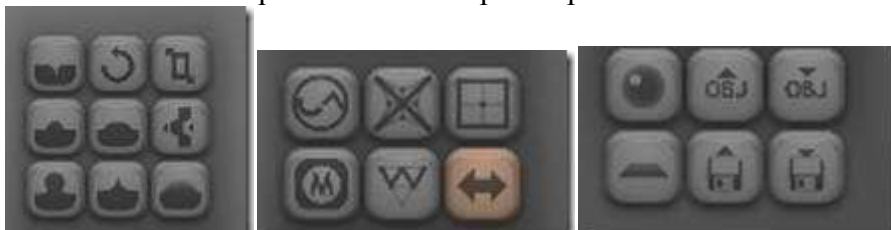


## Tutorial sculptris parte prima

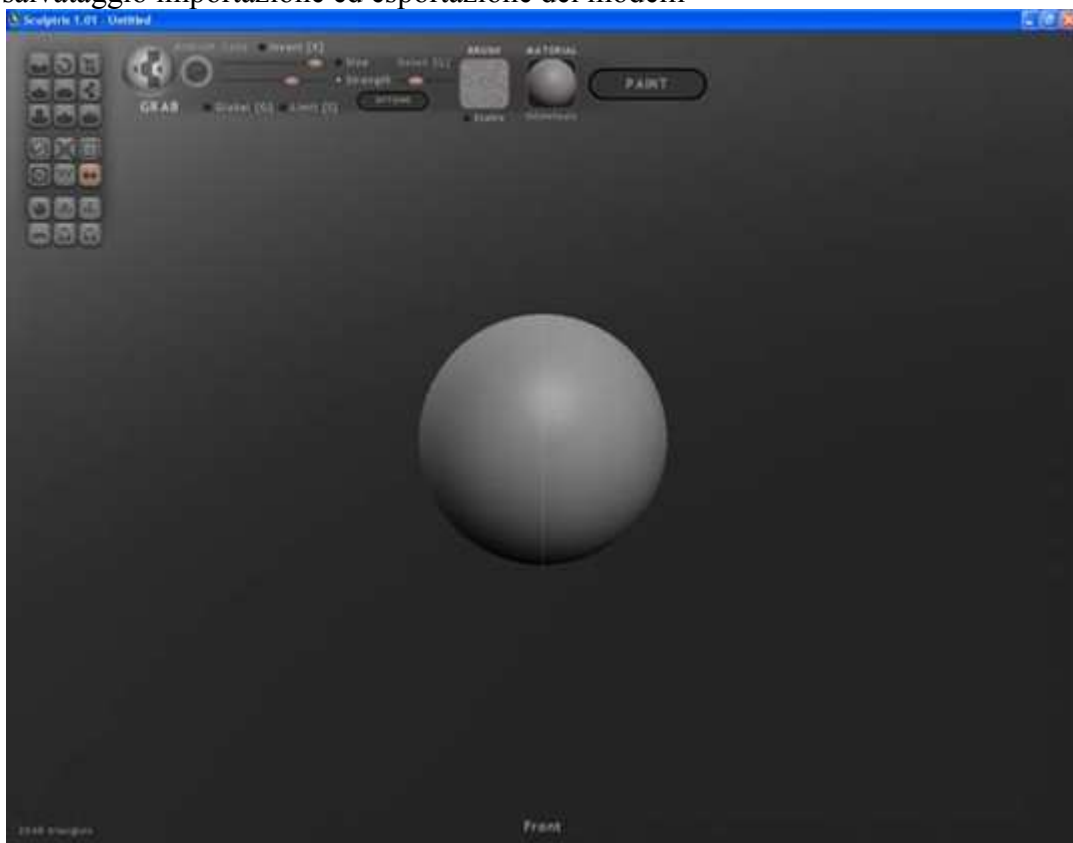
Sculptris è un programmino gratuito di scultura digitale che permette di lavorare alla creazione di modelli 3d come se stessi scolpendo con creta, fratellino minore del celebre zbrush ha davvero grandi potenzialità e oltre ad essere divertentissimo è semplicissimo da installare ed utilizzare .

Il programma è scaricabile dal sito ufficiale <http://www.sculptris.com/> e non richiede neanche l'installazione basta lanciare l'exe

L'interfaccia di sculptris è molto semplice i pulsanti si dividono in 3 categorie



Quelli per scolpire, quelli legati alla visualizzazione maschere e simmetria e quelli legati al salvataggio importazione ed esportazione dei modelli

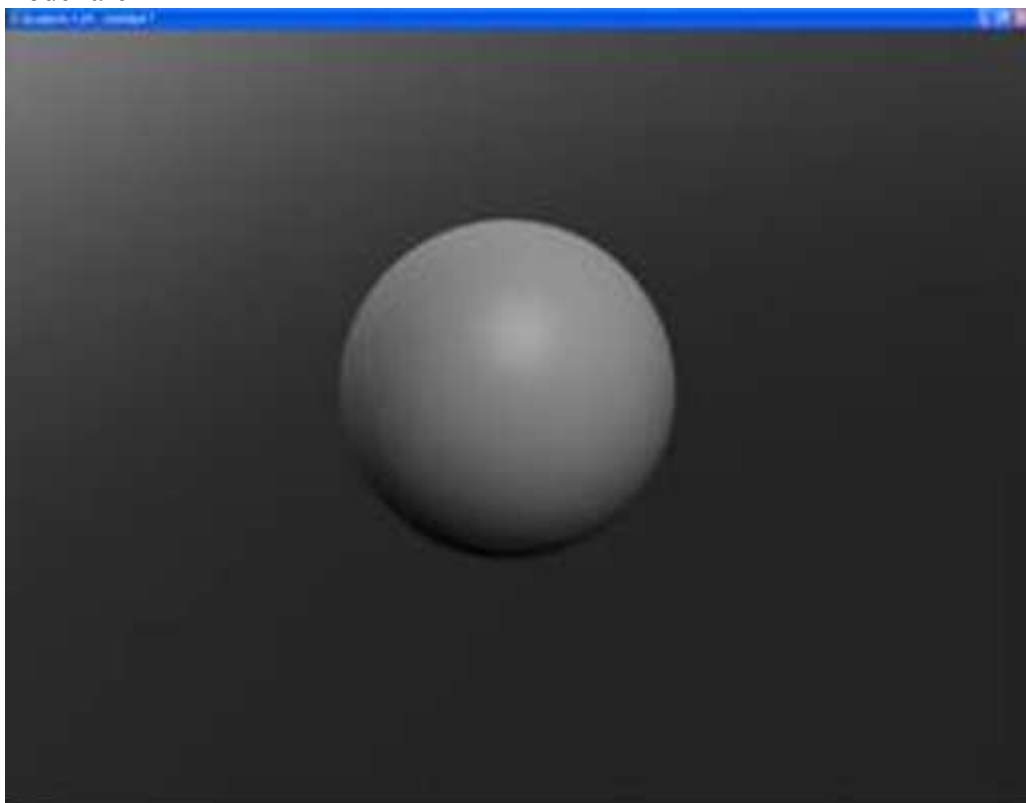


All'apertura di un nuovo file ci ritroviamo con una sfera di partenza dal quale iniziare un nuovo modello

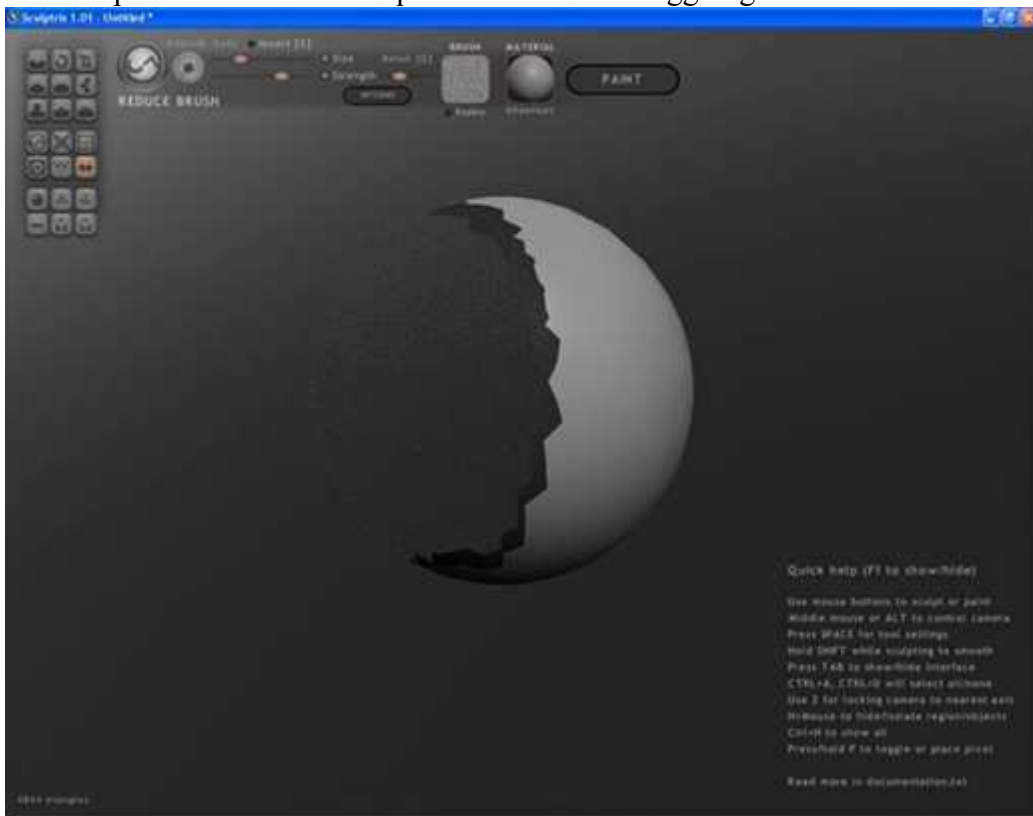
I tasti rapidi da tastiera sono molto pochi anche se molto utili, per visualizzarli basta andare nelle opzioni del programma premendo il tasto OPTION al centro del programma e spuntarla voce show quick help dare l'ok ed in basso a destra ci appariranno i principali comandi utili da tastiera



Volendoli riassumere velocemente,  
 scorrendo in avanti e dietro la rotellina del mouse facciamo lo zoom in avanti e dietro del nostro modello  
 tenendo premuta la rotellina del mouse ruotiamo il modello rispetto al suo centro  
 tenendo premuto shift e la rotellina del mouse spostiamo il modello rispetto al quadro  
 premendo tab possiamo mostrare e nascondere l'interfaccia del programma per avere più spazio per modellare



Con il tasto h premuto disegniamo una finestra per nascondere una parte del modello, magari per lavorare più facilmente su una parte difficilmente raggiungibile



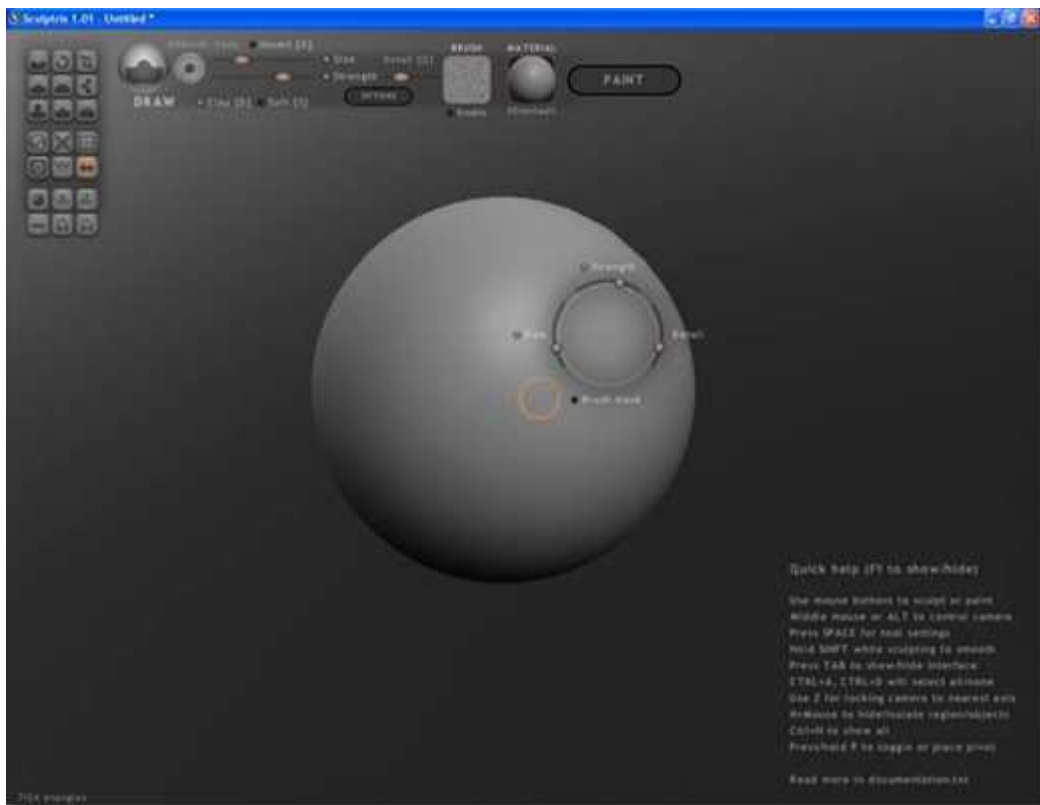
Con ctrl e h il modello ritorna alla normalità

Con ctrl d e ctrl a possiamo selezionare e deselezionare tutto

Con ctrl z possiamo annullare le ultime operazioni

Tenendo premuto lo spazio possiamo attivare/disattivare il pannello centrale delle principali funzioni

Del programma senza dover ricorrere ai tasti dell'interfaccia

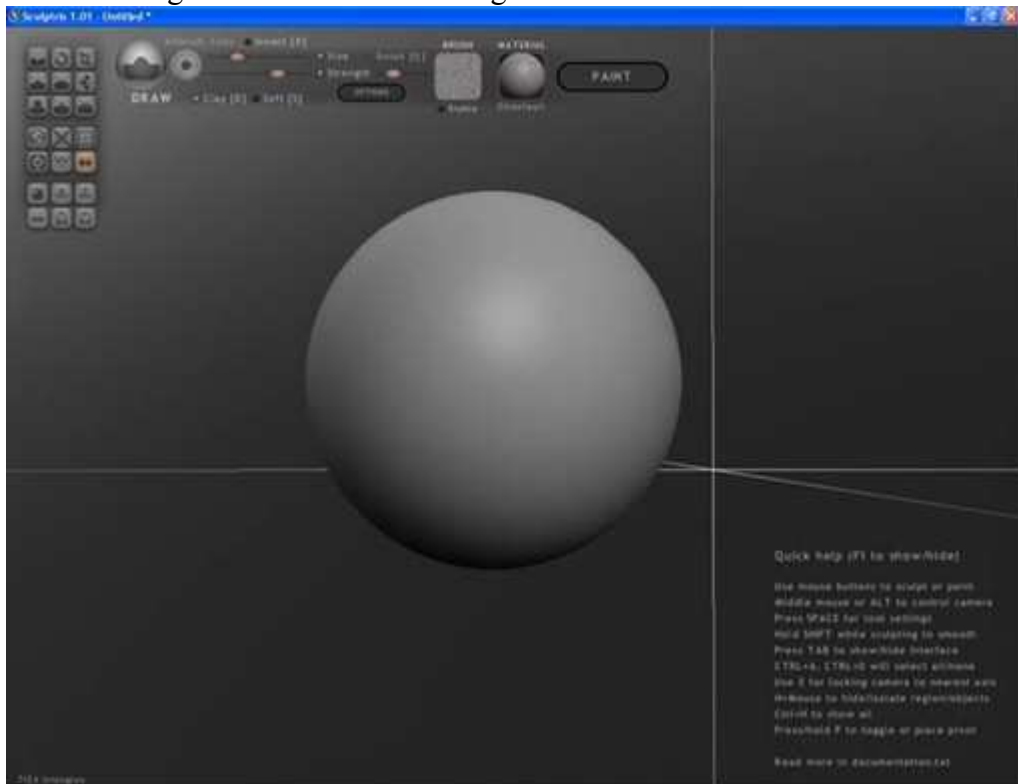


Con strength regoliamo la forza dello strumento che usiamo in quel momento

Con size regoliamo le dimensioni dello strumento

Con brush mask creiamo una maschera per lavorare solo su determinate parti del modello

Con detail regoliamo il livello di dettaglio di scultura

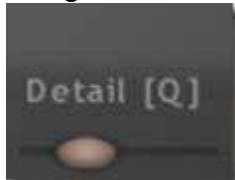


Con il tasto p possiamo spostare il pivot del modello il pivot sarebbe il centro del modello cioè quel punto attorno cui il modello viene spostato ruotato e scalato

La barra in alto contiene tutti le opzioni relative al comando che stiamo usando



La prima cosa che vi consiglio di fare prima di iniziare a modellare è regolare il giusto livello di dettaglio in relazione alla potenza del vostro computer



Il livello di dettaglio diventa sempre più alto andando da sinistra verso destra ma se non avete un computer particolarmente potente vi conviene lasciarlo al minimo oppure al massimo spostarlo al secondo livello come ho fatto io per evitare che il programma vada in tilt mentre lo state usando. Iniziamo a vedere i principali tasti per scolpire la nostra sfera.



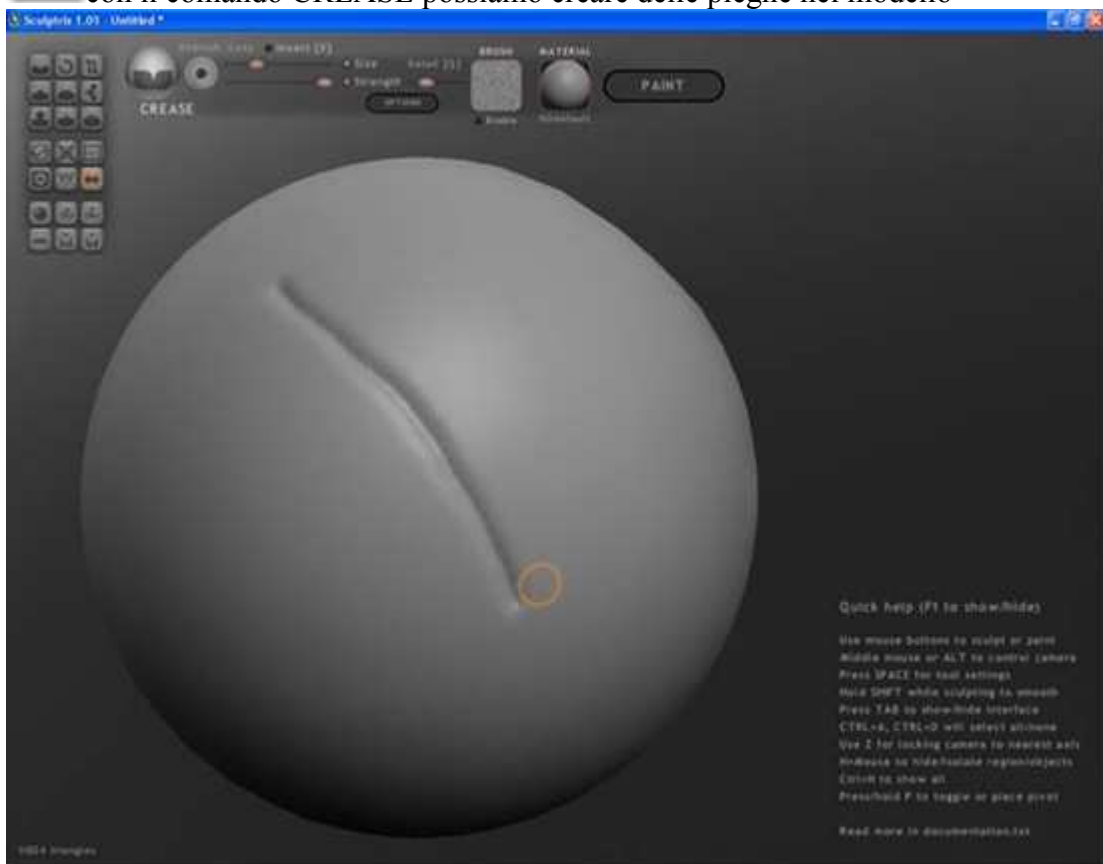
Per tutti i comandi di scultura

Size imposta la dimensione dello strumento usato

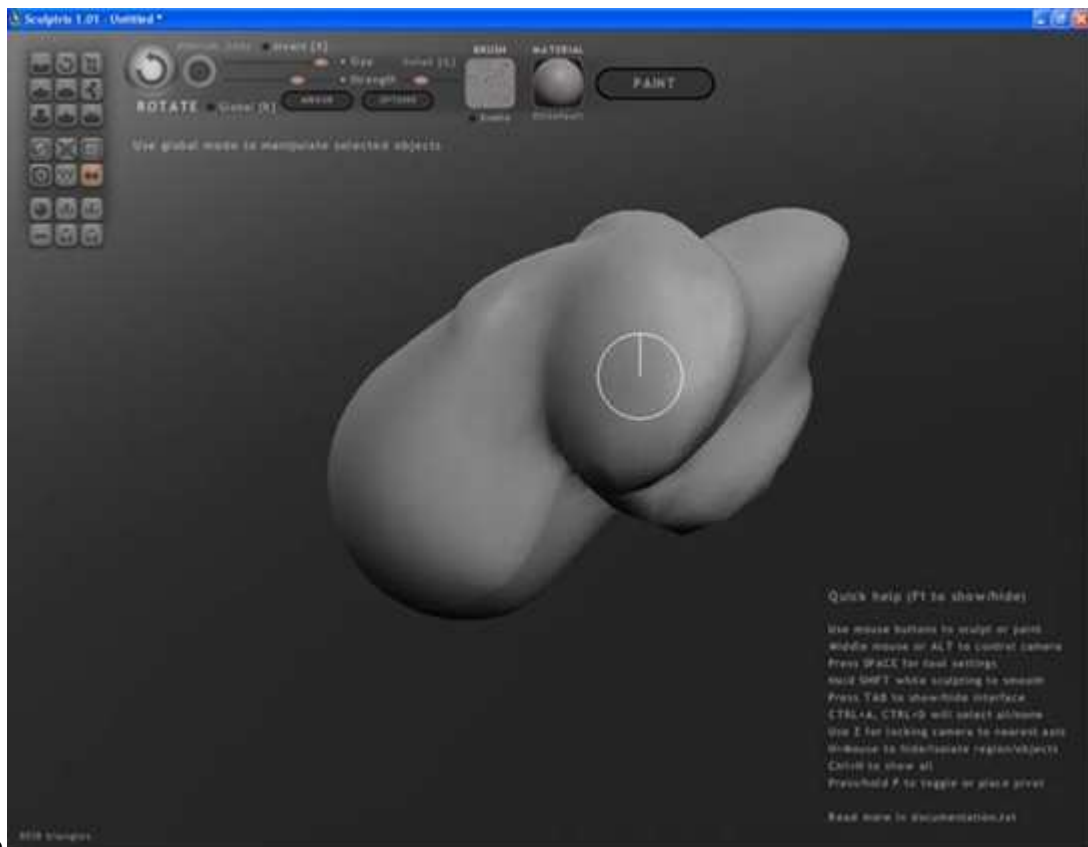
Strength imposta la forza con cui lo strumento viene premuto sulla sfera



con il comando CREASE possiamo creare delle pieghe nel modello



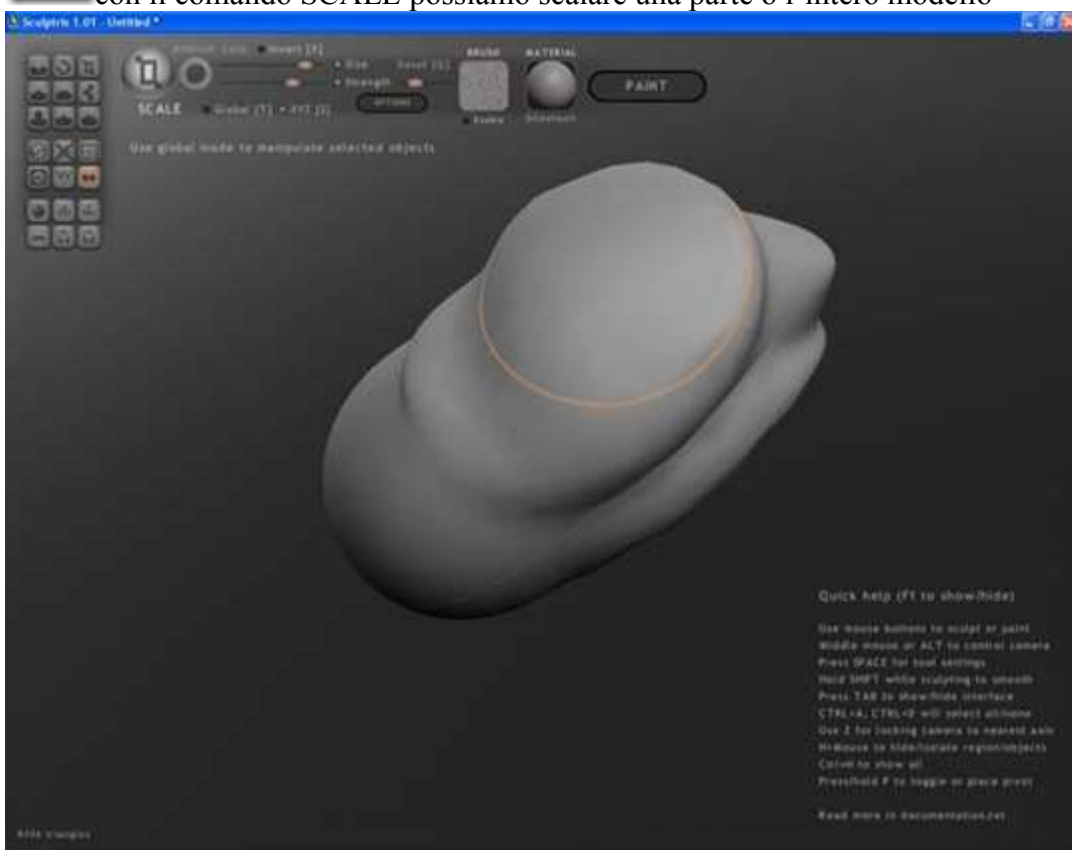
con il comando ROTATE posso afferrare una parte del modello e ruotarla attorno ad un



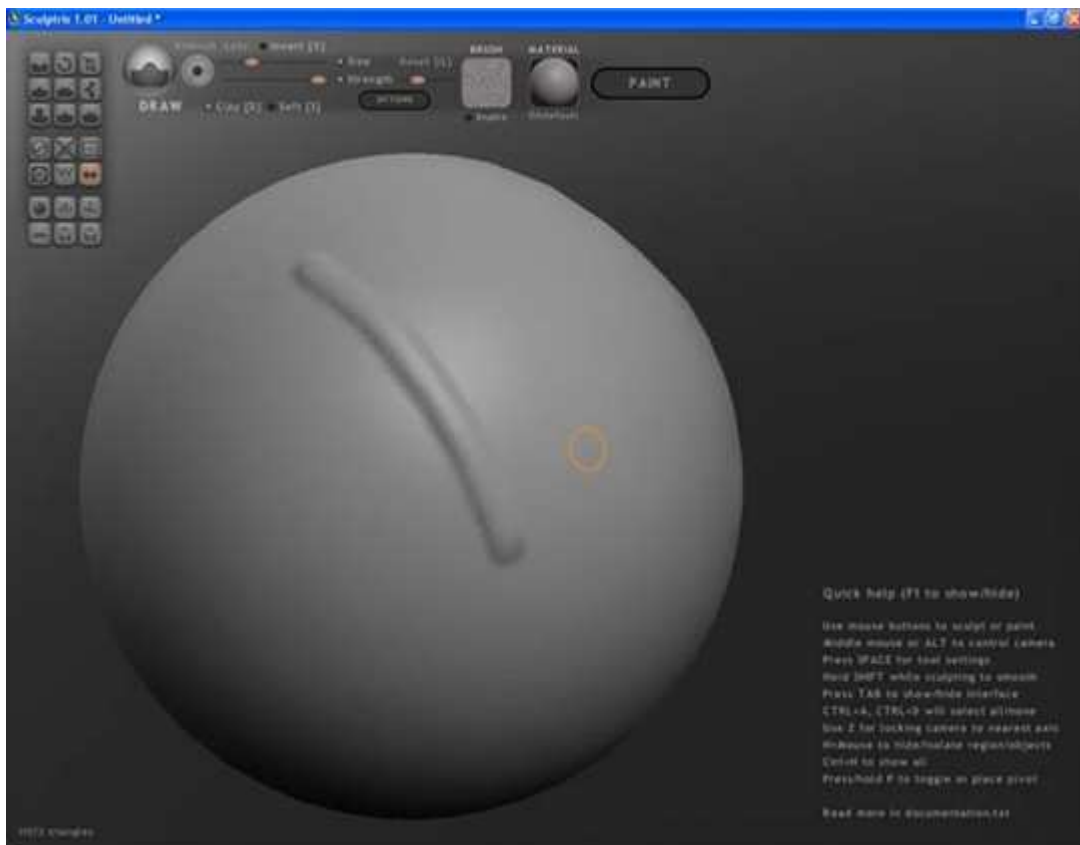
punto



con il comando SCALE possiamo scalare una parte o l'intero modello

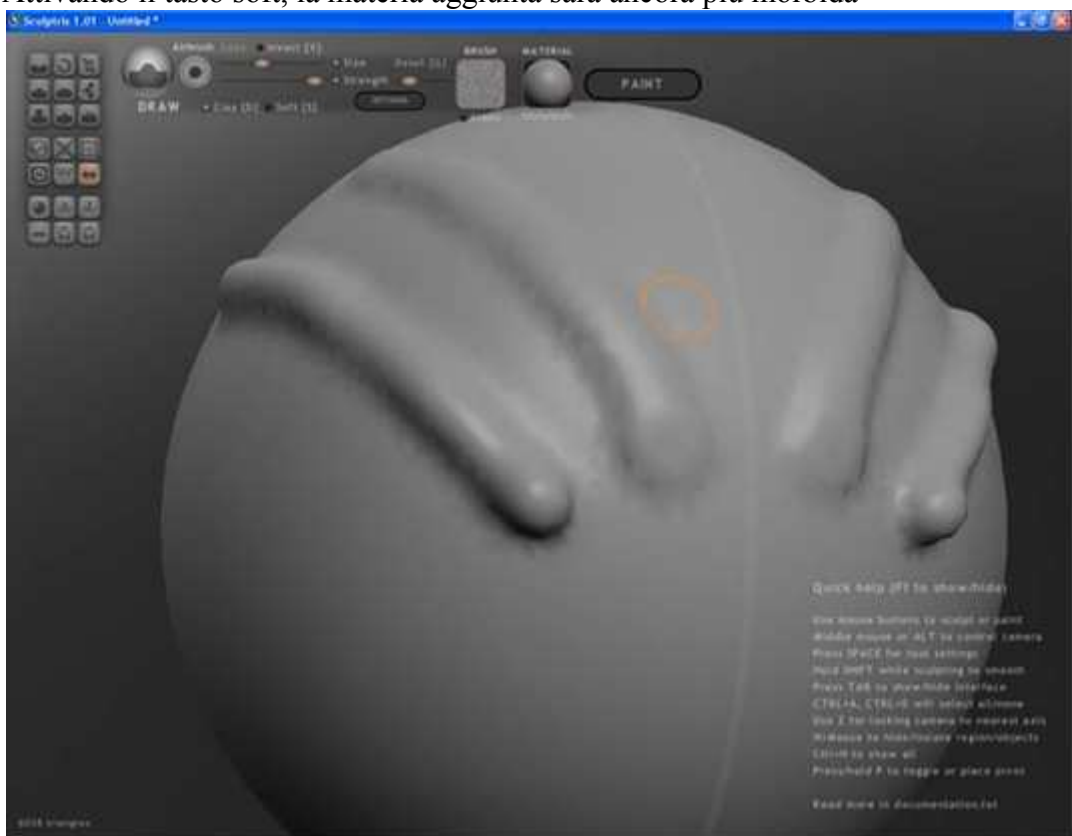


con il comando DRAW possiamo aggiungere della materia al nostro modello

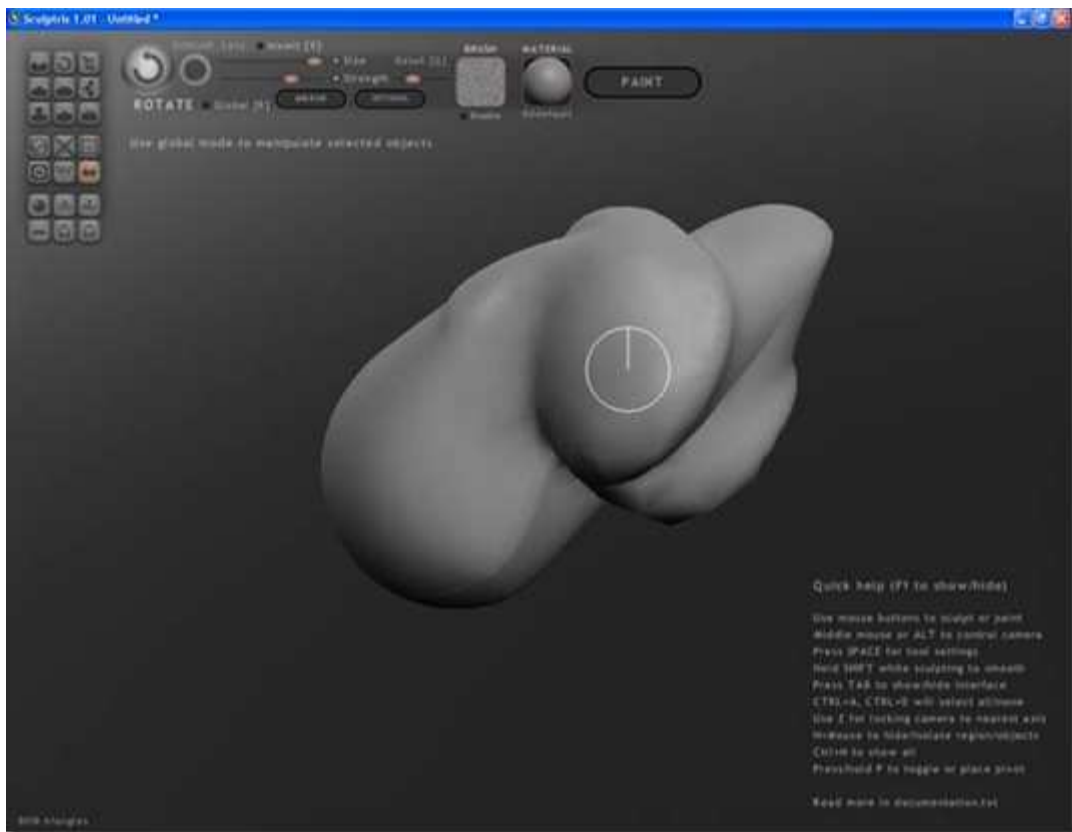


Attivando il comando clay la materia aggiunta diventa meno netta mentre senza clay attivato la materia aggiunta ha i bordi più arrotondati

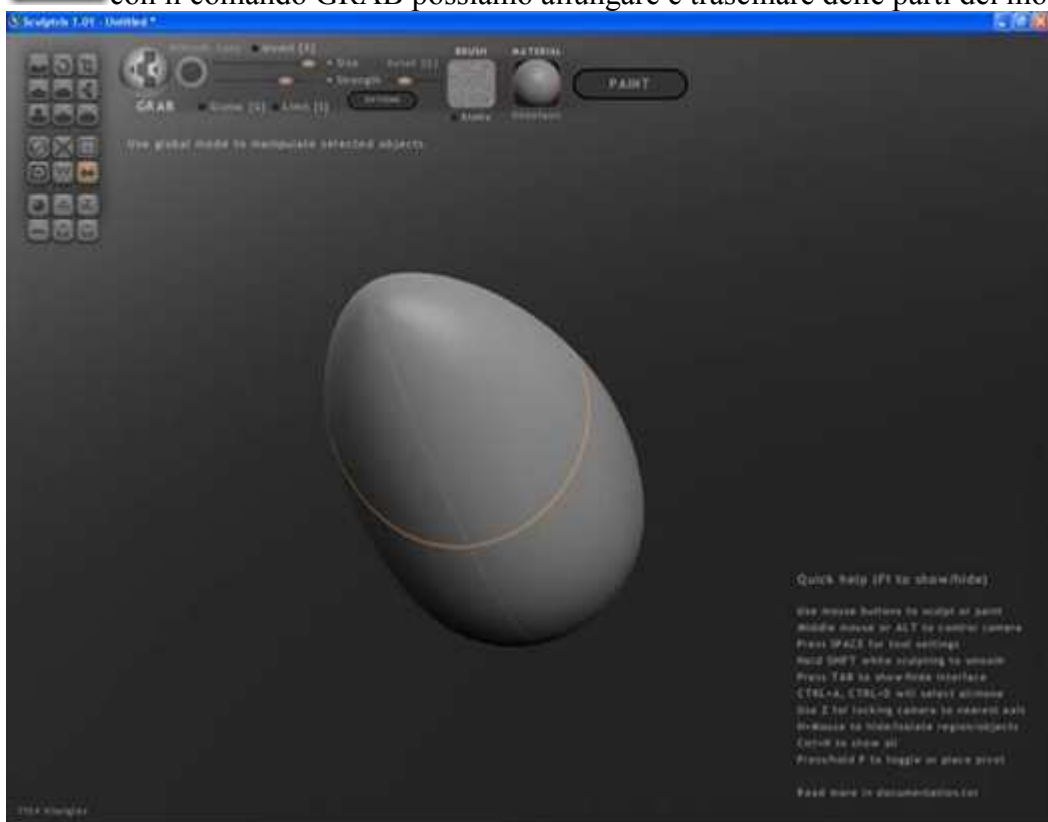
Attivando il tasto soft, la materia aggiunta sarà ancora più morbida



con il comando FLATTEN posso appiattare una zona del modello

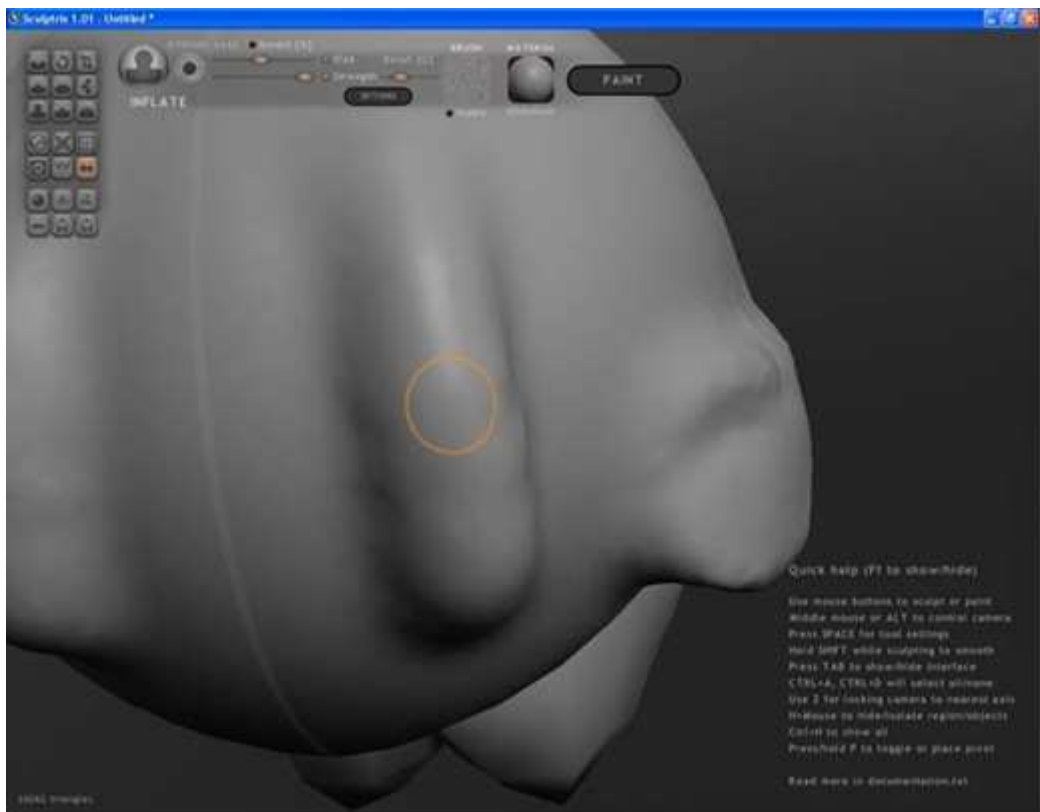


con il comando GRAB possiamo allungare e trascinare delle parti del modello

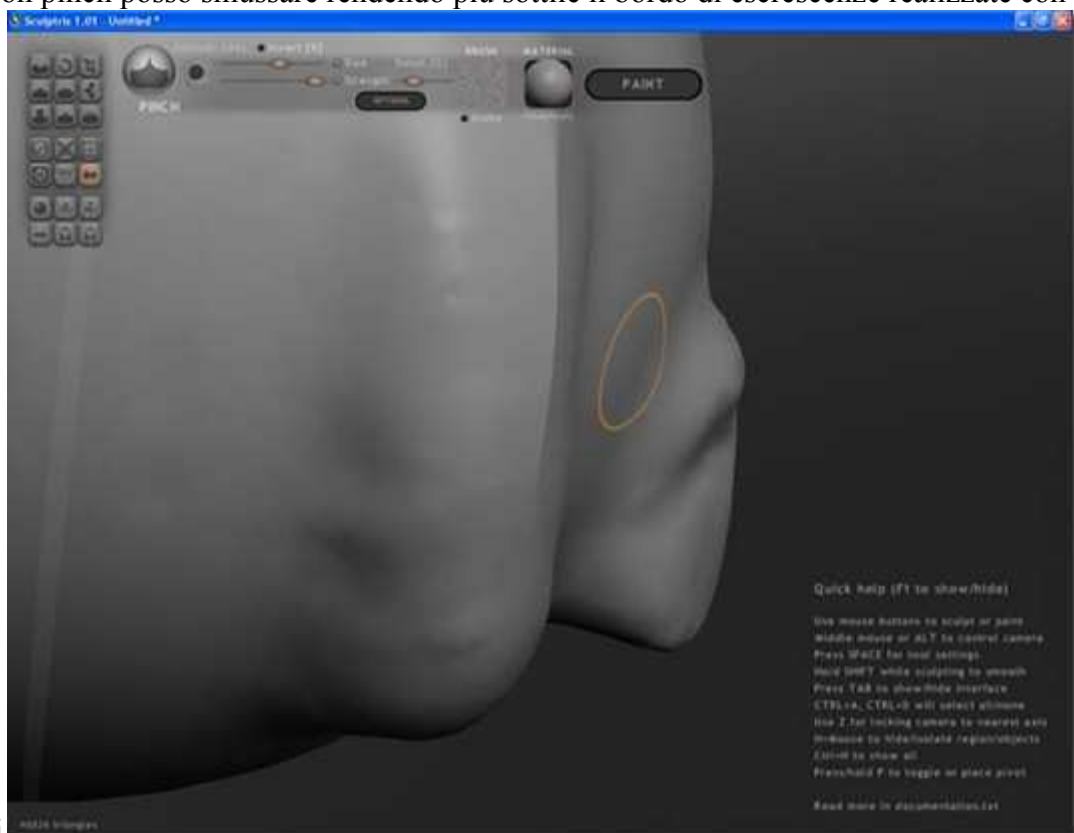


con inflate posso creare delle escrescenze sul modello





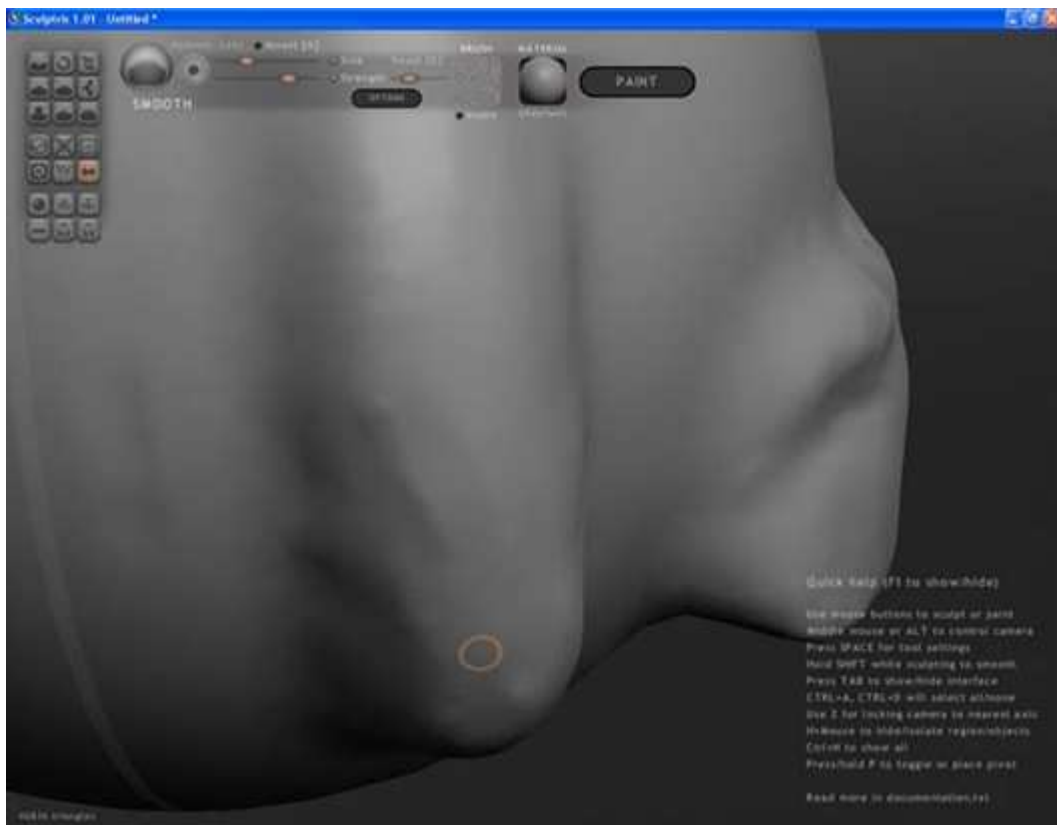
con pinch posso smussare rendendo più sottile il bordo di escrescenze realizzate con gli altri



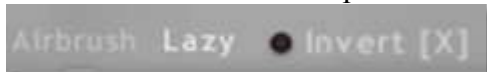
comandi



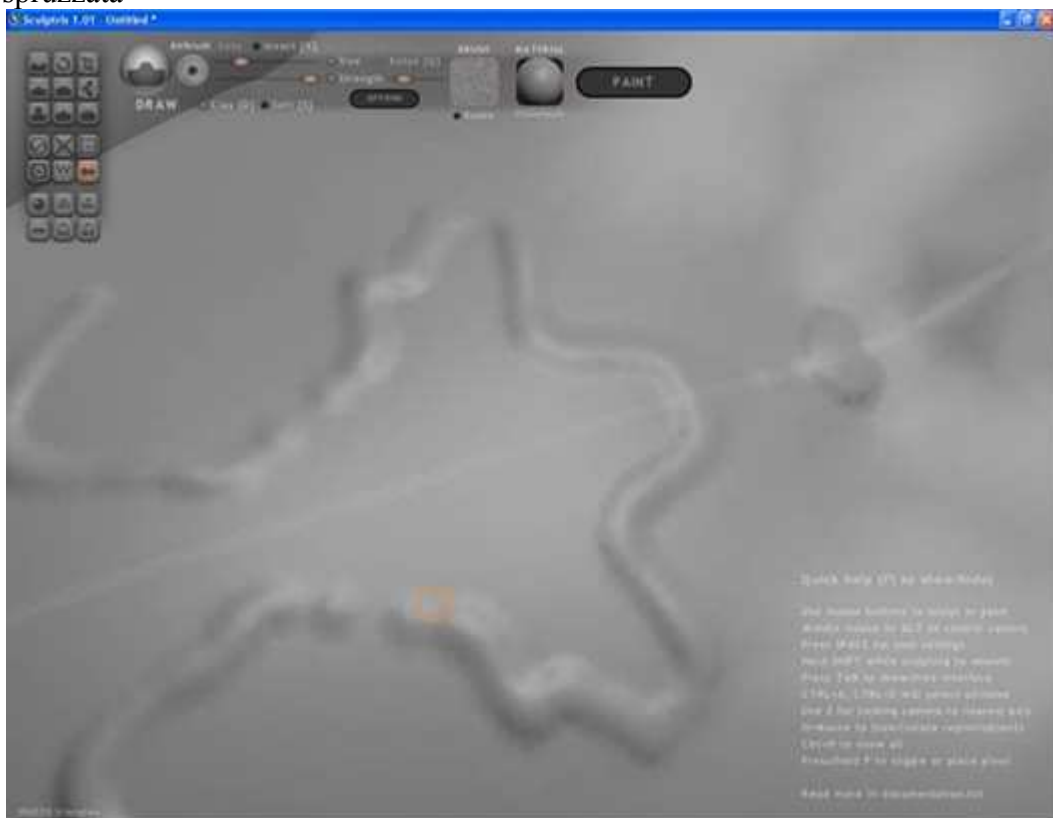
con smooth infine posso smussare le parti scolpite per correggere eventuali errori



Inoltre nella barra delle impostazioni dei singoli comandi troviamo



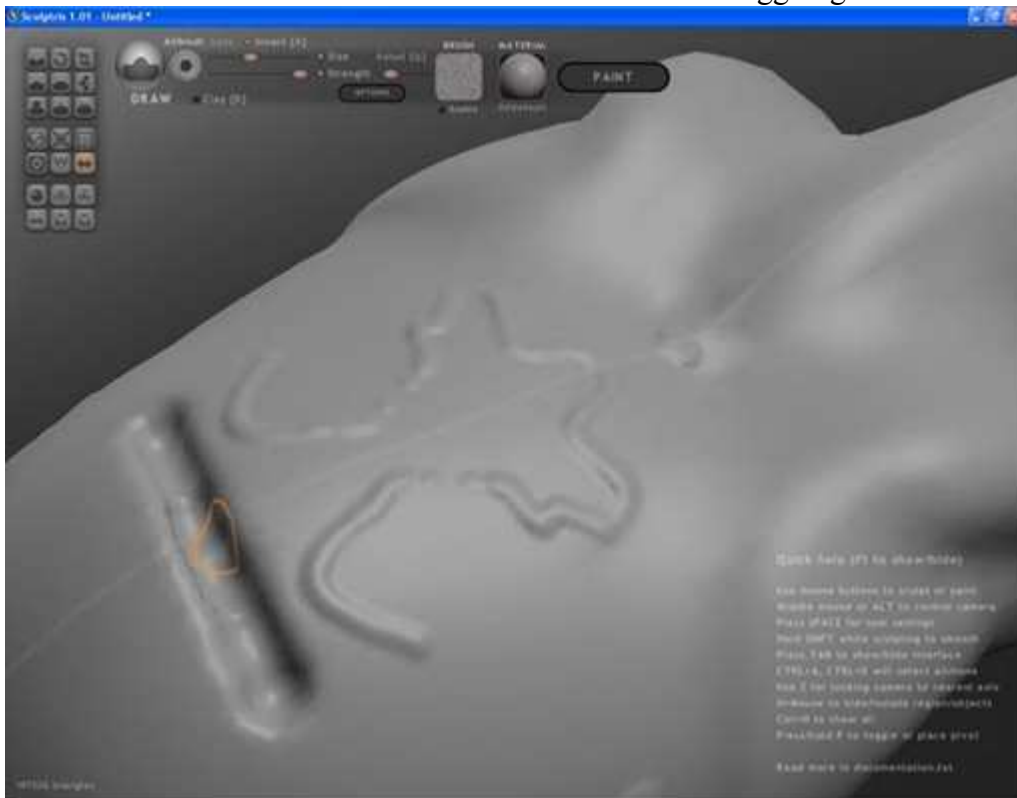
Airbrush che rende il tratto più della modellazione più discontinuo come se la materia fosse spruzzata



Lazy fa andare più lentamente il movimento del mouse per definire con maggior cura delle aree

Invert invece inverte l'effetto di ogni strumento

Ovvero attivandolo sul comando draw che normalmente dovrebbe aggiungere materia, la elimina e viceversa su comandi che dovrebbero eliminare materia l'aggiunge

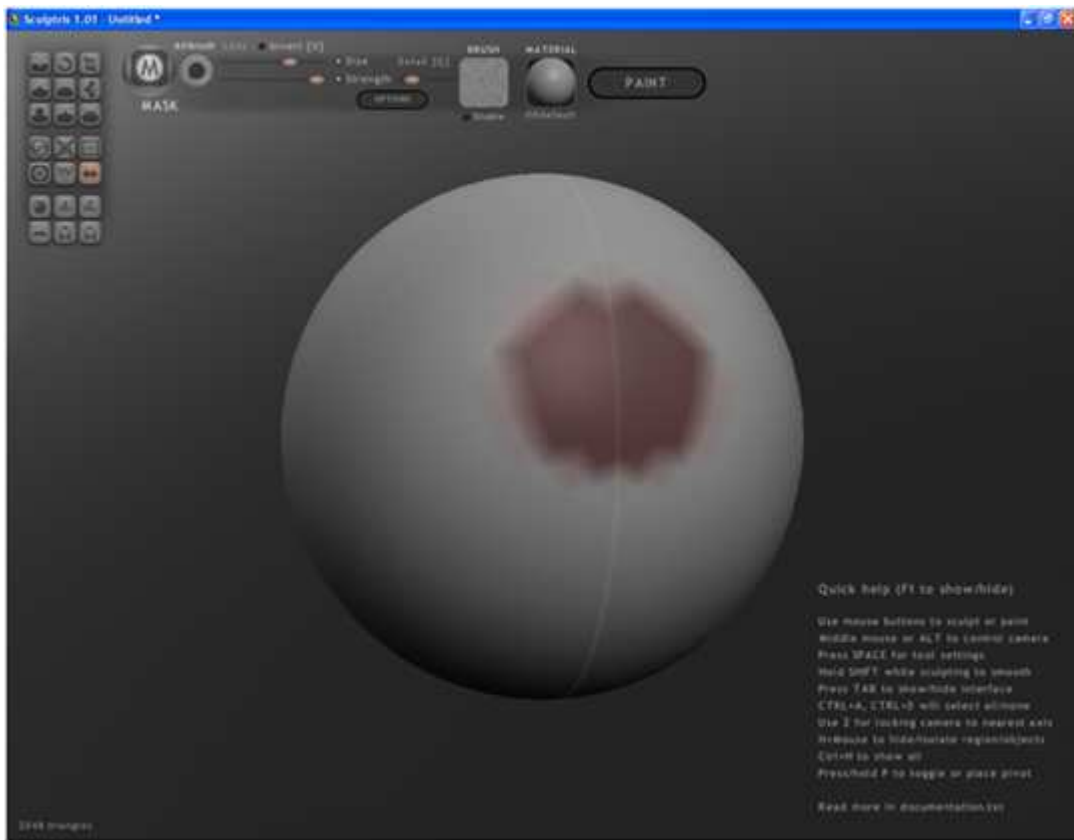


## Tutorial sculptris parte seconda

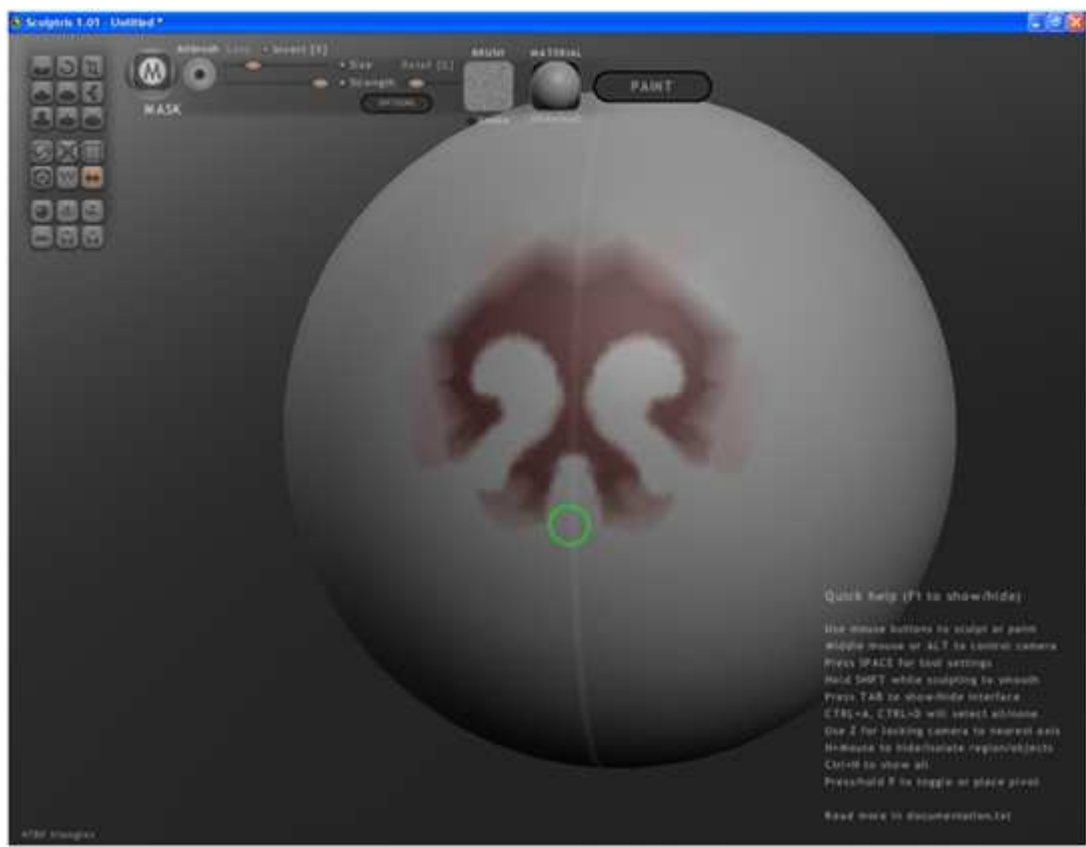
Continuiamo ad esplorare le funzioni di sculptris, vediamo a cosa servono le maschere



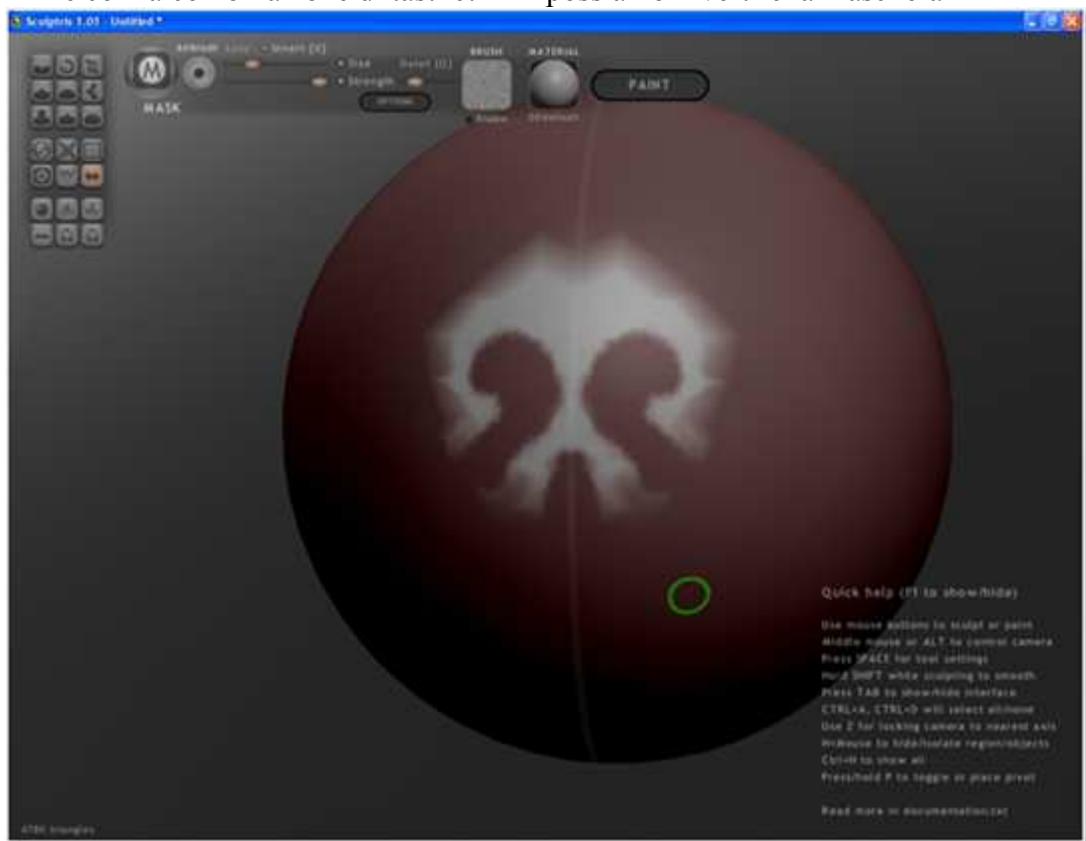
con le maschere posso mascherare delle aree, in queste aree nessuno strumento avrà effetto, questo comando è molto utile per proteggere delle aree da modifiche accidentali. Per creare una maschera basta attivare il tasto mask e colorare l'area da mascherare con il tasto destro del mouse, come vedremo l'area mascherata appare di colore rosso



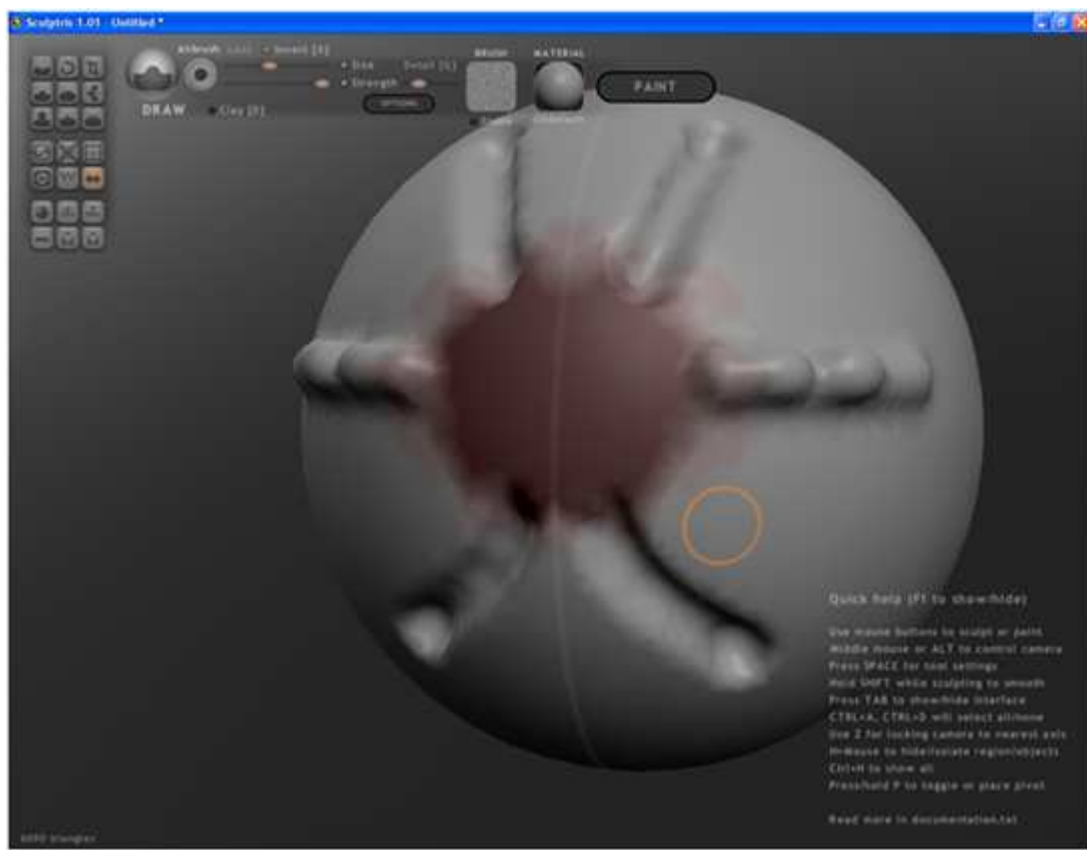
Usando invece il tasto sinistro del mouse eliminiamo parte della maschera per creare mascherature più precise



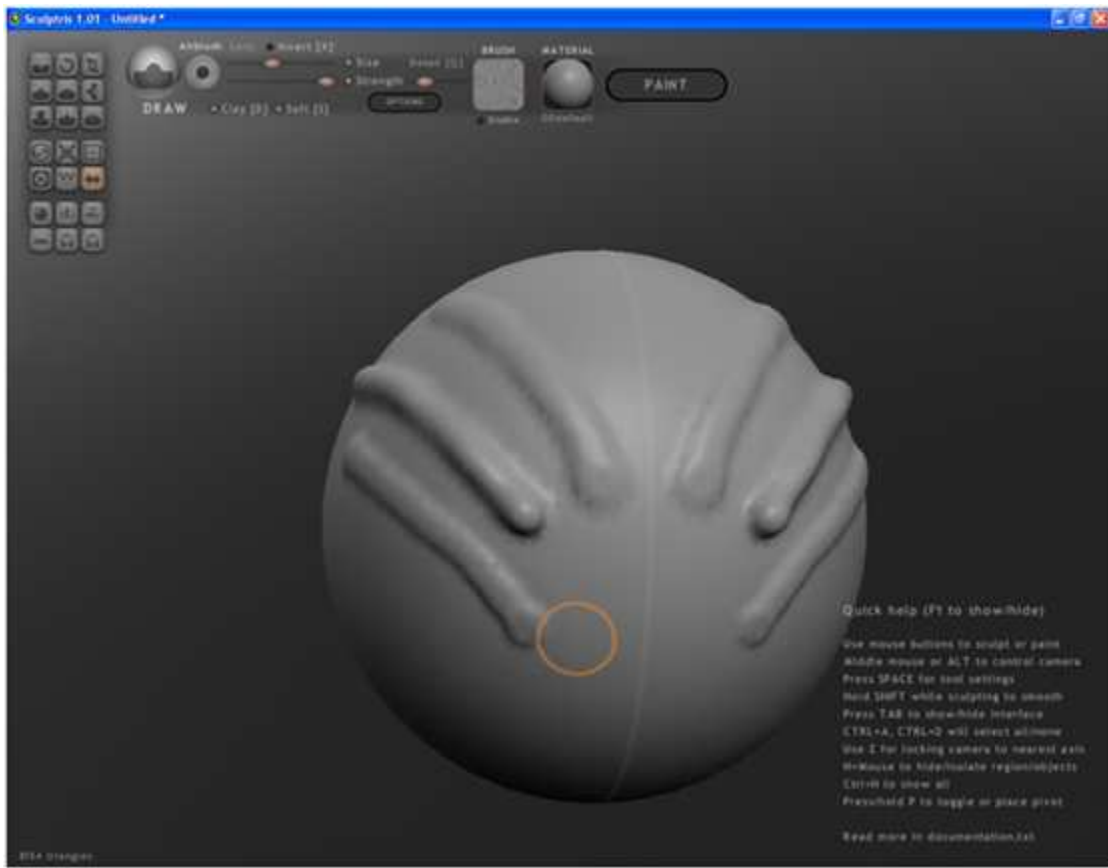
Infine con la combinazione di tasti ctrl + i possiamo invertire la maschera



Se adesso proviamo ad usare un qualunque strumento per scolpire, arrivato sull'area rossa non avrà effetto

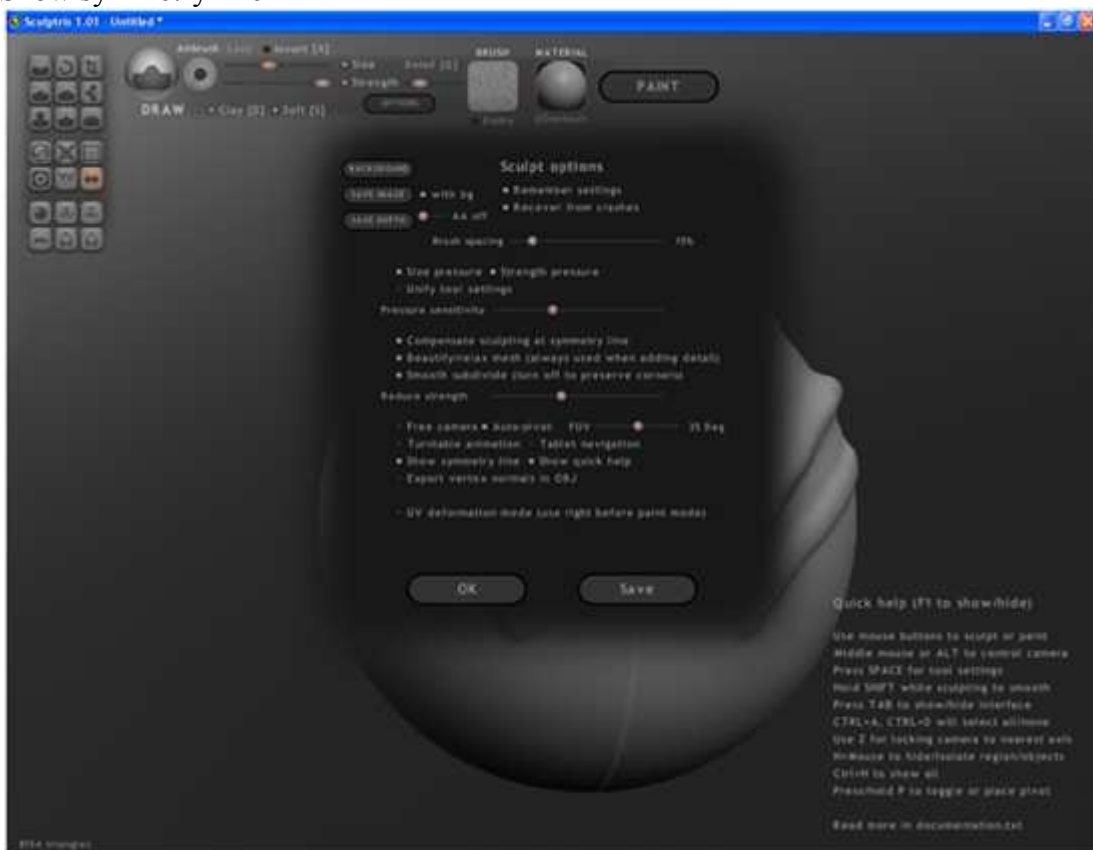


il comando simmetria serve a fissare una simmetria attorno ad un asse in modo che tutte le modifiche che facciamo da un lato le ritroviamo identiche dall'altro lato



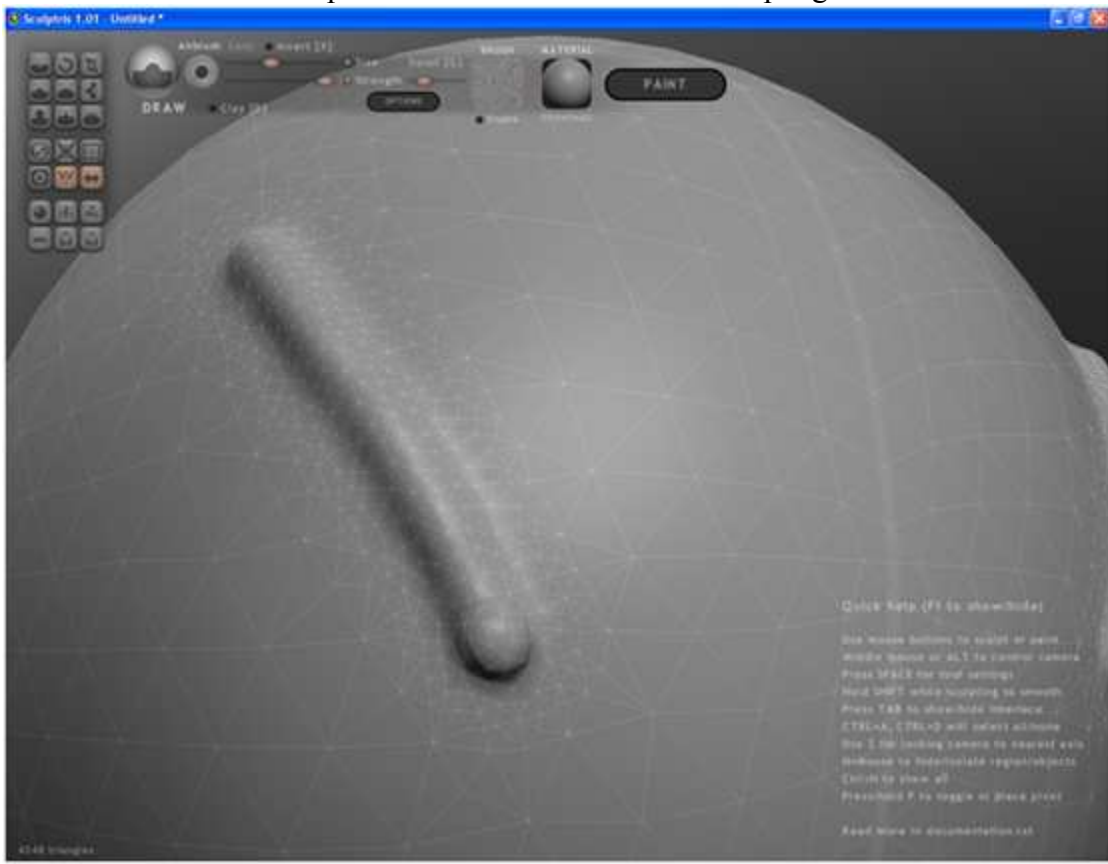
Ovviamente disattivando la funzione symmetry le modifiche non saranno più simmetriche, l'asse di simmetria è ben visibile al centro della sfera ed è di colore più chiaro nel caso non sia visibile in options basta attivare

Show symmetry line



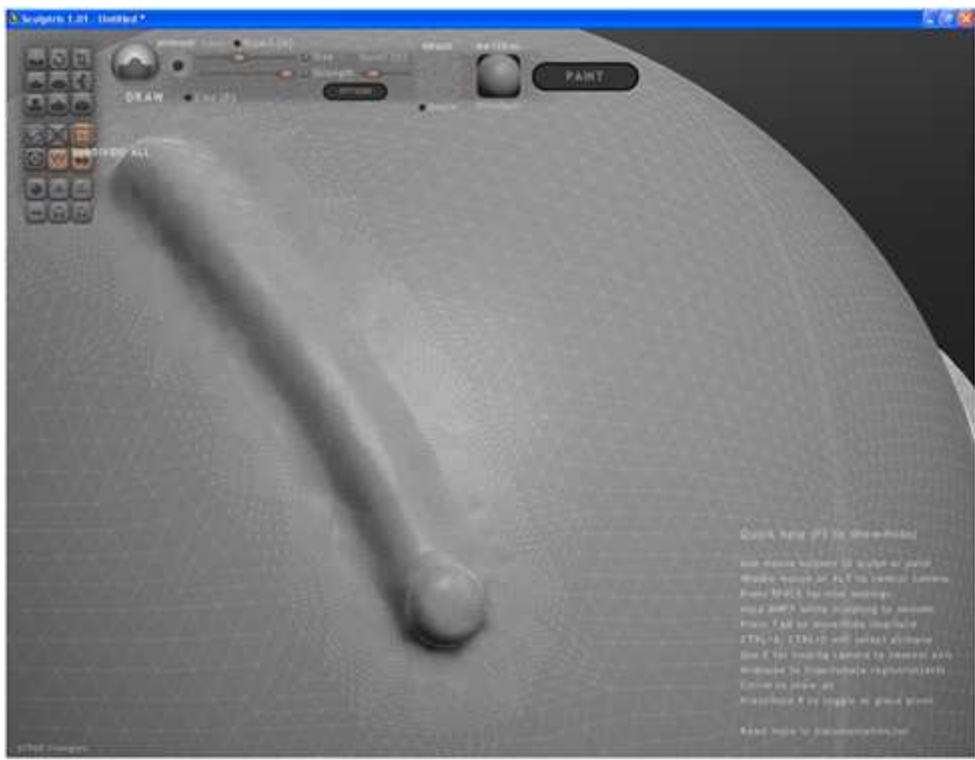


con wireframe possiamo vedere le mesh che compongono il nostro modello

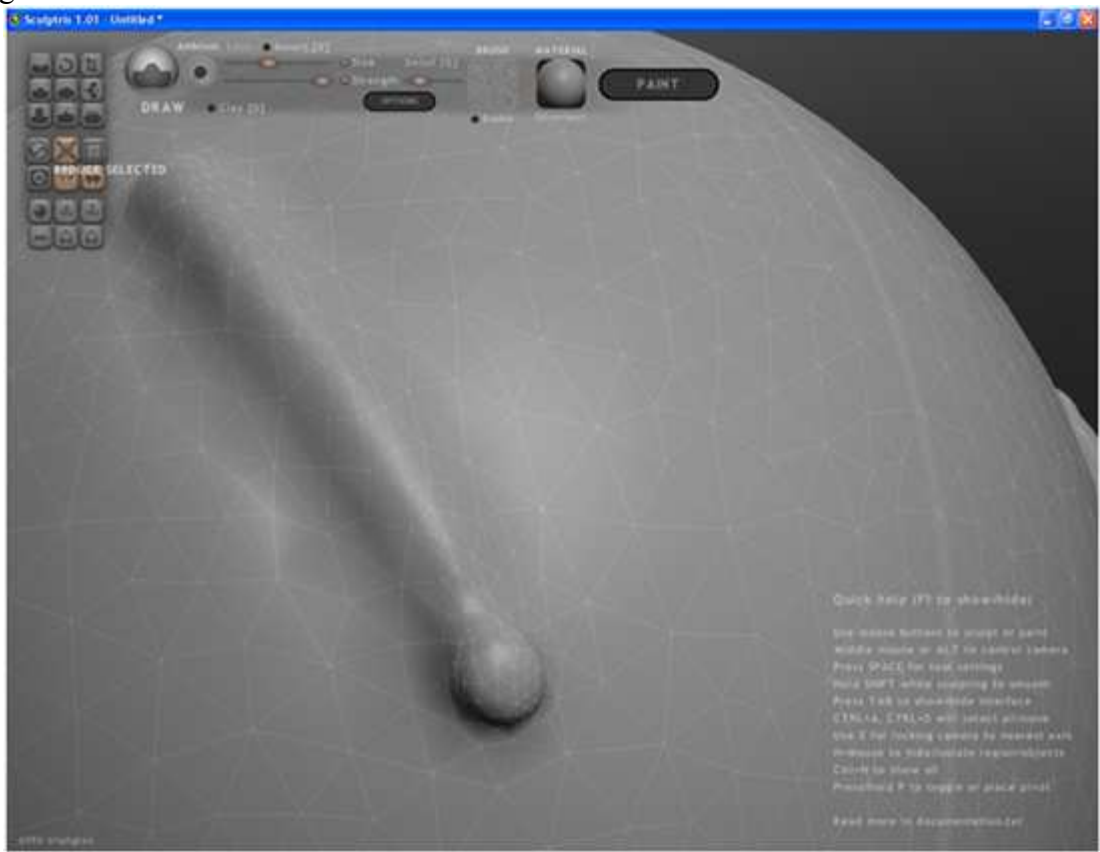


con subdivide all rendiamo le mesh più fitte e quindi il modello più dettagliato





con reduce selected facciamo la cosa inversa al precedente comando ovvero rendiamo la geometria meno fitta



Con questo gruppo di comandi possiamo



Creare una nuova sfera

Creare un nuovo piano

Esportare in formato obj

Importare in formato obj

Aprire e salvare un file in formato nativo di sculptris