

FUNDAMENTOS DE ZBRUSH Y ESCULPIDO 3D

Con el curso de esculpido 3D aprenderás el manejo de Zbrush, Software de esculpido 3D y pintura digital. Desarrollado por PIXOLOGIC, líder en modelado 3D, se ha utilizado en películas el Señor de los Anillos, y galardonado con una placa en la categoría "Premios científicos y de ingeniería" por su aporte en el modelado de personajes para el cine por la Academia OSCARS. Es utilizado ampliamente por estudios de cine, desarrolladores de juegos, fabricantes de juguetes /coleccionables, diseñadores de joyas, diseñadores de automóviles / aviación, ilustradores, publicistas, científicos y artistas de todo el mundo.



DIRECCIÓN | EVARISTO LILLO 48, PISO 9. LAS CONDES, SANTIAGO | contacto@nucleoesuela.cl



NUCLEO
ESCUELA POST | MOTION | VFX



TEMÁTICA

- Introducción a la interfaz de Zbrush: principales herramientas, disposición de paneles, flujo básico de trabajo
- Overview: diferencias entre modelado orgánico y no orgánico, como abordarlos. Asignación de ejercicios básicos.
- Modelado de personajes y como sumarles atractivo.
- Construcción de un esqueleto sobre el que modelar nuestro personaje a partir de geometrías básicas.
- Definición de nuestro personaje, rasgos más detallados.
- Aplicación del detalle fino sobre nuestro modelo (poros, líneas de expresión, materialidades, etc).
- Construcción de la cara, su anatomía en síntesis.
- Como construir las manos y los pies, anatomía.
- Modelado de accesorios, no orgánico.
- Conceptos sobre topología, su importancia para animación. Flujos topológicos.
- Retopología en Zbrush. Métodos para retopologizar en zbrush. Zremesher y retopología no automática.
- Como hacer UV's en Zbrush, limitaciones y alternativas.
- Como posar tu personaje en Zbrush. Conceptos para hacer de tu pose mas atractiva, linea de acción, silueta, etc.
- Aplicación de color a modelos y como exportar pases de render para componer en Photoshop. Turntable 360.

CONTENIDO

- **Intro a Zbrush.**
Interfaz y herramientas.
- **Ejercicios Modelado Básico.**
Orgánico.
No Orgánico.
- **Fundamentos Diseño-Modelado.**
Exploración sobre principios del diseño. tridimensional.
- **Blocking - Low Frecuency details.**
Construcción de la estructura base de nuestro modelo.
- **Detalles Secundarios - Mid Frecuency details.**
Segundo pase de detalles, definición de detalles.
- **Refinamiento - High Frecuency details.**
Refinamiento de detalles.
- **Cabeza - Cara.**
Construcción de la cara, anatomía.
- **Manos - Pies.**
Construcción de manos y pies, anatomía.
- **Accesorios.**
Modelado de accesorios, no orgánico.
- **Topología para Animación.**
Conceptos sobre topología.
- **Retopología.**
Retopología en Zbrush.
- **Desarrollo de UV's.**
Uvs en Zbrush.
- **Pose.**
Como posar tu personaje en Zbrush.
- **Polypaint y presentación.**
Polypaint y pases de render en Zbrush.

 HORARIO VESPERTINO

 ONLINE

 16 CLASES DE 3 HRS

 48 HRS CRONOLÓGICAS