

Sculpt & Polypaint con Zbrush

Objetivos

Este curso está pensado para todas aquellas personas que quieran adentrarse en el mundo de la escultura digital. Zbrush se ha convertido en un programa indispensable en muchas disciplinas artísticas, y su utilización ya no es exclusiva de las empresas dedicadas al entretenimiento digital. Con sus nuevas herramientas y pinceles, ha pasado a ser la opción preferida de muchos escultores, jugueteros, y diseñadores de joyas y automóviles, entre otros.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

Profesor	Antonio Manuel "Dexter"	Duración	14 Semanas
Prerequisitos	Ninguno	Software	Zbrush 4.0
Precio	600 € + IVA		Photoshop CS4

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

Para este curso es necesario disponer de Tableta Gráfica para seguir correctamente las lecciones

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes después de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	I. Introducción II. Conceptos Básicos III. Interface & Personalización

Sculpt & Polypaint con Zbrush

Semana	Lecciones
2	MATERIA PRIMA I - Creando una malla base. I. ZTools II. Primitivas ZB III. Importar Geometría IV. Otros V. Shadow Box VI. Crease & Smooth Groups VII. ZProjects
3	MATERIA PRIMA II - ZSpheres 2 & ZSketch I. Introducción a ZSpheres 2 II. Modelo rápido con ZSpheres III. Adaptive Skin avanzado IV. Introducción a ZSketch V. Modelando en ZSketch VI. QuickSketch plugin VII. Mannequins
4	ESCULTURA Y MODELADO I - Estructura I. Brochas y Geometría II. Herramientas ayuda III. Modelando: Estructura IV. Brochas y Herramientas V. Máscaras VI. Referencias y plantillas
5	ESCULTURA Y MODELADO II - Forma I. Materiales 1 II. Modelando forma 1 III. Modelando forma 2 IV. Transpose V. GoZ 1 VI. GoZ 2 VII. Sculpt: Elasticidad VIII. Sculpt: Planar
6	ESCULTURA Y MODELADO III - Detalle I. Brochas & Sculpt: Detalle II. 3DLayers III. Brochas: Surface Noise IV. Fill Object con Layers V. Detalle y Máscaras
7	ESCULTURA Y MODELADO IV - Otras Herramientas I. Subtools II. Transpose Master & Contact III. SubTool Master IV. Sculpt: Clip Brushes V. Retopología
8	COLOR Y TEXTURAS I - Polypaint I. Polypaint 1 II. Polypaint 2 III. Materiales & Render
9	COLOR Y TEXTURAS II - Texturas I. Pintar con Texturas II. Projection Master Plugin III. ZappLink Plugin IV. Spotlight 1 V. Spotlight 2 VI. Spotlight 3 VII. Spotlight 4 VIII. Coordenadas UV: UV Automáticas
10	REPRESENTACIÓN - Render y Composición I. Render en ZBrush II. Coordenadas UV: UV Master 1 III. Coordenadas UV: UV Master 2 IV. Render Externo: Creando y Exportando Mapas 1 V. Render Externo: Creando y Exportando Mapas 2 VI. Render Externo: GoZ 3 VII. Render Externo: Decimation Master VIII. Resumen general y despedida