

### Objetivos

Comenzando desde cero, buscamos especializar a l@s alumn@s en las diferentes salidas profesionales que abarca ZBrush. Con aplicaciones, técnicas y conceptos avanzados de modelado, texturización, Render, etc.

Este Curso está creado para aplicaciones específicas de Ilustración, Concept Art e Impresión 3D para Ilustradores y creativos.

Zbrush es desde hace muchos años un standard reconocido, dentro de las artes digitales, más específicamente en escultura y modelado. Aporta ventajas de rapidez de realización, calidad y peso de los archivos, sobre prácticamente la totalidad de softwares 3D que realizan funciones similares. Es una herramienta imprescindible para tod@s l@s artistas ilustrador@s que se quieran dedicar a las artes visuales en campos tan diversos como el científico, el diseño industrial, videojuegos....

Nuestro equipo pedagógico está conformado por profesionales activos en diferentes ramas.

**Duración total:** 110 horas lectivas.

**Precio total de contado curso académico 23-24:** 1.100 €

**Reserva de plaza:** Para matricularte debes de abonar 375 € como reserva de plaza, esta cantidad se descuenta del importe total.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a [informacion@arteneo.com](mailto:informacion@arteneo.com).

### Salidas Profesionales

Videojuegos. Personajes. Props. Armas. Vehículos. Cine de Animación. Series. Publicidad. Campos científicos. Diseño industrial. Juegos de mesa. Etc.

### Materias impartidas

Zbrush: Interface. Modelado Orgánico. Modelado de superficies duras. Mapeado UV. Texturizado. Materiales. Render. Iluminación. Animación. ZPlugins parámetros avanzados. Sistemas avanzados de Rigging. Preparación para Impresión 3D para Videojuegos y Juegos de mesa.

### Ventajas añadidas

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Incluido todo el material de trabajo en clase
3. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
4. Prácticas libres en la escuela según disponibilidad de aulas
5. Acceso directo a bolsa de empleo para nuestr@s alumn@s



### ZBRUSH

#### INTERFACE Y FILOSOFÍA

- Zbrush en la industria del Videojuego
- El Cine
- El Concept Art

#### NAVEGACIÓN Y CUSTOMIZACIÓN

- Entorno gráfico, Interface 2.5D y 3D
- Ubicación de paletas más usadas
- Navegación Alt y tradicional. Crear HotKeys. Crear Menús personalizados
- Formatos de archivos: ZPR. ZLT. OBJ. STL
- Preparar documentos para proyectos
- Guardar, exportar e importar objetos y subobjetos a 3dsmax
- Herramientas 2.5D y sus aplicaciones
- Primitivas 3D. Objetos 3D poligonales
- Subdivisiones: Smooth y Crease
- Planos de referencia: Grid. SpotLight. Image Plane. ShadowBox

#### MODELADO ORGÁNICO

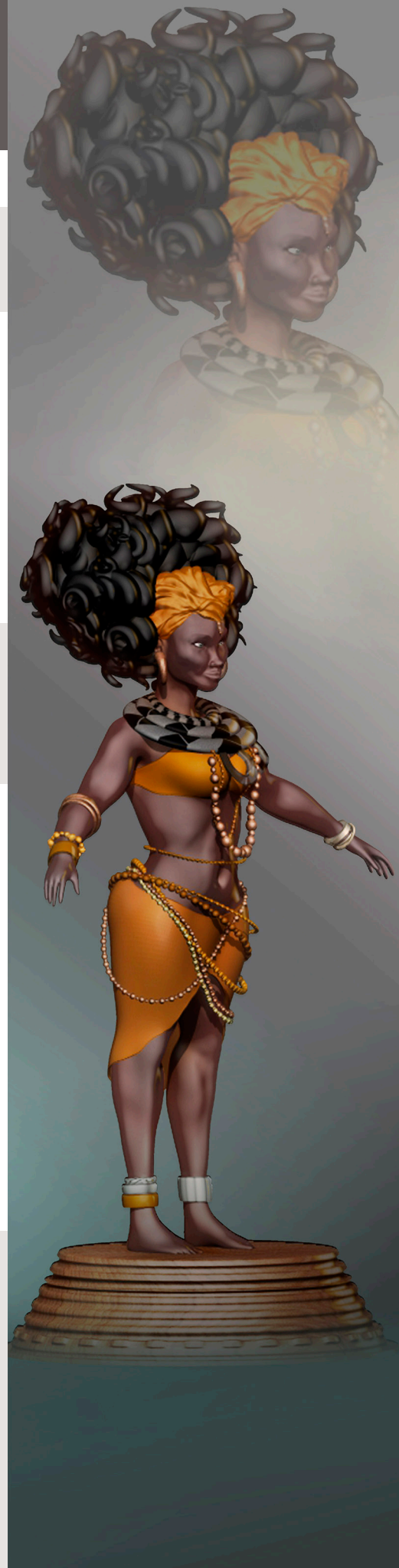
- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Subdivisiones. Deformadores. Brochas más usadas. Tipos de trazo
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión
- InsertMesh. FiberMesh

#### MODELADO ORGÁNICO AVANZADO

- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Importar y exportar a 3DsMax (GoZ)
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Dynamesh Subdivisiones. Edge loops. Deformadores. Noise surface
- Brochas customizadas con parámetros avanzados
- Alphas y tipos de Strokes
- Creación de Alphas en Zbrush en 2.5D
- Tipos de trazo: Freehand, Spray, DragDot, DragRect, LazyMouse, Curves
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión. Booleanas
- Layers 3D. Modelado por capas. Morphers
- InsertMesh. InsertMultiMesh Brushes
- Adición y sustracción
- Uso con curvas. TriPart Curves
- Fiber Mesh
- Pelo humano y pelo animal. Plantas y arboles
- Exportar como geometría para bakear. Exportar como curvas

#### MODELADO DE SUPERFICIES DURAS

- MicroMesh: Creación de objetos complejos mediante sustitución
- Box Modeling (low Poly)
- Dynamesh (high Poly)
- Herramientas Trim, Clip y Slice
- Brochas hard surface, parámetros avanzados
- Deformadores
- InsetMesh superficies duras
- ShadowBox
- Alphas
- Projection Master
- Mapas de desplazamiento



## CURSO ZBRUSH CREATIVE

### RETOPOLOGÍA

- Zspheres. ZRemesh
- Topology Brush. DecimationMaster

### MAPEADO UV

- Crear y editar Uvs (UV Master)
- Bakeado de mapas normales y de desplazamiento, cavity, Ambient Occlusion

### TEXTURIZADO

- Layers. Polypaint. Spotlight Projection
- ProjectionMaster. Creación de texturas tileables en 2.5D
- Bakeado de mapas de texturas tileables

### MATERIALES

- Materiales Stándar. Material Mixer
- MatCaps. Múltiples Shaders

### RENDER

- Passes de Render, Best Render
- BPR. BPR filters

### ILUMINACIÓN

- Luces Standard
- Light Caps: Iluminación avanzada mediante imagen HDR

### ANIMACIÓN

- Timeline para presentaciones con opciones avanzadas y de proceso escultórico

### ZPLUGINS

- Decimation Máster. Parámetros avanzados. Projection Master
- MultiMap Exporter. Parámetros avanzados. 3D print Exporter.
- Modos avanzados de: Subtool Máster. Transpose Máster. Rigging. Uv Máster

DIFERENCIAS ENTRE MODELADO PARA RENDER O IMPRESIÓN 3D  
ESCALAS EN ZBRUSH  
MATERIALES MÁS USADOS EN LA INDUSTRIA

La Escuela de Imagen ARTENEO está constituida como sociedad con el nombre de Arteneo Imagen S.L. con C.I.F B-84539386, registrada en Madrid (España) en la Declaración Censal del Ministerio de Hacienda con el IAE 933.9, código de actividad CNAE 8559 y licencia de Actividad Educativa expedida por el Ayuntamiento de Madrid. Nuestra enseñanza es de carácter profesional y se enmarca como enseñanzas que no conducen a la obtención de un título con valor oficial. Desde hace 19 años, nuestra fórmula pedagógica enfatiza en la profesionalización del alumnado para su proyección laboral, con la mejor calidad formativa impartida por docentes cualificados. Al finalizar los estudios, se hace entrega de un título propio con valor a efectos profesionales, donde consta el número de horas lectivas del programa junto a la calificación final emitida por el profesorado.

Nota: Arteneo se reserva el derecho de variar contenidos y temarios si lo considerase necesario para la mejora de los mismos. El orden de materias y/o software es orientativo. El/la alumno/a puede desistir de comenzar el curso informando por escrito y tendrá derecho a la devolución íntegra de lo abonado siempre que lo haga como mínimo con quince días hábiles de antelación a la fecha de comienzo del curso. Se consideran días hábiles, los no festivos de lunes a viernes.

Modelado Zbrush: Almudena González  
Diseño: Arteneo

