



Esculpido y Texturizado Digital en Pixologic Zbrush

Para la industria de la animación, los efectos especiales y videojuegos, es importante poder crear y desarrollar el arte conceptual de forma correcta y eficiente, creando un -ujo de trabajo en el cual el arte y el concepto puedan converger de manera dinámica y fluida.

En este sentido, desde su creación en 1999, Zbrush, se ha perlado como el software innovador líder de modelado en 2D y 3D, por su gran paleta de herramientas y aplicaciones, útiles en la concepción y realización de tanto personajes, elementos y texturas, como efectos visuales en el cine y los videojuegos; extendiéndose también a la ilustración, la escultura digital de figuras y juguetes, el diseño conceptual, la ilustración científica y la creación de joyas, entre otros campos de auge actual.

Por esta razón, el SENA ofrece el programa de formación Esculpido y texturizado digital en pixologic zbrush, creado para ofrecer a los usuarios la oportunidad de generar y fortalecer competencias en el campo de las artes gráficas, el diseño y el modelado en 3D. A través de un proceso de aprendizaje progresivo, el aprendiz desarrollará competencias en la creación de proyectos de modelado de personajes en 3D, contribuyendo con lo anterior al progreso socioeconómico del país y al beneficio de la comunidad.

Así es como el presente programa de formación ofrece a los diseñadores, artistas y usuarios interesados en aprender las técnicas de modelado y escultura digital en zbrush, la posibilidad de conocer y aplicar las herramientas y conceptos básicos necesarios para el proceso de creación de un personaje. De dicha forma, el SENA se compromete con la formación de los ciudadanos y el desarrollo de sus competencias laborales en el sector productivo del país.

Contenido

- Comprendiendo la interfaz
- Zbrush 4.
- Detallado de Personajes.
- Texturas y Colores.



Habilidades que Desarrolla

- Conocer el espacio de trabajo en Zbrush
- Crear herramientas poligonales básicas
- Comprender la estructura de los elementos 3D
- Manejar brochas estándar
- Conocer las técnicas básicas de esculpido
- Utilizar máscaras para dibujar
- Interpretar diferentes materiales
- Importar archivos y herramientas
- Exportar archivos y herramientas
- Importar archivos compatibles desde otros programas
- Conocer el concepto de topología
- Manejar subherramientas
- Usar simetría en las brochas
- Colorear un personaje
- Usar la herramienta ruido de superficie
- Crear fibras con fibermesh
- Exportar mapas y geometrías

Requisitos de Ingreso

Es importante que las personas interesadas en el curso, tengan conocimientos básicos en inglés.

Se requiere que el aprendiz tenga acceso a Internet y tecnología como computador. Además, dominio de los elementos básicos relacionados con el manejo de herramientas informáticas y de comunicación: correo electrónico, software para ofimática y navegadores.

Se requiere que el aprendiz AVA tenga interés por el diseño y el arte 3D.

Inscríbese aquí! 