

# MÁSTER DE MODELADO ORGÁNICO CON ZBRUSH














 CURSO

 MÁSTER

 MÁSTER SUPERIOR

 TÍTULO SUPERIOR

 WORKSHOP

## Duración

300 horas

3 horas diarias - Lunes a Viernes

## Horarios

09:00 a 12:00

16:00 a 19:00

12:00 a 15:00

19:00 a 22:00

## Titulación

Título propio

## Software

ZBrush, 3DS Max, Keyshot, Mari, Quixel, Substance Painter, Designer, Marmoset, Unreal

## Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

## Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra que es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

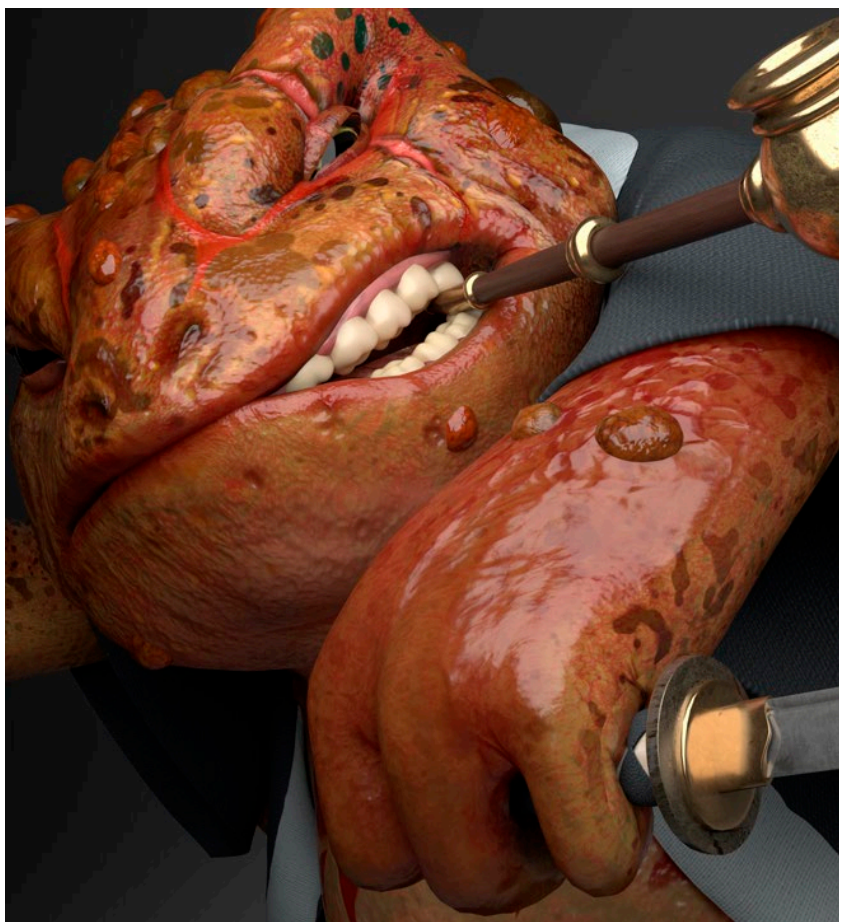
## Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

## Nube de tags

3D Modelado ZBrush Substance

El objetivo de este curso de modelado orgánico es no solo conseguir modelar personajes para todo tipo de producciones si no llegar mucho mas allá y aprender a trabajar en la postproducción de dichos personajes, en su texturizado con diferentes herramientas como Zbrush y 3D Studio Max y terminarlo en Mari, Photoshop o Substance Painter, utilizando también herramientas en tiempo real como Unreal o Marmoset, es un Master para especializarse en dichas herramientas partiendo desde cero y llegando hasta un nivel Pro especializándote en Modelado Orgánico de Personajes para Cine , Televisión y Publicidad con las técnicas y Softwares más avanzados y usados del momento, Aprender un Workflow avanzado aplicado a la Topología Orgánica en personajes y Backgrounds., Adquirir los fundamentos y Desarrollo de un Workflow de Trabajo Avanzado con Zbrush.



Octubre Marzo	Noviembre Abril	Diciembre Mayo	Enero Junio	Febrero Julio
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

## Modelado orgánico con ZBrush

### Anatomía

Humana  
Animal  
Comparada y fantástica

### Modelado Poligonal

Creación de mallas base Retopología  
Modelado en alta  
Modelado de superficies duras

### Escultura Digital

#### ZBrush

Interfaz y navegación  
Primitivas  
ZSpheres  
Shadowbox y Dynamesh  
Remesh y retopología  
Importación y exportación  
Creación de pinceles, alfas y trazados Máscaras  
Capas  
Ruidos de superficie  
Micromesh y fibermesh  
Pintado de objetos  
Creación de UVs, UV Master Extracción de mapas  
Posado de personajes  
Materiales  
Luces  
Render  
Creación de videos desde ZBrush  
Organización de la escena  
Métodos de trabajo  
Preparación a 3d Print

### Comportamiento de los tejidos

Técnicas de esculpido de tejidos  
Simulación de tejidos: Marvelous Designer

### Envejecimiento

### Creación de una Reel de orgánico

### Curso de Texturizado Avanzado

#### Tratamiento de las superficies

PBR  
Plásticos  
Metales  
Madera  
Naturaleza  
Orgánicos

#### Photoshop

#### Pintado con proyecciones:

Mari  
Quixel Suit  
Substance Painter

#### Texturas Procedurales

Substance Designer

#### Materiales en tiempo real y efectos con texturas

Unreal  
Unity  
Marmoset