

LIMA, Alessandro. ZBrush para Iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

www.alessandrolima.com

alessandrolima@alessandrolima.com

alessandroplima@gmail.com

SUMÁRIO

Capítulo 1: Arte Tradicional e Digital

Neste capítulo são apresentados alguns conceitos básicos sobre como é o trabalho de arte tradicional, que até os dias de hoje são interpretados para o meio digital.

Capítulo 2: Introdução ao ZBrush

Neste capítulo, são explicados alguns conceitos sobre como é o funcionamento do ZBrush, como alguns de seus recursos básicos funcionam, assim como uma introdução à sua interface e forma de navegação e interação com ela.

Capítulo 3: Interface do ZBrush

Neste capítulo efetivamente é mostrado a interface do ZBrush, como ela é constituída, forma de navegação entre seus recursos, assim como a

maneira como esses recursos devem ser usados na execução de tarefas. Cada ferramenta principal tem seus controles comentados de forma a explicar sua função e objetivo de uso. São analisadas as Tools, Menus, Brushes, Alphas, Strokes, Materiais, Textures, Plugins e principais ferramentas.

Capítulo 4: Trabalho em 2.5D (Pintura)

Nesta seção é constituída uma cena básica para uma ilustração 2D, com base em ferramentas 2.5D. O conteúdo está organizado de forma didática: por isto o conteúdo sobre “material, luz e render” está disposto em um capítulo exclusivo. Como recursos são trabalhos pincéis, perspectiva e camadas.

Capítulo 5: Trabalho em 3D (Escultura Digital Básica)

Neste capítulo são abordados os aspectos mais técnicos de uso de recursos para desenvolver esculturas digitais 3D, logo, são explicados e demonstrados os principais meios de se criar esculturas digitais. Para tanto, esta seção destina-se ao conhecimento e entendimento de como as ferramentas usadas para este fim se comportam e funcionam, sendo mostradas as ferramentas de movimentação e ajustes, além de conceitos de Blocagens no modelo.

Capítulo 6: Trabalho em 3D (Escultura Digital Avançada)

Nesta seção são aplicados, na prática, os conhecimentos adquiridos no capítulo anterior sobre como os recursos funcionam para criar esculturas digitais. São abordados assuntos como o uso de Brushes, Alphas e Strokes diferenciados para a definição de detalhes, assim como ferramentas de movimentação e ajustes no modelo.

Capítulo 7: Pintura e Texturização

Neste capítulo são abordados assuntos sobre pintura digital de texturas com a técnica de PolyPainting, assim como a confecção de texturas complexas com o uso de fotografias com o auxílio do Plugin ZAppLink. São mostradas formas de extração de mapas do tipo Difuso, além de Normal e Cavidade com o auxílio do Plugin ZMapper rev-E. O mapa de Deslocamento é trabalhado com o Plugin Mult Displacement Exporter 3.

Capítulo 8: Materiais, Luzes e Render

Nesta seção são abordados assuntos sobre o que são materiais, luzes e render, assim como maneiras de se editar, criar ou salvar para uso posterior em cenas complexas. Luzes e renders são abordados sob a forma de aplicação para escultura digital e finalização de imagens para ilustrações.

Capítulo 9: Integração com Outras Ferramentas

Neste capítulo são abordados conceitos de como integrar o ZBrush a outras ferramentas, como o 3ds max por exemplo, constituindo as Pipelines, amplamente utilizadas por empresas conceituadas, pois, desta forma, assegura-se o uso máximo que cada ferramenta oferece.

Capítulo 10: Conclusão

Apresenta-se aqui a conclusão do trabalho, seus efeitos e resultados na vida no artista.

Capítulo 11: Galeria de Artistas

Uma breve galeria com algumas imagens de artistas conhecidos como forma de ilustrar o que se pode fazer com trabalho, pesquisa e arte.

Capítulo 12: Bibliografia

Uma lista completa de livros que foram usados como referência na confecção deste material, assim como sites que também foram pesquisados.