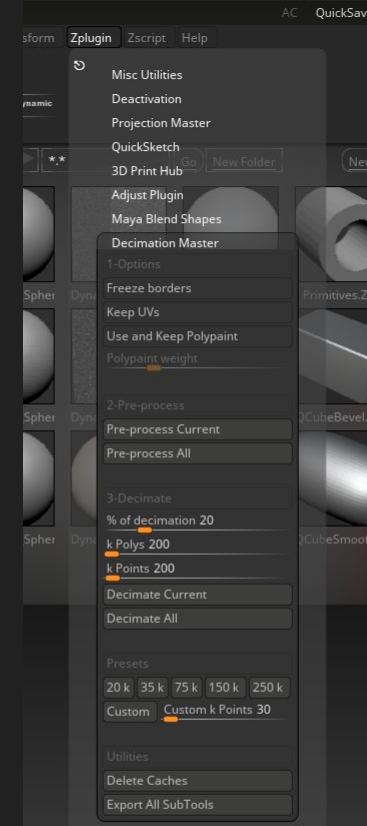
Procedura per il decimation:

Per prima cosa fare il **Pre-process Current** per analizzare il singolo subtool oppure il Pre-process all per farli tutti insieme. Queste operazioni richiedono un po' di tempo se i subtool sono pesanti.

Consigli di fare il current perchè con "All" potrebbe non finire l'operazione se trova subtool non idonei, come Zsphere

Dopo andate a premere **Decimate current** per ogni singolo subtool oppure **Decimate all** per farli tutti insieme.

Usate lo slider con scritto **%** per abbassare ulteriormente la geometria, finchè non raggiungete meno poligoni possibili con la minima o nessuna perdita di dettagli.



Decimation Master

Original subtool 600k points --->

Pre process Current ---> % 20 Decimate current

----> 124 k



Quadrati



Triangoli

TURN AROUND (esempio)



Fronte



tre quarti



profilo



retro

ZBRUSH EXPORT

EXPORT

Export Obj

Obj è il formato più comune per i modelli 3d (letto anche da photoshop). L'obj mantiene poche informazioni del modello, solo la posizione e il materiale

L'esportazione in Obj si trova nel menu tool palette a destra ci permette di creare il nostro modello leggibile da altri programmi.

Quando fate export Obj ricordate prima di fare Merge visible in modo da esportare tutto il modello unito (ma con polygroup distinti)

Il merge visible serve solo per avere i subtool uniti durante l'esportazione, quando si importerà l'obj in un'altro programma i subtool saranno di nuovi separati

Se volete che il modello sia sempre unito anche dopo l'esportazione basta fare CTRL W dopo il merge visible e creare un modello composto da un polygroup unico



EXPORT

Export FBX

L'esportazione in **FBX** si trova nel menu **Zplugin**. Anche L fbx viene letto da quasi tutti i programmi 3d, la differenza è che tiene molte più informazioni in confronto a un **OBJ**.

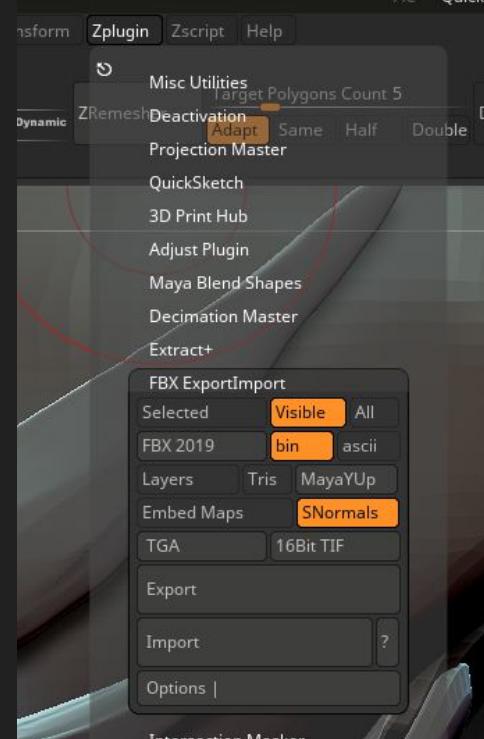
Per esportare in Fbx non serve il merge visible in quanto possiamo decidere direttamente dal pannello come vogliamo esportare

Selected (singolo) **Visible** (solo quelli visibili) **All** (anche quelli nascosti)

In **Options** | troviamo una serie di voci da spuntare e scegliere cosa esportare.

Di base l'esportazione se non abbiamo UV va bene come ce la imposta.

Andate su export e salvate **I'FBX**.



ZBRUSH Render e VIDEO

Movie

Per creare un video andare sul menù MOVIE

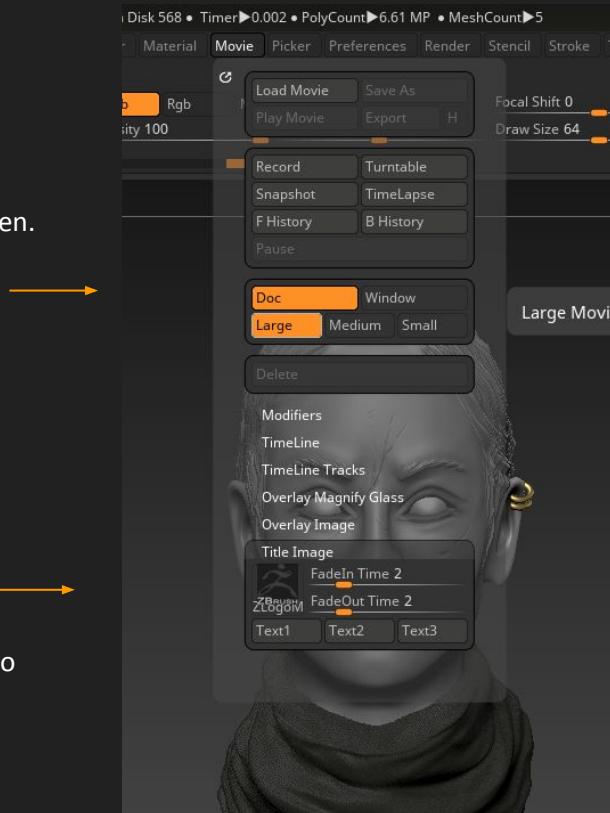
Selezionare Doc e LARGE per avere un video full screen.

Cercare le ultime due voci e mettere i valori:

Overlay Image → Opacity a 0

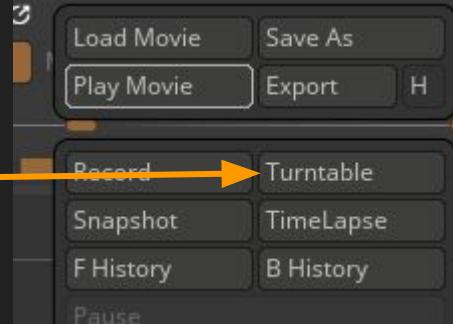
Title Image → Fade in e Fade Out a 0

Così non vi trovate il logo di zbrush al centro del video
come watermark.



Movie

Creare un video un turn around, premere **TURNATABLE** (dopo aver settato tutto).

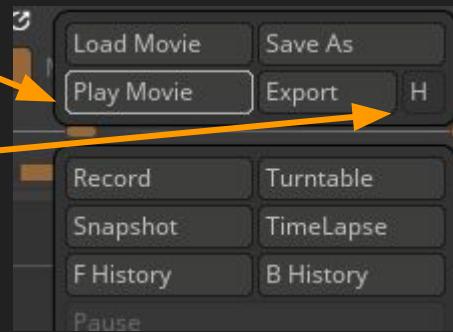


Quando finirà di registrare il video,premete **PLAYMOVIE** per vederlo in preview.

Esportare il video:

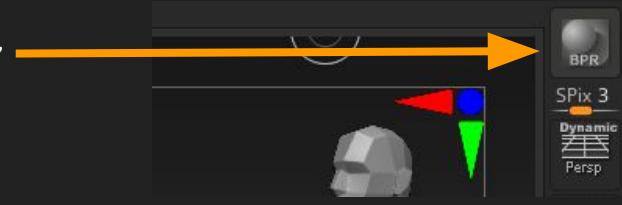
Attivare il riquadro **H**, HIGH QUALITY e premere **EXPORT**.

Il file video sarà un MPG.

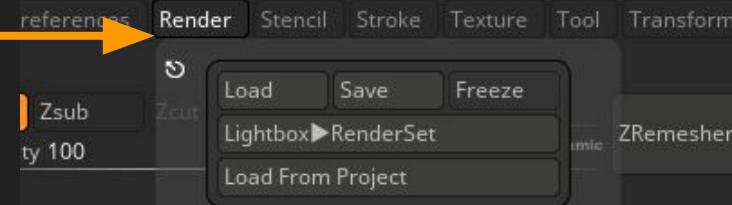


RENDER PBR

Per creare un render veloce e abbastanza funzionale, ci basta premere il tasto PBR . A sinistra del nostra cameraview.



L'immagine renderizzata si trova nel menù RENDER. Qui trovate la gestione del render



Cercate la voce BRP RENDER PASS qui troverete tutte le immagini create dal render.

Composite: Render effettivo

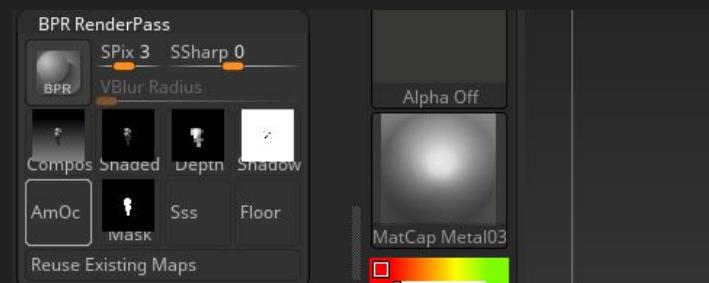
Shaded: Solo materiale e luci

Depth: Profondità

Shadow: Ombre

Mask: Maschera per ritagliare

le altre sono attivabili



RENDER PBR

Cliccando su una delle immagini, si aprirà il file per salvare direttamente in JPG, pronto per tutto.

Quando salverete vi aprirà questa finestra per fare un minimo di aggiustamenti

