

# Pixologic ZBrush®

## Objetivos

Es un software innovador en escultura digital, marcando un antes y un después en las técnicas de modelado orgánico, ya que permite generar modelos tridimensionales de gran realismo. Se lo utiliza en producciones para cine, publicidad y videojuegos que requieran de modelos 3D, con alto nivel de detalle en sus superficies.

## ¿Qué se Aprende?

- Interfaz de Pixologic ZBrush
- Flujo de trabajo con Autodesk 3ds Max
- Ajuste y refinamiento de brushes
- Creación de Alphas personalizados
- Extracción de mapas UV
- Subtools
- Layers
- Conceptos de mallas uniformes y no uniformes
- Retopología
- PolyPaint
- Extracción de mapas de Displace
- Extracción de Normals Maps
- Extracción de mapas de texturas
- PolySpheres

## Requisitos

- Nivel básico de Adobe Photoshop
- Nivel básico de Autodesk 3ds Max

## Plan de Estudios

Descargar PDF: [Click Aquí](#)

## Software a Utilizar

ZBrush, Autodesk 3ds Max, Adobe Photoshop

## Duración del curso

30 horas = 10 clases de 3 hs c/u

## Plan de estudio

### 01 - Pixologic ZBrush

## **Detalle de Contenidos**

### **01 - Pixologic ZBrush**

#### **Unidad 1. Introducción a ZBrush**

- Pixol vs Pixels
- Brushes
- Alphas
- Introducción a las Tools

#### **Unidad 2. Flujo de trabajo con Autodesk 3ds Max**

- Importación de mallas base desde programas 3D
- Subdivisiones
- Deformadores
- Configuración básica de Brushes

#### **Unidad 3. Ajuste y refinamiento de Brushes**

- Configuración avanzada de Brushes
- Alphas
- Creación de Alphas personalizados en Zbrush
- Creación de Alphas personalizados en Photoshop
- Sub-Tools

#### **Unidad 4. Geometrías en ZBrush**

- Extracción de Geometría
- Subdivisión, escultura y refinamiento de detalles con modelos importados
- Uso de Layers

#### **Unidad 5. Representación del Modelo .zb en 3ds Max**

- Extracción de mapa de normales
- Extracción de mapas de Displace

#### **Unidad 6. ZSPHERES**

- Modelado básico de un personaje
- Convertir el modelo en una malla uniforme editable (Adaptative Skin)

#### **Técnicas de texturización en ZBrush**

- Aprender la técnica de pintura poligonal y extraer la información en forma de bitmap para ser usado como textura en un programa 3D
- Poly Painting
- ZappLink
- UVmaster

#### **Retopología**

- Reconocer las ventajas y desventajas del uso de la herramienta de Retopología de ZBrush
- Conocer distintos programas especializados en Retopología

#### **Diseño del Plan de Estudios**

## **Área de Gestión Educativa de Image Campus**

Nuestros planes de estudio, desarrollados conjuntamente con las principales empresas y profesionales de las industrias creativas, se caracterizan por una visión clara y definida dentro de las áreas de 3D, diseño, animación, juegos, programación y desarrollo aplicado.

## **Colaboradores**

## **Documentación necesaria para la inscripción**

Ninguna

## **Inicios**

Inicios	Turno	Días
09/06/2012	Noche y Mañana	Miércoles 19:00 a 22:00 hs y Sábado 10:00 a 13:00 hs

(\*) El inicio de los Cursos está sujeto a modificaciones de calendario.

## **Aranceles**

\$ 1140 ó 3 pagos de \$ 400