

T E M A R I O

CURSO: ZBRUSH.
DURACIÓN: 100 horas.
JORNADA: 4 Horas/día.

OBJETIVOS GENERALES

El alumn@ aprende a trabajar de forma exhaustiva con el programa Zbrush modelando creando sus propios objetos, personajes y criaturas y texturizándolos a través de diferentes técnicas con el objetivo de usarlos en productos audiovisuales.

Del mismo modo el alumn@ aprenderá a integrar su programa 3D de elección con Zbrush para la creación de productos 3D profesionales.

TEMARIO

- Introducción y requisitos.
- Navegación y teclas.
- Preferencias.
- Los documentos.
- Las herramientas de Zbrush.
- Las capas.
- Modelan con Zpheres.
- Las luces.
- Edit, Dra., mover, rotar y escalar.
- Las deformaciones.
- Modelado en simetría.
- Las subdivisiones.
- La opción projection master.
- Pinceles y creación de pinceles propios.
- Los Alphas.
- Los materiales.
- Las texturas.
- Pintar en 3D.
- Las paletas de color.
- Trabajar en 2D.
- Preparar modelos a baja resolución en aplicaciones 3D.
- El formato obj.
- Proyecciones en Zbrush.
- Proyecciones con Uv layout.
- Importar herramientas en Zbrush.
- Las mascarar.
- El desplazamiento.
- El bump.
- El Zbrush y photoshop.
- Texturizado por proyección.
- Aplicar texturas y desplazamientos en programas 3D.
- El render en Zbrush.
- Instalar plugins.
- Ejercicios prácticos.