

MASTER DE MODELADO ORGANICO CON Z-BRUSH

Blackmagicdesign  **THE FOUNDRY.**  **AUTODESK.** **MAXON**  makers of ZBRUSH **SOLIDANGLE**  **Adobe**   **PIXAR** **RenderMan**  **UNREAL** ENGINE  **NEXT LIMIT** TECHNOLOGIES

 **CURSO**  **MASTER**  **MASTER SUPERIOR**  **CARRERA**  **WORKSHOP**

Duración

300 horas

Titulación

Título propio

Software

Z-brush, 3D Studio Max, Keyshot, Mari, Quixel, Substance Painter, Substance Designer, Unreal, Marmoset

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 de 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 qué 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 de tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

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.

El curso va dirigido a Licenciados e Ingenieros en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual , Informática y cualquier carrera relacionada con el Arte, Profesionales de la producción 3D, Modeladores, Texturizadores, iluminadores que requieran de conocimientos avanzados en Modelado, Texturizado y Render Orgánico y a cualquier persona con Interés por desarrollar conocimientos avanzados en Modelado Orgánico avanzado



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



Master de Modelado Orgánico

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