

CURSO	:	ESCULTURA DIGITAL CON ZBRUSH
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Manejo de WINDOWS

SUMILLA

El presente curso es de naturaleza teórico-práctica y está dirigido a personas interesadas en mejorar sus habilidades en diseño tridimensional. Los participantes comprenden los aspectos básicos de la escultura 3D, texturizado, iluminación y composición 3D. Los participantes estarán preparados para diseñar y realizar modelos tridimensional de alto detalle ya sea para animación o impresión 3D.

REQUISITOS

Disponer de una laptop o PC de escritorio con Microsoft Office, tableta gráfica wacom o xpen para la elaboración de tareas de presentación y escultura.

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

Laptop, cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono

Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A LA ESCULTURA DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la anatomía humana y animal. • Conceptos básicos sobre escultura. • Introducción a la interface y navegación. • Introducción al manejo de brochas estándar, inflate, snake hook, move y claybuiltup.
2	EDICIÓN GEOMÉTRICA, ESCULPIDO AVANZADO <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de low poly, y high poly. • Topología y su uso en la escultura 3D. • ZModeler, correcciones, edición de bordes, caras y vertices. • Subdivisiones y conversión a Dynamesh la topología subdividida.
3	HARD SURFACE Y ZSPHERES <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de hard surface en modelado 3D. • Conceptos de topología para modelos mecánicos. • Uso del shadowbox, brochas planar, trim Dynamic y HPolish. • ZSpheres, mover, rotar, escalar y manejo básico de máscaras.
TRABAJO	<p>Con el uso de geometrías base y ZSphere crear tres blockings, de humano, animal y un modelo hard surface.</p>
4	ANATOMÍA HUMANA II <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a los músculos faciales. • Introducción a los músculos corporales. • Escultura facial y cuerpo completo. • Composición y referencias reales para detalles. • Escultura de mandíbula y dientes.

5	<p>PINTADO Y USO DE ALPHAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de imágenes Alpha y photoshop. • Conceptos de iluminación. • Brushes de pintado, pinceles para pintar RGB y manejo de alphas. • Spotlight para pintar en base a texturas descargadas.
6	<p>INTERFAZ Y PINCELES AVANZADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de UI en ZBRUSH. • Conceptos de color y textura. • Uso avanzado del entorno y configuración de tools. • Creación y edición de pinceles y herramientas de más uso. • Creación de pinceles a base de geometría.
TRABAJO	<p>Crear y utilizar pinceles a base de referencias, guardarlo y utilizarlo dentro del modelo 3D realizado.</p>
7	<p>ANATOMIA HUMANA III</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de creación de músculos humanos. • Conceptos de creación de músculos animales. • Conceptos de proporción humana en base a biotipos. • Rostros, referencias y rasgos característicos. • Forma de la cabeza basada en referencias. • Detallado de ojos, cejas, boca, orejas, nariz y párpados basados en referencias y tipo de rostro humano.
8	<p>ANATOMIA IV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de tipos de cuerpo humano (femenino/masculino) • Simetrías y comportamiento de las articulaciones. • Esculpir y proporcionar músculos de troso, pectorales, abdominales y músculos de la espalda. • Esculpir y proporcionar hombros y brazos (músculos)
9	<p>ANATOMIA V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de tipos de cuerpo humano (Femenino/Masculino) • Simetrías y comportamiento de las articulaciones. • Creación y detallado de manos, junto con el comportamiento según expresiones y momentos. • Creación y detallado de piernas, según expresiones y momentos. (Simetría y analizar comportamientos)
TRABAJO	<p>Recrear 5 poses de manos.</p>
10	<p>CREACIÓN DE ACCESORIOS, OBJETIVOS Y ROPA I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de shading. • Introducción a los motores de render. • Creación de armaduras para diversos y situaciones. • Uso de herramientas Extract para crear diversos tipos de vestimenta a base de máscaras.
11	<p>ESCULPIDO DE CRIATURA 3D I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de referencias, búsquedas y técnicas de esculpido avanzado. • Importación de brochas y alphas creadas. • Blocking con ZSphere y geometría base. • Proporción de modelo.
12	<p>ESCULPIDO DE CRIATURA 3D I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de referencias, búsqueda y técnicas de esculpido avanzado. • Importación de brochas y alphas creadas. • Blocking con ZSphere y geometría base. • Proporción de modelo.

TRABAJO	Proporcionar blocking de forma precisa y detallar músculos.
13	ESCULPIDO DE CRIATURA 3D II <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de referencias y conceptos de concept art. • Importación de brochas y alphas creadas. • Detallado de músculos y proporción con clayBuildup • Uso de Dynamesh para proporción y detalladas.
14	ESCULPIDO DE CRIATURA 3D III <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de referencias y conceptos de concept art. • Importación de brochas y alphas creadas. • Detallado de poros, arrugas y venas a base de alphas y brochas. • Proyección de malla y Zremesher. • Creación de escenario o base para ubicar criatura 3D.
15	ESCULPIDO DE CRIATURA 3D IV <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de composición 3D. • Conceptos básicos de color. • Render 360 de escultura 3D. • Iluminación y shading en keyshot. • Composición y post producción en Photoshop y After Effects. • Formatos de exportación para adobe Substance, Blender, 3DSmax e impresión.
16	EXAMEN FINAL Los estudiantes deben entregar tres piezas de escultura 3D con técnicas de esculpido orgánico y hard surfaces. (Humano, animal y criatura surrealista)

CML/09.25

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe