



keyframe

Escuela de Animación de Personajes 3D

Escultura Digital

LIMKUK

arturo ramírez

TEMARIO DE CLASES

Creación de Criaturas y Personajes en ZBrush

8 semanas/16 sesiones/32 HRS

BENEFICIOS DEL ALUMNO

A través de nuestra metodología conocerás de manera simple la interfaz de ZBrush y aprenderás las principales características del programa. Posteriormente pondrás a prueba todo lo conocido para comenzar a realizar tus primeros personajes, comenzando con un busto de un personaje de tu preferencia, hasta llegar a realizar un personaje completo de pies a cabeza, prepararás su retopología para optimizarlo para animación, realizarás las UVs para el mismo, texturarás via Substance Painter y presentarás el modelo a través de Marmoset Toolbag o Keyshot. En clase, tendrás orientación y feedback inmediato de un profesional durante todo el proceso de creación.

semana 1 : Búsqueda y Desarrollo

El alumno trabajará en la descripción de una criatura o personaje. En esta primera etapa se dedicará a recolectar referencias y comenzará a crear bocetos con ZBrush para explorar formas, texturas y anatomías respectivas.

semana 2 : Thumbnails

El alumno trabajará a base de thumbnails y siluetas para obtener formas generales de la criatura o personaje, se analizará la importancia de la anatomía animal y humana y explorará los medios en la que ésta será expuesta, es decir, su medio ambiente, habitat, etc...

semana 3 : *carácter de la criatura*

El alumno trabajará en la creación del busto de la criatura o personaje. Con esto se verá la importancia que tiene el crear la cabeza del mismo, ya que esta transmite la mayor parte de la carga visual del personaje. Aquí se verá la importancia de diseñar cráneos de las criaturas o personajes para comprender mejor su anatomía.

CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:

- Conceptos y Funciones Básicas
- Interfaz - Manejo de Herramientas
- Pinceles: Primer Contacto
- Estructuras con Zspheres
- Construcción de la Forma Base
- Niveles de Definición
- Ajustes y Detalles

semana 4 : *anatomía y construcción*

El alumno trabajará en refinar el cráneo y parte del torso de la criatura o personaje, con el fin de estudiar su musculatura, complexión anatómica, y rasgos corporales. Esto último le dará paso para comenzar con la construcción del personaje de cuerpo completo.

CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:

- Técnicas modernas de Escultura Digital
- Creación de Formas con Dynamesh
- Formación Anatómica y de Volumen

semana 6 : TEXTURIZADO

El alumno trabajará en la textura de la criatura o personaje, utilizando Substance Painter. Posteriormente se pasará a Photoshop para retocar la textura y tener una previsualización de nuestro personaje.

CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:

- Conceptos Básicos de Interfaz
- Importación de Personajes de alta y baja densidad
- Asignación de Materiales
- Manejo de Normal Maps
- Exportación

semana 7 : LOOK DEVELOPMENT

Una vez satisfecho con la textura, el alumno hará los bakes necesarios del mismo para integrarlos posteriormente a Marmoset Toolbag y entregar.

CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:

- Conceptos Básicos de Interfaz
- Importación de Personaje
- Iluminación
- Exportación

semana 8: *POSTPRODUCCIÓN Y PRESENTACIÓN*

El alumno preparará renders de su criatura o personaje y así realizar la postproducción en Photoshop y tener una entrega profesional.

CONCEPTOS BÁSICOS QUE SE APRENDERÁN:

Orientado a lograr renders de buena calidad para tu portafolio de trabajo. Durante el proceso aprenderás de manera práctica a integrar las diferentes propiedades de materiales, iluminación y render para obtener la mejor presentación de tus personajes en 3D.

- Uso de Efectos y Filtros
- Importación y Manejo de Pases de Render
- Edición Post y Retoque

* **Requerimientos Necesarios:** Módulo Básico de ZBrush

* **Requerimientos Recomendados:** Conocimientos generales de 3D/2D

* **Herramientas de Trabajo:** ZBrush 4R7/4R8 Win/Mac, Photoshop, Substance Painter y Tableta Gráfica

KEYFRAME

Escuela de Animación de Personajes 3D

 /keyframemx

 @keyframemx

 www.keyframe.mx

 info@keyframe.mx