

CURSO ZBRUSH CREATIVE

Objetivos

Comenzando desde cero, buscamos especializar a lxs alumnxs 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 Ilustradorxs y creatixs.

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 todxs lxs artistas ilustradorxs que se quieran dedicar a las artes visuales en campos tan diversos como el científico, el diseño industrial, videojuegos...

Este Curso se imparte en formato simultáneo, es decir que existe la posibilidad de matricularte para asistir a las clases de manera presencial en nuestro centro, o elegir la opción e-learning para la asistencia de forma virtual, en directo, interactuando profesor y alumnxs en tiempo real.

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

Duración total: 110 horas lectivas.

Precio total de contado curso académico 24-25: 1.150 €

Reserva de plaza

La plaza se puede reservar abonando 375 € a través de paypal o transferencia bancaria. Esta cantidad se descuenta del importe total.

La opción e-learning tiene un 10% de bonificación sobre los precios finales, excepto en la reserva de plaza.

Para más información sobre disponibilidad de plazas, matriculación, horarios, precios y formas de pago, solicítala a 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 alumnxs 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 nuestrxs alumnxs



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

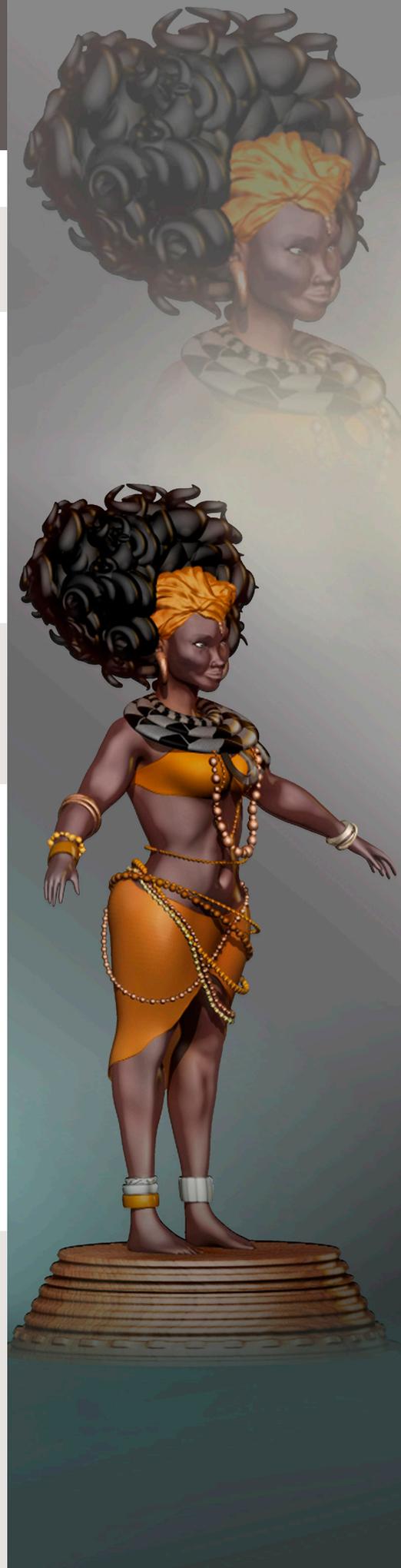
- Creación de objetos: Primitivas, Polymesh 3D, Zspheres, ZSketch, etc
- Selección. Mascaras. Polygrupos y Transpose Tools
- Subdivisiones. Deformadores. Brochas más usadas. Tipos de trazo
- Subtools: Extracción. Proyección. Separación y Unión
- InsertMesh. FiberMesh

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 8544 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 20 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 alumna puede desistirse 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

