

CURSO 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 como 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.



CURSO FUNDAMENTOS DE ZBRUSH Y ESCULPIDO 3D

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 brush. Conceptos para hacer de tu pose mas atractiva, línea de acción, silueta, etc.
- Aplicación de color a modelos y cómo 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. UV's en ZBrush.
- Pose. Como posar tu personaje en ZBrush.
- Polypaint y presentación. Polypaint y pases de render en ZBrush.



HORARIO VESPERTINO



ONLINE SINCRÓNICO



9 SEMANAS / 16 CLASES DE 3 HRS



48 HRS CRONOLÓGICAS