



**keyframe**

Escuela de Animación de Personajes 3D

Escultura Digital

**FABIO  
BAUTISTA**

**TEMARIO DE CLASES**

Curso Completo - Básico y Avanzado  
Inicio: Noviembre 06, 2017 (4 Semanas)

## MÓDULO BÁSICO:

**4 SEMANAS/8 SESIONES/16 HRS**

- **Inicio:** 06 de Noviembre 2017
- **Costo:** \$260 USD.

### **BENEFICIOS DEL ALUMNO**

A través de nuestra metodología conocerás de manera sencilla la interfaz de ZBrush 4R8 con sus principales características y podrás ver algunas de las nuevas funciones agregadas en su más reciente versión.

Podrás aplicar este conocimiento de manera práctica creando un busto de un personaje o criatura, desde un concepto en 2D o desde una versión original.

Debido a nuestro sistema de clases en vivo podrás contar con orientación permanente y feedback inmediato de un profesional en el medio durante toda la etapa de aprendizaje.

### **CONCEPTOS BÁSICOS DEL CURSO:**

Orientado a la creación de formas orgánicas, bocetos y conceptos en 3D. Durante el proceso aprenderás de manera práctica, la creación de un Busto Simple desde la forma base hasta los detalles finales.

- 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

\* **Requerimientos Necesarios:** Ninguno

\* **Requerimientos Recomendados:** Conocimientos generales de 3D

\* **Herramientas de Trabajo:** ZBrush 4R8 Win/Mac, Tableta Gráfica



# **MÓDULO AVANZADO:**

**8 SEMANAS/16 SESIONES/32 HRS**

- **Inicio:** 11 de Diciembre 2017
- **Costo:** \$530 USD.

## **BENEFICIOS DEL ALUMNO**

A través de nuestra metodología aprenderás algunas de las mejores técnicas usadas en la industria para crear, de manera simple, modelos complejos y podrás conocer de primera mano el proceso de creación de personajes que se adapten a las exigencias de una producción profesional.

Podrás aplicar este conocimiento de manera práctica creando un modelo bien estructurado desde la base hasta los detalles finales, sin importar su origen, desarrollando la capacidad de interpretar desde un concepto original del personaje hasta una versión propia.

Debido a nuestro sistema de clases en vivo podrás contar con orientación permanente y feedback inmediato de un profesional en el medio durante toda la etapa de aprendizaje.

## **CONCEPTOS BÁSICOS DEL CURSO:**

Orientado a la creación de personajes en 3D para aplicaciones profesionales, tales como Cine, Comerciales o Videojuegos.

Durante el proceso aprenderás de manera práctica a construir correctamente la geometría necesaria para la creación de personajes ó criaturas y podrás comprender el workflow que involucra las diferentes etapas de producción.

# 3D ESCULTURA DIGITAL

- Conceptos y Funciones Básicas
- Aplicación de funciones disponibles (ZBrush 4R8)
- Técnicas modernas de Escultura Digital
- Creación de Formas con Dynamesh
- Formación Anatómica y de Volumen
- Propiedades Avanzadas de Geometría
- Topología y Retopología
- Pintura con Polypaint y Materiales
- Mapeado UV y Creación de Texturas
- Creación de Pelo con Fibermesh
- Elementos Orgánicos e Inorgánicos
- Conversión a Otros Medios Digitales
- Exportación y Presentación en Marmoset Toolbag

\* **Requerimientos Necesarios:** Ninguno

\* **Requerimientos Recomendados:** Conocimientos generales de 3D

\* **Herramientas de Trabajo:** ZBrush 4R8 Win/Mac, Tableta Gráfica

# *KEYFRAME*

Escuela de Animación de Personajes 3D

 /keyframemx

 @keyframemx

 www.keyframe.mx

 info@keyframe.mx