



CURSO DE ZBRUSH_

DURACIÓN: 42 HORAS

trazos_

CURSO DE ZBRUSH_

Dar forma, literalmente, a todo lo que vemos en el mundo de un videojuego. Ese es el trabajo de un escultor digital, una de las profesiones del sector más artísticas y creativas. Para ello, los profesionales recurren a la que en muy poco tiempo se ha convertido en la herramienta estrella para cualquier escultor: Zbrush.

Con nuestro **Curso de Zbrush** aprenderás a sacar todo el provecho a las posibilidades creativas del programa de Pixologic, orientado principalmente a su aplicación profesional dentro de la industria del videojuego, desde el uso de sus pinceles a las operaciones más complejas.

Además, el planteamiento gráfico de Zbrush, que simula el proceso de modelado de un escultor, convierte al diseñador en un auténtico artista que talla y cincela digitalmente como si se tratase de arcilla.

CURSO DE ZBRUSH_

Pixologic

Dos décadas de experiencia no son poca cosa. Pixologic, desarrolladora del principal programa de modelado y escultura digital 3D, Zbrush, ha demostrado con creces su capacidad para la creación de las mejores herramientas de síntesis 2D y 3D, ofreciendo un control intuitivo y visual de las imágenes creadas.

01/ Zbrush

- Interfaz y navegación.
- Organización de la escena, Tools y subtools.
- Primitivas.
- Importación y exportación de modelos.
- Máscaras.
- Layers.
- Herramientas Clip, Trim y Slice.
- ZSpheres.
- Shadowbox y Dynamesh.
- ZRemesher y retopología.
- Proyecciones.
- Live Booleans.
- Creación de pinceles, alfas y trazados.
- Alphas3d(VDM) IMM.
- Brush multialpha.
- Surface Noise y distribución de patrones de superficie.
- Distribución de geometrías por superficies, Nanomesh.
- Micromesh y Fibermesh.
- Pintado de objetos, Polypaint.
- Creación de UVs, UV Master.
- Extracción de mapas, texture map, normal map, displacement map, cavity map.
- Posado de personajes, Transpose.
- Rendering con Keyshot.
- Creación de videos desde ZBrush.