

TRAZOS



# Curso Avanzado en Escultura y Diseño de Personajes con ZBrush

Madrid / Online

# La Escuela Líder en Artes Digitales

Más de 30 años y 15.000 alumnos formados

En el sector de las Artes Digitales tener un título universitario no aporta nada, lo realmente importante en este tipo de profesiones creativas siempre ha sido la calidad de los Portfolios y Showreels. Por esta razón, en nuestra escuela continuamos apostado por el modelo Learning by Doing, en el que los alumnos aprenden mientras desarrollan distintos proyectos profesionales.

Gracias a esta metodología, a día de hoy, podemos afirmar que una gran parte de los profesionales que trabajan en esta industria comenzaron sus carreras en nuestra escuela.



## #1

Primera escuela

La escuela más prestigiosa en Artes Digitales

## +15.000

Alumnos satisfechos

Hemos formado a la mayor parte de profesionales

## +30

Años de Experiencia

Nuestra escuela comenzó en 1990 con Photoshop

## Nuestros Partners

Somos la escuela española con más certificaciones de fabricantes.



# Estudia en nuestro Campus de Madrid o en Online

Aprende con las mejores instalaciones del sector educativo o desde cualquier parte del mundo



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



## Aprende Online

Esta modalidad nos permite eliminar las barreras geográficas y ofrecer la calidad de nuestra formación a cualquier persona de habla hispana de cualquier parte del mundo. Además supone un importante ahorro económico al no pagar por nuestras instalaciones y de tiempo al eliminar los desplazamientos.

- Clases en directo
- Grabación de las clases
- Horarios America / Europa
- Comunidad Internacional
- Certificado Global

## Campus de Madrid

Nuestras instalaciones están situadas en un edificio en el centro de Madrid y cuentan con el equipamiento más potente del sector creativo. Esta ubicación privilegiada en la Plaza de España en Madrid te ofrece la oportunidad de disfrutar de todas las actividades culturales y de entretenimiento que solo una ciudad segura, hospitalaria y cosmopolita como Madrid puede ofrecerte.

- Más de 1.200 m2
- En el centro de Madrid
- Con el mejor equipamiento
- En plena Plaza de España
- Todos los servicios disponibles



# Domina la industria y conviértete en un profesional 100% cualificado.

El Curso Avanzado en Escultura y Diseño de Personajes con ZBrush que te prepara para trabajar.

La Escultura es el proceso tridimensional que moldea y construye una estructura en tres dimensiones. El Diseño de Personajes es el desarrollo de estos, definiendo su apariencia, personalidad y complementos. Estas dos disciplinas se vuelven clave en áreas como la animación o los videojuegos, donde los personajes son la pieza fundamental de cualquier proyecto. La herramienta top para realizar todo eso es ZBrush, con que podrás dar forma a todas tus ideas y proyectos. Adéntrate en el fascinante mundo de la creación de criaturas y personajes con nuestro Curso Avanzado.

Con este Curso Avanzado en Escultura y Diseño de Personajes con ZBrush, conocerás los fundamentos hasta las técnicas más avanzadas, adquiriendo todas las habilidades esenciales para destacarte en la industria de la animación. Domina como un profesional ZBrush, conociendo las técnicas avanzadas como ZSpheres y Dynamesh. Profundizarás en la anatomía humana, aprendiendo a crear personajes realistas con detalles anatómicos. Aprenderás a modelar ropa auténtica con Marvelous Designer y a crear armas detalladas con técnicas de escultura en ZBrush.

## Duración

5 Meses / 300 Horas

## Horarios

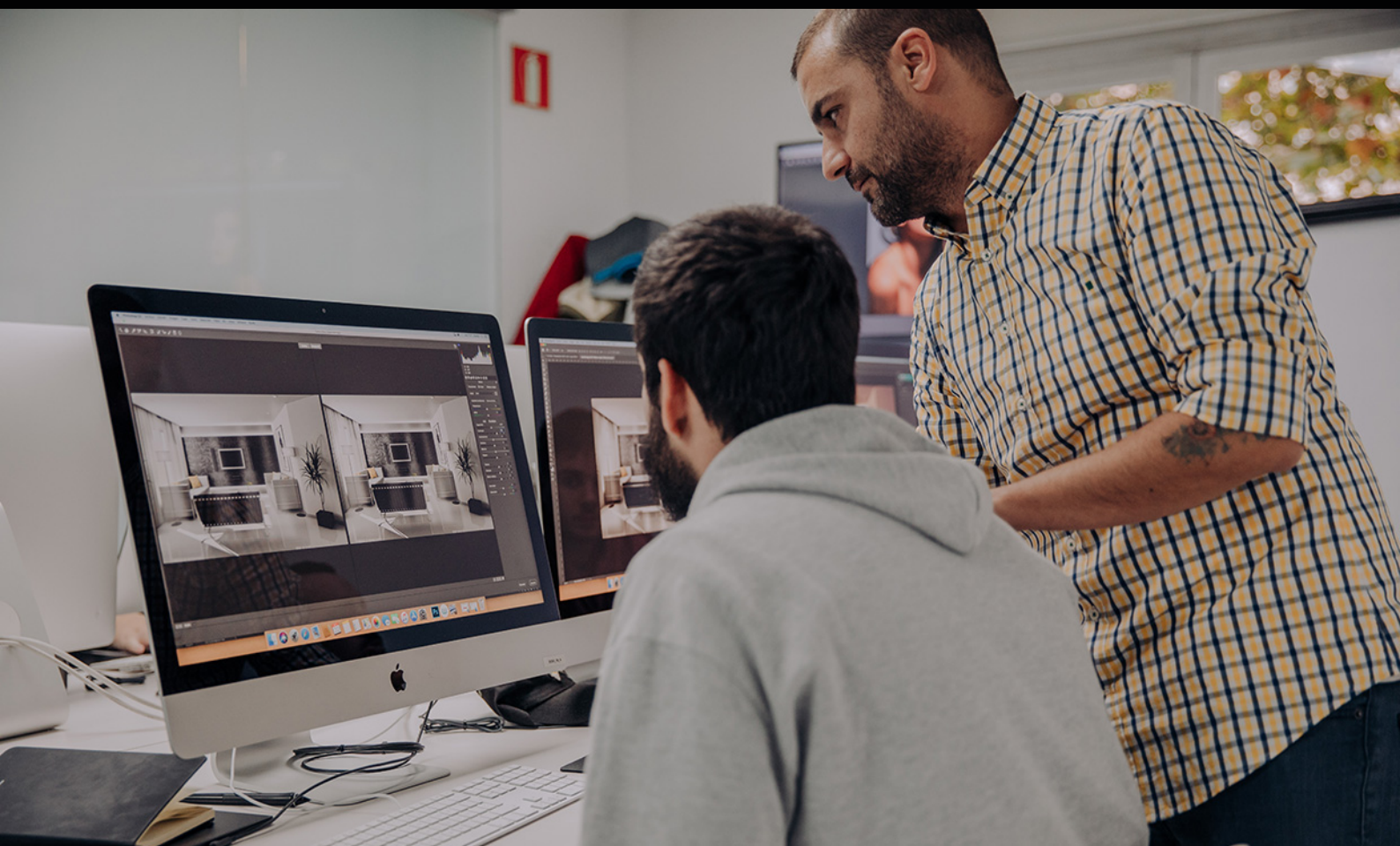
Mañana / Tarde

## Comienzos

Octubre / Marzo

## Campus

Madrid / Online



# Contenido de la formación avanzada.

Descubre el único temario con el que profundizarás en el sector.

## Módulo 1

### Fundamentos de ZBrush

Explorarás la interfaz y navegación en ZBrush. Organizarás tu escena y dominarás herramientas clave como máscaras y selecciones. Descubrirás técnicas avanzadas como ZSpheres y Dynamesh.

- Interfaz y navegación.
- Organización de la escena y herramientas.
- Importación y exportación de modelos.
- Máscaras y selecciones.
- Herramientas de modelado como Clip, Trim y Slice.
- Técnicas avanzadas como ZSpheres y Dynamesh.

## Módulo 2

### Anatomía de Personajes

Profundizarás en la anatomía humana. Diferenciarás entre la estructura craneal y los detalles de la piel. Aprenderás a distinguir la anatomía masculina y femenina para crear personajes realistas.

- Anatomía general y craneal.
- Anatomía facial y morfologías.
- Diferencias entre anatomía masculina y femenina.
- Detalles como bolsas de grasa y arrugas.
- Microdetalles como poros y texturas.
- Estudio de proporciones y expresiones.

## Módulo 3

### Modelado de Ropa

Aprenderás el modelado de ropa con Marvelous Designer. Practicarás el patronaje y los detalles de tejidos para crear vestimenta auténtica y detallada.

- Introducción a Marvelous Designer.
- Fundamentos del patronaje.
- Workflow de exportación a ZBrush.
- Anatomía de tejidos y superficies.
- Detalles y microdetalles de la ropa.
- Creación de pliegues y arrugas realistas.

## Módulo 4

### Modelado de Superficies Rígidas

Explorarás el modelado de objetos rígidos. Crearás armas y armaduras detalladas utilizando técnicas de subdivisión y escultura.

- Modelado SubDiv y Hard Surface en ZBrush.
- Creación de armas, armaduras y props.
- Técnicas de subdivisión y escultura.
- Detalles y acabados realistas.
- Integración de elementos en personajes.
- Optimización de polígonos y geometría.

## Módulo 5

### Optimización para Videojuegos

Optimizarás tus modelos para videojuegos. Practicarás la retopología y el mapeado UV para mejorar el rendimiento en motores de juego.

- Retopología de props y orgánica.
- Mapeado UV para texturizado.
- Reducción de polígonos y optimización.
- Preparación de modelos para motores de juego.
- Integración de assets en pipelines de desarrollo.
- Testeo y ajuste de rendimiento.

## Módulo 6

### Texturizado y Renderizado

Dominarás el texturizado con Substance Painter. Crearás alphas para detalles como cabello. Aprenderás a renderizar en motores de juego como Unreal Engine.

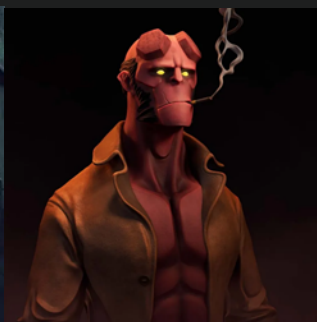
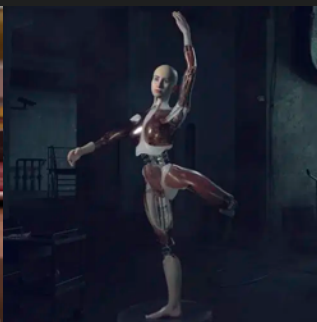
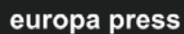
- Introducción a Substance Painter.
- Técnicas de baking para texturizado.
- Texturizado de props y personajes.
- Creación de alphas y texturas para cabello.
- Renderizado en Unreal Engine y otros motores.
- Creación de un portafolio en línea y presencia en redes sociales.

# La Bolsa de Empleo que realmente funciona

Conectamos a las mejores empresas de la industria con nuestros alumnos.

Estamos más que orgullosos de tener una Bolsa de Empleo y Prácticas con más de 1.400 empresas que buscan el talento profesional entre nuestros alumnos publicando cientos de ofertas en nuestra plataforma, pero estamos aún más orgullosos de poder ayudarte a encontrar tu primer empleo o a dar un paso más en tu empleo actual.


En Trazos encontrarás a un equipo de personas que vela por el acceso de nuestros alumnos al mundo laboral, ofreciendo orientación laboral, para elaborar tu CV o crear tu portfolio. Una plataforma donde te ayudamos a prepararte para tus futuras entrevistas de trabajo y que está totalmente adaptada a tus necesidades. Todo esto es la Bolsa de Empleo de Trazos.



# TRAZOS

Cuesta San Vicente 4  
28008 Madrid – ESPAÑA

Horario de 09:00 a 15:00 y de 16:00 a 22:00

 (+34) 91 215 90 20

 [info@trazos.net](mailto:info@trazos.net)