



## Curso monográfico ZBrush

**Objetivo:**  
Conocer todas las técnicas de escultura digital, tanto para formas orgánicas como para hard surface usando Zbrush.

**Nivel:** Medio  
**Duración:** 50 horas  
**Matrícula:** Gratuita

### CARACTERÍSTICAS

**ZBrush** es un programa de **modelado digital y pintura** que ha revolucionado la industria de 3D con sus potentes funciones y flujos de trabajo intuitivo. Construido dentro de una intuitiva interfaz, ZBrush ofrece las herramientas más avanzadas del mundo para los artistas digitales de hoy. Con un arsenal de herramientas que se han desarrollado con la libertad de creación en mente, ZBrush crea una experiencia de usuario muy natural y al mismo tiempo inspira el artista en su interior, dándole la posibilidad de esculpir hasta mil millones de polígonos, consiguiendo detalles super complejos.

### CONTENIDOS DEL CURSO

- INTERFAZ Y NAVEGACIÓN
- MÉTODOS CREACIÓN DE MALLAS BASE
- TÉCNICAS DE ESCULTURA DIGITAL
- MAPAS UV
- MODELADO DE OBJETOS HARDSURFACE
- CREACIÓN DE FIBRAS Y MICROMALLAS
- COLOR Y RENDER

### PERFIL DEL ALUMNADO

Perfil de entrada: Iniciación. No se requieren conocimientos iniciales.  
Nivel del curso: Medio.

Dirigido a: Estudiantes y profesionales de Bellas Artes, joyería, escultura y arquitectura, así como otros estudiantes y profesionales relacionados con la industria audiovisual y 3D que necesiten nuevas herramientas de modelado profesionales.

### GRUPOS

Con el fin de conseguir un mejor aprovechamiento de las clases, los grupos se formarán con un **máximo de 12 alumnos** por aula y todos ellos dispondrán de ordenadores adecuados para las materias impartidas.

### PROFESORADO

Nuestros profesores son **profesionales de reconocido prestigio en el sector** de la formación lo que, junto con los años de experiencia, les capacita para adecuar su metodología de enseñanza a todo tipo de público.

### DESARROLLO DEL PROGRAMA DEL CURSO

Los contenidos del curso monográfico de Zbrush han sido seleccionados para dar un enfoque profesional al curso y proporcionarte herramientas útiles y las últimas tecnologías de desarrollo para prepararte de cara al mercado laboral.

### PROYECTOS

Durante el desarrollo del curso se plantearán varios proyectos usando las herramientas y conocimientos adquiridos. Estos proyectos tienen como finalidad la **evaluación del rendimiento del curso** y la inserción de los mismos en tu portfolio profesional.

### TITULACIÓN

Al finalizar el curso obtendrás un **diploma acreditativo** de la formación recibida en Nowe.



## MÓDULO I: INTERFACE Y NAVEGACION

- Filosofía del Software
- Entorno 2,5D, el Pixol
- Estructuración y funcionamiento del Interface de usuario,
- El Documento, formato y edición
- ZTools y el modo edición "Edit Mode"
- Navegación sobre el documento
- Simetría
- Pinceles de esculpir, ajustes y personalización
- Guardado y carga de Objetos 3d, Documentos o Proyectos

## MÓDULO II: METODOS CREACION DE MALLAS BASE

- Conceptos sobre mallas poligonales
- Importar objetos desde otro Software 3D
- Primitivas, inicialización de primitivas
- Polymesh 3D
- Dynamesh
- ZSpheres
- ZSketch
- Remesh
- Mesh Extract
- ShadowBox
- Pinceles especiales: CurveTrifill, CurveSurface, TopologyBrush

## MÓDULO III: TECNICAS DE ESCULTURA DIGITAL

- Menú Deformación
- Métodos de remallado, ZRemesher
- Subtools, Menú Subtools
- Alphas, creación, edición, transformación...
- Máscaras, creación, edición, transformación...
- Control de máscaras, por pincelada, por geometría, por intensidad..
- Selecciones
- Polygrupos
- La línea de Acción, modos, Mover, Rotar, Escalar
- Posar el modelo
- Esculpir con Imágenes de referencia
- Pinceles de Inserción, manejo y configuración
- Crear nuestros propios Pinceles de Inserción
- Esculpir por Capas
- Pinceles especiales: MatchMaker, SnakeHook

## MÓDULO IV: MAPAS UV

- Creación de Mapas UV
- Noise Maker
- Esculpir superficies con Noise Maker y Alphas

## Curso monográfico ZBrush

### Objetivo:

Conocer todas las técnicas de escultura digital, tanto para formas orgánicas como para hard surface usando Zbrush.

**Nivel:** Medio

**Duración:** 50 horas

**Matrícula:** Gratuita



## MÓDULO V: MODELADO DE "HARDSURFACE"

- Manipulación de Geometría
- Edge Loops
- Group Loops
- Panel Loops
- Pinceles especiales: Clip, Trim, Slice
- Pinceles especiales: Planar, Polish, Flatten
- Pinceles especiales: Topology, Zremesher Guides
- ShadowBox

## MÓDULO VI: CREACION DE FIBRAS Y MICROMALLAS

- Fundamentos
- Fibermesh, manipulación, fundamentos y ajustes
- Pinceles especiales: Groom
- MicroMesh, creación, fundamentos y ajustes
- Creación de objetos para ser usados como MicroMesh
- Fibermesh más MicroMesh

## MÓDULO VII: COLOR Y RENDER

- Polypainting, pintura poligonal, fundamentos
- Pintar / esculpir con imágenes SpotLight
- Menú Render, simular transparencia, control de las sombras, etc...
- Menú Light, controlar la iluminación del objeto
- Exportar Renders
- Composición y manipulación de pases en Photoshop

## MÓDULO VIII: MISCELANEA

- Grabación de Animaciones
- Grabación de despieces
- Grabación de Turntables, vistas 360°
- Grabación de Timelapses, proceso de esculpido
- ZPlugins
- Decimación (reducción del número de polígonos) del modelo
- Exportación a Stl para prototipado

## Curso monográfico ZBrush

### Objetivo:

Conocer todas las técnicas de escultura digital, tanto para formas orgánicas como para hard surface usando Zbrush.

**Nivel:** Medio

**Duración:** 50 horas

**Matrícula:** Gratuita