



CURSO

BUSTO 3D

 bauhaus®

 *la Metro*
Instituto Metropolitano de Diseño



CURSO
BUSTO 3D

 10 horas de clase

Clases virtuales EN VIVO

Horario:

2 clases 8:00 a 13:00 (Días Sábados)

Docente:

Ing. Julio Lascano



Certificado del Centro Bauhaus



Certificado avalado por el
Instituto Superior Tecnológico Metropolitano de Diseño

DATOS DEL CURSO

Zbrush es un programa que se utiliza actualmente en la industria del modelado y escultura digital para la creación de personajes y objetos en 3D, utiliza una gran variedad de pinceles y técnicas especializadas que permiten desarrollar en poco tiempo todo lo que tu mente puede imaginar.

En la industria del videojuego, creación de personajes, figuras de acción entre otras, el modelado de bustos es una técnica que ha pasado de la manual a lo digital y que actualmente tiene mucha acogida por varios grupos de personas y que necesita de conocimientos específicos de anatomía de rostro.

En este curso se detallarán el uso y aplicación de herramientas tales como pinceles, máscaras, selecciones, mallas dinámicas, poligrupos, así como el manejo de paneles y procesos específicos que te permitirán materializar tus ideas con acabados profesionales en poco tiempo.

1

Introducción a la escultura 3D

2

Técnicas de escultura básica

3

Modelado con referencia

4

Alto Detallado

5

Renderizado y Post -producción

METODOLOGÍA

En nuestras clases virtuales en vivo, el profesor y los estudiantes se conectan desde su computadora, mediante una plataforma, (Zoom o Google Meet, Webex), y las clases transcurren de manera virtual, en tiempo real, recibiendo un feedback y mentoría directa con el profesor.

RECURSOS ENTREGADOS

- Archivo. ztl editable
- Accesos directos
- Recursos (pinceles – materiales - texturas)

CONOCIMIENTO PREVIO:

- Conocimiento básico de Adobe Photoshop

TIPO DE EVALUACIÓN:

- Proyecto Final: Entrega de modelado busto 3D de cualquier personaje de ciencia ficción.

MÓDULOS Y CLASES

MÓDULO 1 INTRODUCCIÓN A LA ESCULTURA 3D

- Características de Zbrush
- Interface
- Tipología de pinceles
- Enmascaramiento, alphas y selección
- Principales paneles
- Materiales

MÓDULO 2 TÉCNICAS DE ESCULTURA BÁSICA

- Técnica Dynamesh
- Técnica Shadow Box
- Técnica Boolean
- Técnica Extract
- Técnica Project

MÓDULO 3 MODELADO CON REFERENCIA

- Modelado básico con Nik
- Detalles básicos de rostro
- Formas secundarias: nariz, párpados, boca, orejas, boca

MÓDULO 4 ALTO DETALLADO

- Formas terciarias: grasa, músculos y huesos
- Formas terciarias de cabeza y rostro
- Microdetallado
- Retopología básica
- Proyección

MÓDULO 5 RENDERIZADO Y POST -PRODUCCIÓN

- Renderizado en Keyshot
- Materiales
- Entorno
- Ajustes generales
- Técnicas de Post producción en Adobe Photoshop



Contactos

📱 0995596539

☎ 2566331 ext. 109

✉ c.bauhaus@lametro.edu.ec