



CONTENIDO:

ZBRUSH Escultura Digital

Dirigido a: Profesionales de diseño 3D, ilustración digital, artes plásticas y post-producción. El programa es reconocido por su capacidad de esculpir en alto rango de detalle y de manera intuitiva simulando los medios tradicionales de escultura.

Objetivos Generales:

Enseñar al alumno el medio de escultura digital en 2.5D, a través del conocimiento técnico de las diferentes áreas del programa, de manera que se pueda integrar y aplicar en diferentes medios y flujos de trabajo, como lo son: el modelado tradicional con 3ds Max y Maya, el texturizado con Photoshop y la ilustración digital con Photoshop, Illustrator y Sketchbook Pro.

Fundamentos

Introducción a la escultura digital
Tecnología del Pixel
Diferencia entre 3D y 2.5D
Documento vs herramienta 3D

Tour por la Interfaz

Paletas y sus controles
Trays
Personalización de la interfaz

Herramientas 2.5D

Herramientas de Pintura 2.5D
Zadd, Zsub, Zcut
Mrgb, Rgb
Filtros
Materiales

Primitivos y Selecciones

Tipos de primitivos
Inicialización
Selecciones (máscaras)
Deformadores

Escultura básica

Polymesh 3D
Subdivisiones
Brochas de escultura
Alphas

Polygroups y SubTools

Clasificación de los polygroups
Manejo de subtools
Extracción de subtools a través de máscaras

Transpose

Cambio de pose
Cambio de proporciones

Zspheres

Bases con Zspheres
Unified skin
Adaptive skin

Polypainting

Texturizado
Zaplink (Unión con photoshop)
Creación de Uvs
Projection Master
Exportación de texturas

Materiales

Materiales comunes
Matcaps
Creación de matcaps

Iluminación

Renderizado
Displacement maps
Normal maps
Turntables