



# SCULPT Y POLYPAIN T CON ZBRUSH



**Profesor:** Antonio Manuel "Dexter"

**Duración:** 14 semanas

**Pre requisitos:** ninguno

**Software mínimo:** Zbrush 4.0 y versiones posteriores, Photoshop CS4

**Precio:** 600 €

## Objetivos del curso

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.



# SCULPT Y POLYPAIN T CON ZBRUSH

Durante el desarrollo del curso se irá alternando clases teóricas con 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 Zbrush. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demo reel con un trabajo propio.

## Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía 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 vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 4 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizara una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de una lección por semana, quedaran dos semanas 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 donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

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 entregado 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 la finalización del curso.



# SCULPT Y POLYPAIN T CON ZBRUSH

## Temario

SEMANA	LECCIONES	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>I. Introducción.</li> <li>II. Conceptos Básicos.</li> <li>III. Interface &amp; Personalización.</li> </ul>	
2	<b>MATERIA PRIMA I - Creando una malla base</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. ZTools.</li> <li>II. Primitivas ZB.</li> <li>III. Importar Geometría.</li> <li>IV. Otros.</li> <li>V. Shafow Box.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VI. Crease &amp; Smooth Groups.</li> <li>VII. ZProjects.</li> </ul>
3	<b>MATERIA PRIMA II - ZSpheres 2 &amp; ZSketch</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Introducción a ZSpheres 2.</li> <li>II. Modelo Rápido con ZSpheres.</li> <li>III. Adaptive Skin Avanzado.</li> <li>IV. Introducción a ZSketch.</li> <li>V. Modelando en ZSketch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VI. QuickSketch plugin.</li> <li>VII. Mannequins.</li> </ul>
4	<b>ESCULTURA Y MODELADO I - Estructura</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Brochas y Geometría.</li> <li>II. Herramientas Ayuda.</li> <li>III. Modelando: Estructura.</li> <li>IV. Brochas y Herramientas.</li> <li>V. Máscaras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VI. Referencias y Plantillas.</li> </ul>
5	<b>ESCULTURA Y MODELADO II - Forma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Materiales 1.</li> <li>II. Modelando forma 1.</li> <li>III. Modelando forma 2.</li> <li>IV. Transpose.</li> <li>V. GoZ 1.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VI. GoZ 2.</li> <li>VII. Sculpt: Elasticidad.</li> <li>VIII. Sculpt: Planar.</li> </ul>
6	<b>ESCULTURA Y MODELADO III - Detalle</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Brochas &amp; Sculpt: Detalle.</li> <li>II. 3DLayers.</li> <li>III. Brochas: Surface Noise.</li> <li>IV. Fill Object con Layers.</li> <li>V. Detalle y Máscaras.</li> </ul>	



# SCULPT Y POLYPAIN T CON ZBRUSH

SEMANA	LECCIONES	
7	<b>ESCULTURA Y MODELADO IV - Otras Herramientas</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Subtools.</li> <li>II. Transpose Master &amp; Contact.</li> <li>III. SubTool Master.</li> <li>IV. Sculpt: Clip Brushes.</li> <li>V. Retopología.</li> </ol>	
8	<b>COLOR Y TEXTURAS I - Polypaint</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Polypaint 1.</li> <li>II. Polypaint 2.</li> <li>III. Materiales &amp; Render.</li> </ol>	
9	<b>COLOR Y TEXTURAS II - Texturas</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Pintar con Texturas.</li> <li>II. Projection Master Plugin.</li> <li>III. ZappLink Plugin.</li> <li>IV. Spotlight 1.</li> <li>V. Spotlight 2.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>VI. Spotlight 3.</li> <li>VII. Spotlight 4.</li> <li>VIII. Coordenadas UV.</li> </ol>
10	<b>REPRESENTACIÓN - Render y Composición</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Render en ZBrush.</li> <li>II. Coordenadas UV: UV Master 1.</li> <li>III. Coordenadas UV: UV Master 2.</li> <li>IV. Render Externo: Creando y Exportando Mapas 1.</li> <li>V. Render Externo: Creando y Exportando Mapas 2.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>VI. Render Externo: GoZ 3.</li> <li>VII. Render Externo: Decimation Master.</li> <li>VIII. Resumen General y Despedida.</li> </ol>