

MÁSTER DE ZBRUSH & AFTER EFFECTS

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 Máster está creado tanto para aplicaciones específicas de Artistas 3D como para realización de Concept Art e Impresión 3D para Ilustradores y creativos. Complementado con presentaciones profesionales de After Effects.

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

Duración total: 117 horas lectivas

Precio total de contado curso académico 20-21: 1.170 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 375 € a través de paypal o transferencia bancaria.

Esta cantidad está incluida en el precio total del Máster.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a informacion@arteneo.com

Formación exenta de IVA por el artículo 20 uno 9, ley 37/92

Materias impartidas

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

After Effects: Presentaciones animadas. FX.

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



MÁSTER DE ZBRUSH & AFTER EFFECTS

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



MÁSTER DE ZBRUSH & AFTER EFFECTS

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



MÁSTER DE ZBRUSH & AFTER EFFECTS

After Effects

- Introducción a After Effects
- Espacios de trabajo
- Proyectos y composiciones
- Importación de material de archivo
- Vistas y previsualizaciones. Capas y propiedades
- Animación y fotogramas clave
- Color. Dibujo, pintura y trazados
- Texto. Transparencia y composición
- Ajustes preestablecidos de Animación y Efectos. Marcadores
- Memoria y almacenamiento
- Procesamiento y exportación
- Expresiones y automatización



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, siendo director y representante de la misma D. José Luis Romero. 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 15 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 alumn@ 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.

Modelado Zbrush: Juan Acosta. Diseño Gráfico: Cristina Medina y María Asensio