

Be + Be pro

Zbrush
CHARACTER SCULPTING



Zbrush

CHARACTER SCULPTING

Aprende desde cero el software por excelencia para la realización de personajes 3d y de objetos tanto para la industria del cine como para la de los videojuegos. Únete al grupo selecto de compañías que hacen uso de este software para realizar los personajes y objetos de sus producciones.





Módulo 1:

Creación de personajes (cuerpo y rostro)

- Interfaces del programa y creación de primitivas.
- Planificación del modelo.
- Trabajo con brochas.
- Trabajo de anatomía 01.
- Trabajo de anatomía 02.
- Trabajo de anatomía 03.
- Trabajo de anatomía 04.
- Trabajo de anatomía 05.
- Trabajo de anatomía 06.
- Rostros 01.
- Rostros 02.

Módulo 2:

Creación de personajes (accesorios)

- Definición de materiales.
- Superficies inorgánicas 01.
- Superficies inorgánicas 02.
- Superficies orgánicas 01.
- Superficies orgánicas 02.
- Reúso de geometría.
- Creación de patrones.
- Cabello y pelo 01.
- Cabello y pelo 02.
- Pose y presentación del personaje.
- Retoque.
- Impresión.



Módulo 1

Creación de personajes (cuerpo y rostro)

Interfaces del programa y creación de primitivas

- Información del software y lugar en una producción.
- Interfaces, menús, submenús y secciones.
- Organización de archivos.
- Tipos de geometría.
- Uso de simetría.
- Integración de referencias.
- Subdivisiones y resolución.
- Uso de brochas básicas.

Planificación del modelo

- Mascaras y selección de geometría.
- Extracción de geometría.
- Subdivisiones y resolución.
- Geometría dinámica.
- Herramientas de movimiento, rotación y escala.

Trabajo con brochas

- Diferencia entre brochas de escultura.
- Bloqueo general de proporciones.
- Creación de grupos de polígonos.

Trabajo de anatomía 01

- Definición de silueta e importancia de la misma.
- Proporciones en diferentes partes del modelo.
- Análisis del estilo de arte deseado.
- Estructuración del torso.

Trabajo de anatomía 02

- Revisión y feedback.
- Relación de medida entre diferentes partes.
- Medidas sencillas para asegurar las proporciones correctas.
- Diferencia entre un torso masculino y uno femenino.
- Estructuración de las piernas.

Trabajo de anatomía 03

- Revisión y feedback.
- Flujo de formas de un musculo a otro.
- Formas principales y medidas.
- Ejemplos de medidas ideales.
- Estructuración de los brazos.

Módulo 1

Creación de personajes (cuerpo y rostro)

Trabajo de anatomía 04

- Revisión y feedback.
- Grupos musculares y silueta.
- Interacción con los huesos.

Trabajo de anatomía 05

- Revisión y feedback.
- Control general del modelo en progreso.

Trabajo de anatomía 06

- Revisión y feedback.
- Control general del modelo en progreso.
- Estructuración de la cabeza.

Rostros

- Revisión y feedback.
- Silueta en diferentes ángulos.
- Diferencias entre rostro femenino y masculino.

Rostros

- Revisión y feedback.
- Detalles específicos de las diferentes partes.
- Integración con el cuerpo.

Definición de materiales

- Referencias adicionales para los objetos a trabajar.
- Implementa grupos adicionales de geometría.

Super inorgánicas

- Brocas de corte y de pulido.
- Geometrías de apoyo a través de inserción.

Super inorgánicas

- Ejemplos de modelado poligonal usando brochas en zbrush.
- Uso de primitivas para lograr formas rápidamente.

Super orgánicas

- Tipos de tela y como representarla.
- Métodos para lograr dobleces.

Super orgánicas

- Formas primarias secundarias y terciarias.
- Arrugas por uso y doblez.

Re-uso de geometría

- Brochas de inserción de geometría.
- Uso de curvas y repetición de geometría en una superficie.

Creación de patrones

- Preparación de la geometría para aplicar patrones.
- Reúso de patrones y aplicación por capas.

Cabello y pelo

- Uso de brochas para peinar.
- Métodos de organización.

Cabello y pelo

- Uso de mascarar y propiedades de brochas.
- Detallado de pelaje y/o cabello.

Pose y presentación del personaje

- Uso de mascarar para posar al modelo.
- Uso de esqueleto, para lograr una pose rápida.

Retoque


- Re escultura de zonas que posiblemente se hayan quebrado por la pose.
- Métodos para no perder detalle y proyección.

Impresión

- Revisión y Feedback.
- Separación de piezas para impresión.
- Uso de la herramienta render para exhibir el modelo.





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe