



CURSO ONLINE AVANZADO DE ZBRUSH

DURACIÓN: 50 sesiones aprox. (150 horas lectivas)

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Profesores
- 03 Salidas Profesionales
- 04 Conexión Laboral

Temario

- 01 Curso avanzado de Zbrush





CURSO ONLINE AVANZADO DE ZBRUSH

Desde el uso de Zbrush para la introducción de detalles en un videojuego a la aplicación de la herramienta en prototipado, joyería o impresión 3D, muchos son los avances de este potente software en el mundo de la producción audiovisual. Tanto que, además de animales y criaturas fantásticas, actualmente, en el cine y series, apenas existen dobles humanos, más de un 90% son realmente dobles digitales. Esto ha generado una enorme demanda de modeladores en Zbrush, una para la que hemos preparado uno de los programas más completos en esta herramienta.

El **Curso Online Avanzado de Zbrush** te capacita tanto para la creación de personajes para el sector del Videojuego como para labores de Character Artist dentro del mundo del Cine y la Publicidad desde un punto de vista tanto artístico como puramente técnico, adentrándote en el manejo de sus funciones más complejas. A su vez, y debido a su diseño absolutamente profesional, te permitirá asumir tareas de Concept Art o Diseñador de figuras 3D para impresión.

Proceso de Admisión: Si no has cursado el **Curso Online de Zbrush** en la Escuela y deseas acceder al **Curso Online Avanzado de Zbrush**, envíanos tu demo reel para poder valorar tu candidatura como alumno/a.

Horas totales
150 Horas

Duración
50 sesiones aprox.

Curso
Avanzado de Zbrush

PROFESORES_



IGOR YGLESIAS
CONCEPT ART | ILUSTRACIÓN



LUIS TOMÁS
CONCEPT ART | ILUSTRACIÓN

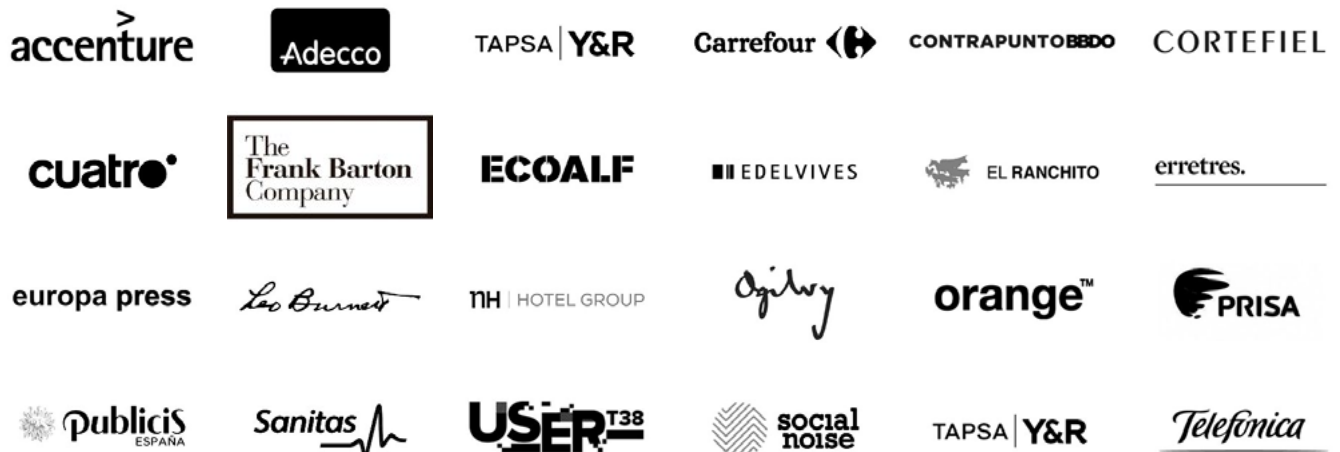
SALIDAS PROFESIONALES_

Character Artist para Cine y Videojuegos

Escultor digital para figuras, prototipos y miniaturas

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1000 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.





CURSO ONLINE

AVANZADO DE ZBRUSH_

Diseña personajes, criaturas y entornos en 3D empleando el principal software de escultura digital: Zbrush. A través de un programa minuciosamente elaborado para cubrir todas las necesidades y posibilidades de esta técnica, te enseñaremos cómo modelar, texturizar e iluminar al nivel de los mejores artistas CG. Haz de tu proyecto una obra a la altura de los equipos creativos más exigentes de la industria audiovisual.

Herramientas



01/ Diseño de personajes.

- Introducción. Artistas y referencias.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- Variantes en la morfología corporal.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Expresiones y psicologías faciales y corporales.
- Diseño de vestimentas y accesorios.
- Diseño de peinados.
- Roles y morfología.
- Personajes secundarios y NPCs.

02/ Práctica modelado humano.

- Modelado (zospheres y Dynamesh, pinceles y alphas).
- Retopología con zremesher y projection en subdivisiones.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Pose del personaje (Transpose master y zsphere rigging).
- Diseños de vestimentas y accesorios (Extract, imm brushes, magnify).
- Diseño de peinados (Fibermesh).
- Pintado con polypaint, spotlight y render.

03/ Diseño de animales y criaturas fantásticas.

- Anatomía animal: proporción y volumen según las especies.
- Plantígrados, digitígrados, ungulados, nadadores y voladores.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas.
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Criaturas fantásticas híbridas y antropomórficas.
- Monstruos y grandes criaturas mitológicas.
- Pequeñas criaturas y mascotas.

04/ Práctica modelado de animales y criaturas.

- Modelado (zospheres y Dynamesh, pinceles y alphas).
- Retopología con zremesher y projection en subdivisiones.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas. (Imm brushes y Alphas3d (vector displacement map), capas, surface).
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Pose de la criatura (Transpose master y zsphere rigging).
- Pintado con polypaint, spotlight y render.

05/ Hard Surface.

- Análisis de diseño de vehículos y assets.
- Gizmo3d(deformadores), pinceles de recorte y polygrupos.
- Zmodeler, nanomeshes, arraymeshes.
- Livebooleans.

06/ Práctica modelado hard surface.

- Modelado (zmodeler y livebooleans, paneles, crease, polyloops, deformation).
- Retopology (zremesher y projection).
- pintado con polypaint, spotlight y render.

07/ Render.

- Texturizado.
- Iluminación.
- Render con Keyshot.

08/ Impresión de figuras 3D.

- Dispositivos.
- El encaje.
- Grosos.
- Los cortes.