

Be + Be pro

Pixologic Zbrush
DISEÑO DE PERSONAJES CARTOON



Pixologic Zbrush

DISEÑO DE PERSONAJES CARTOON

Aplicación de la escultura digital en la creación de personajes únicos imaginativos, interesantes, auténticos y divertidos. Aprende las herramientas y comandos necesarios de Zbrush para la creación de personajes Cartoon, complementando el proceso con el texturizado, manejo de color y su interacción con otros programas.

Duración: 3 módulos de 24 horas c/u

Que debes saber de Zbrush: No se requieren conocimientos previos.



Módulo 1

Fundamentos y Diseño de Personajes

En estas 4 primeras semanas entenderemos las bases del zbrush y haremos ejercicios para soltar la mano y entender la flexibilidad del programa para el diseño, deformación y la plasticidad de la escultura digital, 100% practicas con sculptris.

Conceptos básicos de manejo de programa y de diseño de personajes

- Introducción a la fabricación de personajes y comprensión del flujo de trabajo para modelado de personajes.
- Descripción y reconocimiento de la plataforma zbrush.
- Organización del programa ventanas principales
- Definición y explicación de los brushes
- Que son y para que sirven los alphas, mascarar y selecciones.
- Modelado con simetrías.
- Subtools, Importancia y aplicaciones.
- polygroups o ID.
- Layers, escultura por capas.
- sculptris pro y subdivisión interactiva.
- DYNAMESH.
- Zremesh y geometry-Personalización del interface y definición de las aplicaciones específicas del programa.
- Practicas con sculptris.



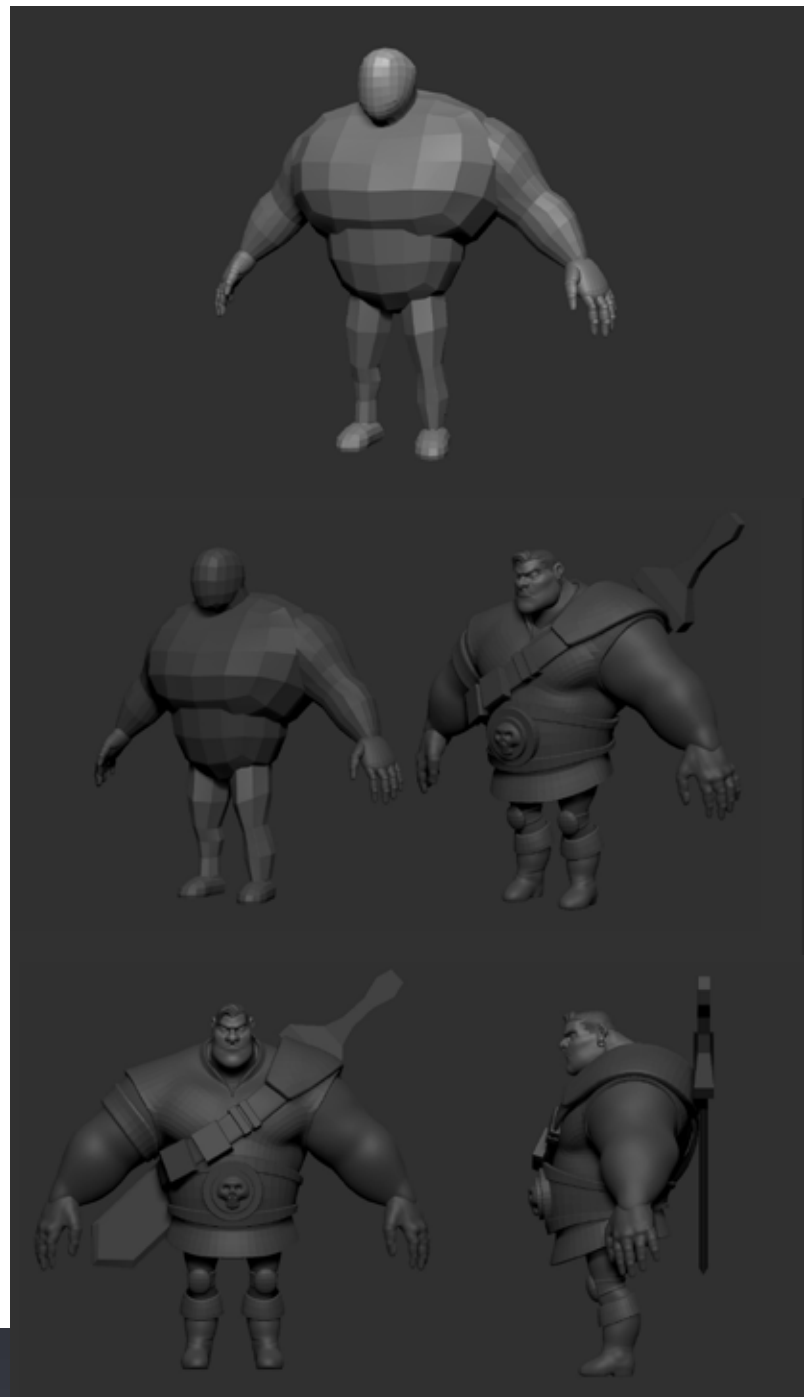
Módulo 2

Modelado de personajes

Aprende los fundamentos y conceptos para el modelado de personajes Cartoon, inicia tu propio flujo de trabajo para el desarrollo de tu proyecto personal.

Inicia proyecto personal

- Comprensión del Flujo de trabajo para la fabricación de un personaje cartoon.
- Organización.
- Selección de concepto para el proyecto del curso, creación del blocking y desarrollo.
- Comprensión de los diferentes métodos de blocking de un personaje para definir las proporciones y silueta de un diseño.
- Selección de brushes para modelos orgánicos. Configuración y personalización avanzada.
- Configuración del uso de referencias en zbrush
- Blocking de la cabeza comprensión de proporciones y siluetas.
- Blocking del torso.
- Blocking de las extremidades.
- Blocking de las manos.
- Técnicas para creación de cabello sólido.
- Blocking de la ropa y accesorios.
- Refinación y estilización general de las proporciones, silueta y accesorios.



Módulo 3

Aplicación de herramientas avanzadas


Aprende conceptos avanzados de zbrush y crea un flujo con Maya para la aplicación de texturas y renderizado.

Aplica detalles, texturiza y renderiza.

- Z modeler para crear los accesorios del personaje.
- Fibermesh , creación de cabello.
- UV map.
- Transpose Master.
- Polypaint.
- Spotlight texture.
- Introducción a Maya Autodesk.
- Retopology Maya.
- Introducción a Arnold render y presentación en Maya.
- Finalización de Proyecto.





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe