



30 HORAS

- Definiciones y conceptos
- Interface de Zbrush
- Ocultar/mostrar. Activación de simetrías
- Herramientas 2D de Zbrush
- Pinceles básicos (Standard y Move)
- Máscaras básicas
- Primitivas. Configuración y modelado a partir de ellas.
- Polymesh y modelado con Edge loops
- Esculpido de un busto
- Iluminación básica y render con materiales simples.
- Simetrías avanzadas
- Modelado de un mango detallado
- ZSpheres. Propiedades y metodología. Conversión a geometría deformable.
- Creación de una geometría básica a partir de ZSpheres
- Esculpir en Zbrush. Esculpir con pinceles. Crear pinceles personalizados.
- Conceptos para la importación de modelos: .obj, coordenadas Uv (tipos)
- Exportación desde MAX
- Creación de coordenadas en un editor Externo (Killroad Uv), o coordenadas en ZB AUVTiles.pros y contras.
- Verificación de las coordenadas Check UV

Para cualquier duda con respecto a los cursos, póngase en contacto con nosotros escribiendo a contacto@v-art.es ó por tlf. 954628072 /650012880



- Exportación desde MAX
- Creación de coordenadas en un editor Externo (Killroad Uv), o coordenadas en ZB AUVTiles.pros y contras.
- Verificación de las coordenadas Check UV-Polypaint y Projection master
- :Definición y primeros pasos
- Zaplink (conexión con Photoshop) para pintar texturas
- Exportación de texturas
- Subtools: importación y manejo.
- Transpose master: Posar nuestro modelo con subtools incluidas.
- Exportar el modelo: Para impresión 3D o para software 3D
- Exportación de mapas de desplazamientos y normales dentro de Zbrush
- Exportación de mapas desde Xnormal
- Aplicación de los mapas en el software 3D (MAX)
- Materiales y representación del personaje en MAX (MR, Vray, Scanline)
- Creación de personajes ultradetallados (Varias regiones UV)

Para cualquier duda con respecto a los cursos, póngase en contacto con nosotros escribiendo a contacto@v-art.es ó por tlf. 954628072 /650012880