

Desarrollo del Curso y Objetivos

La enseñanza e-learning en Arteneo ha evolucionado hasta fusionar el uso de herramientas y posibilidades de un campus virtual, con un modelo de aprendizaje que acerca, en gran medida, la formación presencial a través de aulas virtuales y videoconferencias. Nuestros grupos online nunca superan el máximo de 13 alumn@s, y prácticamente la total duración del Plan de Estudios se realiza en clases en tiempo real con el profesor y resto de compañer@s, aproximándonos a nuestro modelo de enseñanza presencial. Gracias al reducido número de alumn@s, las correcciones, dudas y consultas individuales en clase, se solucionan al momento. Arteneo reúne, así, las ventajas de la formación e-learning a distancia con la personalización de la formación presencial.

Nuestro objetivo es especializar a nuestr@s alumn@s en las diferentes opciones y recursos de Zbrush. Creación de modelado de figuras y objetos, texturización final de cada uno de ellos, renderizados para diferentes aplicaciones, etc. El mercado profesional demanda creativ@s de Zbrush para Videojuegos. Cinematografía. Impresión y modelado 3D. Concept Art. Juegos de mesa y otros muchos. Es una herramienta que se complementa a la perfección con diferentes campos profesionales de la imagen como ilustradores, diseñadores industriales, modeladores 3D, escultores de figuras para colecciones, juegos de mesa, etc.

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

Duración total

82 horas totales distribuidas en:

- Videoconferencia en tiempo real con el profesor. 2 clases semanales de 3 horas c/u
- Consultas extras con el tutor a través de diferentes herramientas

Si deseas ampliar información puedes hacerlo en informacion@arteneo.com

Materias impartidas

Interface. Modelado Orgánico Avanzado. Modelado de superficies duras. Mapeado UV. Texturizado. Materiales. Render. Iluminación. Animación. Rigging. Preparación para Impresión 3D. Diferencias entre modelado para render o impresión. Escalas en Zbrush. Materiales más usados en la industria. Este Curso se imparte asistido con la realización de ejercicios prácticos

Precio total de contado curso académico 2020-21

Total: 760 €

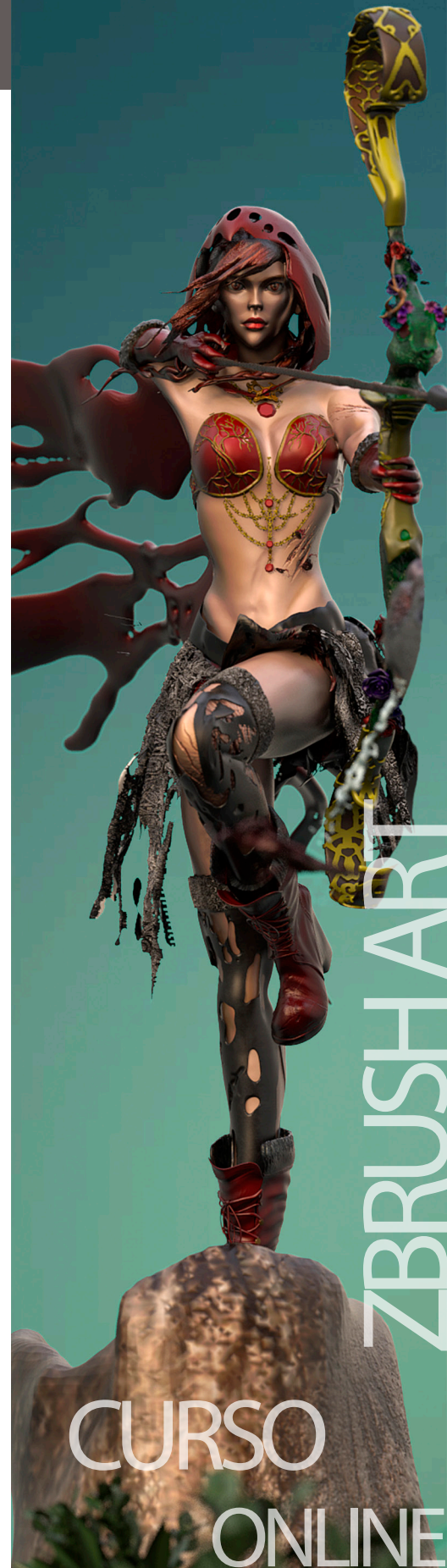
La plaza se puede reservar abonando 230 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total.

Solicita información para fórmulas de pago aplazadas en informacion@arteneo.com

A fecha de hoy toda la formación se encuentra exenta de IVA según el artículo 20 uno 9, ley 37/92. Si se produjeran cambios en la mencionada ley, el porcentaje del IVA establecido por el Gobierno se incrementará sobre el precio indicado.

Ventajas de nuestros Cursos Online

1. Máximo de 13 alumn@s por grupo
2. Clases en Directo con el profesor (Webinar)
3. Acceso desde el Campus Virtual a las clases grabadas
4. Acceso a Bolsa de Empleo para nuestr@s alumn@s
5. Programas de estudios complementarios que permiten avanzar en tu aprendizaje
6. Profesores profesionales en cada materia
7. Sin limitación por la distancia
8. Descuento por pago de contado o financiación sin cargo
9. Diez años de experiencia en la Enseñanza e-learning



Zbrush

Este Curso se imparte asistido con la realización de ejercicios prácticos

Interface y filosofía

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

Navegación y customización

- Entorno grafico, 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

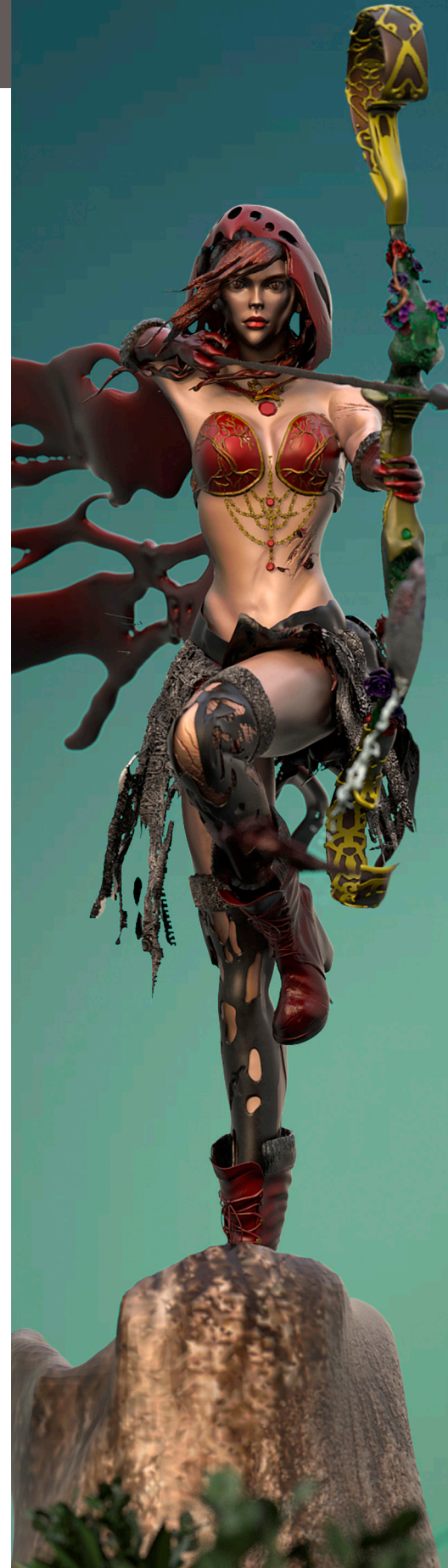
- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Subdivisiones. Deformadores. Brochas más usadas .Tipos de trazo
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión
- InsertMesh. FiberMesh

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



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

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 IAE933.9, código de actividad CNAE8559 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 Alumna: Yaiza León. Diseño: Arteneo

