

FICHA DE CONTENIDOS

Concepto, Modelado y Animación de Personajes con ZBRUSH

Horas	Contenido	Competencias
10	Fundamentos de anatomía	Comprende los principios básicos de la anatomía para aplicarlo a personajes 3D
72	Modelado 3D orgánico	Utiliza las herramientas propias de Zbrush para crear personajes en 3D
26	Texturizado y Materiales	Aplica técnicas de texturizado y uso de materiales para darle buena apariencia de los modelos
18	Iluminación y Renderizado	Configura la iluminación de una escena para conseguir renderizados atractivos
18	Animación orgánica	Conoce los pilares básicos de la animación y es capaz de realizar animaciones simples
48	Proyecto Final	Desarrolla un proyecto final de modelado 3D integrando todos los conocimientos adquiridos
192	24h mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso profundiza en la creación de personajes 3D y está pensado para quienes desean dominar el modelado orgánico con ZBrush, complementado con texturizado, iluminación y animación básica. Su enfoque práctico permite desarrollar personajes completos con alto nivel de detalle, listos para integrarse en proyectos profesionales.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás los principios fundamentales de la anatomía aplicados al modelado orgánico, utilizando ZBrush para esculpir personajes con precisión y detalle. Trabajarás técnicas de texturizado y materiales, iluminación y renderizado para presentar tus modelos, además de nociones de animación orgánica. Culminarás el curso con un proyecto final que podrás incorporar directamente a tu portfolio profesional.

SALIDAS PROFESIONALES:

Los artistas especializados en ZBrush son altamente valorados en estudios de videojuegos, cine, publicidad y efectos visuales. Las competencias adquiridas en esculpido, texturizado y presentación de personajes permiten integrarse en equipos de creación de personajes y criaturas para producciones digitales.

- Artista 3D Orgánico para Videojuegos o Cine
- Modelador de Personajes 3D
- Diseñador de Criaturas
- Artista de Texturas
- Escultor Digital 3D

