

ZBRUSH 4

DIGITAL ESCULPT FOR ILUSTRATION

Programa educativo dirigido para aficionados, profesionales ilustradores y diseñadores 3d en general. aplicación de la escultura digital para la creación de gráficas y modelos de alta calidad profesional, empezando desde los conceptos básicos de la forma, el volumen, anatomía y arte conceptual, complementando el proceso con el texturizado, manejo de color y múltiples herramientas de este fabuloso programa que podrán ayudarte a romper el límite de tu imaginación.

requisito : ninguno

software : zbrush- photoshop- 3D MAX- MAYA

duración : 3 meses (108 HORAS)

INSTRUCTOR: CG CALIFA

<http://califaz-design.blogspot.com>

Z B R U S H

MODULO I

CLASE	MATERIAL DE TRABAJO	DESARROLLO CURRICULAR
01	Entrega de material didáctico, referencias gráficas, archivos de ejemplos.	<p>ZBRUSH FUNDAMENTALS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conceptos generales de arte tradicional , la forma el color, anatomía , aplicación de la tecnología digital en el arte gráfico, desarrollo de la ilustración digital . -Zbrush - Photoshop herramientas de ilustración digital y modelado 3D. -Prácticas de diseño conceptual dibujo , la línea , formas de trazos (prácticas en sketch book) Dibujo libre -Introducción a zbrush: conceptos generales, desarrollo dentro de la industria cinematográfica y los videojuegos. -character photorealistic creation. -Descripción y reconocimiento de la plataforma zbrush -Personalización del interface y definición de las aplicaciones específicas del programa (modelado, detallado y texturizado profesional) - Definición de la barra de menú, botones de acceso rápido, manejo las teclas shortcuts básicos para la cómoda navegación dentro del interface. -Reconocimiento del viewport sculpt y el uso de las herramientas mover ,escalar, rotar. (documento -ztool project) -Light box mesh (archivos de ejemplo) -Navegación por el viewport 3d (brushes strokes, alphas, texture, material, paleta de color. -Edit pincel (draw move scale, rotate , Z intensity zadd, zsub, draw size, focal shift - Practicas y ejemplos aplicativos.
02	Entrega de referencias y base mesh para prácticas de escultura	<p>ZBRUSH GEOMETRY</p> <ul style="list-style-type: none"> - Current tool objects zbrush (3d objects, primitivas y objetos basicos, modificadores propios (initialize tool) - Hide selection, unhide selection, mask selection , freeze area -Transpose basic (move .rotate, scale) -Convert to poly mesh 3d object (modo escultura) -Geometry tool palette (niveles de división de una geometría ,del lower, del higher , edge loop polygon, reconstructive subdiv surface) - Uniformed geometry, make uniformed geometry. poly meshes, extrude y manipulate and extrude - Práctica de escultura (foot sculpt, hand sculpt, head sculpt)

CLASE	MATERIAL DE TRABAJO	DESARROLLO CURRICULAR
03	Referencias y modelos de practica	<p>PRACTICA</p> <p>-Desarrollo de la práctica de la clase anterior, revisión y calificación</p>
04	Referencias y muestras	<p>ALPHAS FOR SCULPT (alpha breakdown, alpha adjustment, alpha to 3d,3d to alpha, stencils, photoshop alphas).</p> <p>BRUSHES SCULPT (layer brush, brush 2d,3d,masking,wrap mode,backface masking, brush curves, edit curve, making brush).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de alphas personalizados, mediante referencias y ejemplos (photoshop). - detallado de modelos de practica mediante alpha - brushes <p>SHADOW BOX MODELING -Modelado de objetos y formas poligonales mediante el uso de máscaras.</p>
05	Imágenes de referencia para escultura	<p>ZSPHERES MODELING ZSpheres es sin duda el camino más rápido posible para crear una malla base para tus personajes. La malla base que se consigue desde ZSpheres llevaría mucho más tiempo crearla en cualquier otra aplicación 3D.</p> <p>ZSpheres te permite crear rápidamente una base con topología de malla limpia, y además puede ser esculpida en cualquier forma. El poder de ZSpheres se basa en su simplicidad. Desde una sola ZSphere se puede crecer fácilmente con otras nuevas, que luego se pueden escalar, mover y rotar a cualquier forma. Ahora puedes disfrutar de la creación de la geometría de tus personajes mientras les das su pose en tiempo real.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zpspheres control (move, scale, rotate) - Formas correctas de crear estructuras mediante zspheres. -Creación de estructuras bípedas y cuadrúpedas mediante zspheres. - Estructura de rostro con zpheras. - Práctica de creación de estructuras con zspheres.

CLASE	MATERIAL DE TRABAJO	DESARROLLO CURRICULAR
06	Imágenes y archivos referenciales	<p>ADAPTIVE SKIN ZSPHERES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Zsphere model (gradial, max twist, proximity Clasic skinning. -Adaptive skin (control density mesh). -Make adaptive skin (creación de una maya base para empezar a esculpir).
07		<p>ZSPHERES HEAD MODELING</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelado de un rostro humano creado con Zspheres, escultura guiada y desarrollada en clase <ul style="list-style-type: none"> - Manejo de volúmenes y proporciones anatómicas - Estudio de busto y principios de anatomía facial
08		TALLER (desarrollo y detallado del modelado de la clase anterior)
09		<p>ZSPHERES BODY MODELING</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modelado de un cuerpo completo humano/humanoide, escultura guiada paso a paso y desarrollada en clase <ul style="list-style-type: none"> - Manejo de volúmenes y proporciones anatómicas - Estudio del cuerpo y principios de anatomía corporal
10		TALLER (desarrollo y detallado del modelado de la clase anterior)

11		<p>REVISION DE PROYECTOS , DETALLADO Y AJUSTES DE ESCULTURA.</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso de alphas y brushes distintos para detallar modelado
12		<p>INTRODUCCION</p> <p>ZSPHERES II SKETCH MODEL</p> <p>Zspheres 2 una herramienta fabulosa que permite crear formas y volúmenes musculares de manera sencilla y rápida.</p>

MODULO II

CLASE	MATERIAL DE TRABAJO	DESARROLLO CURRICULAR
01		<p>ZSPHERE II SKETCH MODEL</p> <ul style="list-style-type: none"> -Edit sketch,show sketch (modos de modelado y definicion de formas volumétricas orgánicas - practicas de creación bípeda y cuadrúpeda mediante zspheres 2. - Ejemplos aplicativos.
02		<p>TALLER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrllo de practica y construccion de modelo bípedo y cuadrúpedo con zspheres II - Practica guiada y desarrollada en clases
03		<p>SUB TOOL OBJETS</p> <ul style="list-style-type: none"> - extracción de geometrías de un modelo (subtool) - organización y modificación de los sub tools - Clonación de subtools, append objets, insert, delete, split hidden, groups split - Merge down poly mesh, merge visible, remesh all <p>LAYER SCULPT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación y organización de layers para esculpir - Detallado de modelado mediante layers - Layer colaps (bake all layers) - Prácticas referenciales <p>Práctica de entrenamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación de sub tools a un modelo. - Escultura mediante layers.
04		<p>TOPOLOGY</p> <p>Reconstrucción de la topología del modelo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Métodos y aplicación (paint edges loops, edit topology, proyection esculpt). - Modeling with topology . - Prácticas aplicativos. <p>Práctica de entrenamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modelado de objetos mediante topología - Re topología de un busto.

CLASE	MATERIAL DE TRABAJO	DESARROLLO CURRICULAR
05		<p>ZBRUSH TEXTURE Zbrush es una excelente herramienta para texturizar cualquier tipo de modelo 3d, desde characters para videojuegos, personajes y diseños usado en films. Zbrush ofrece una gama de opciones si de texturas se trata, brindándote todas las herramientas que necesites para dar color y texturas de calidad profesional, generando texturas en low resolution y hig resolution.</p> <p>-create uvmap (mapeado para texturas) -texture map (create texture from polypaint,from mask,fromuv). -projection master (pinceles alphas en modo texturas). -fill objet texture 3d -colorize (polypaint from texture,polypaint from polygroup). (2d tools,cropping.enhancing tools) - photoshop worflow Práctica.</p>
06	Mesh reference	Practica de texturizado , desarrollado y guiado <ul style="list-style-type: none"> - Cabeza humana - criatura
07		<p>POLYPAINING WITH LAYERS - lo nuevo en esta versión del zbrush4 , un modo de texturas mediante layers del mismo modo que en photoshop, utilizando de la misma manera blend for layers (screen, multiply, soft light, hard light.....)</p> <p>TEXTURE SPOTLIGHT -Modo de texturizado usando jpg. -Resource image and projection texture. -Control de escala, rotación, saturación, tiles, smoodge</p>
08	Mesh reference	Practica de texturizado , desarrollado y guiado <ul style="list-style-type: none"> - Animal - Busto humano

09		LIGHT AND MATERIALS ZBRUSH -iluminación en crus, manejo de luces, intensidad, luz ambiental -shadow modify. - materials and lights, movement, shadows, matcaps material atributes, material with texture.
10		PROYECTO FINAL <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto libre y calificado - Propuesta independiente de cada Alumno - Diseño, escultura, detallado y texturizado
11		RENDERING ZBRUSH -best-preview render - illumination model tool - render passes para composición en photoshop (diffuse, occlusion, depth of field ,specular reflect) - rendering transparency <ul style="list-style-type: none"> - turntable rendering (presentación de proyecto en video.mov)
12		PRESENTACION DE PROYECTO <ul style="list-style-type: none"> - workflow rendering - render y composicion crus-photoshop

MODULO III

-WORKFLOW CHARACTER PRODUCTION

SEMANA I

- 3DS MAX - ZBRUSH

- goz path 3ds max

- Import obj files 3ds max
- sub tools import 3ds max
- create displacement map zbrush
- create normal map zbrush
- create uvwunrap 3ds max
- aply texture , displacement map, normal map en 3dmax
- settings displacement map, normal map 3ds max

- MAYA - ZBRUSH

- goz path maya

- Import obj files MAYA
- sub tools import MAYA
- create displacement map zbrush
- create normal map zbrush
- create uvwunrap MAYA
- aply texture , displacement map, normal map en MAYA
- settings displacement map, normal map MAYA

SEMANA II

-Selección de modelo personal o asignado art concept

ESCUPT

-Base mesh con zspheres, uso de sub tools, modificación de sub tools , escultura al detalle, modificación de alphas, creación de alphas personalizados, uso de layers para detalle.

SEMANA III

TEXTURE.

-Generación de mapeado uv para texturas
-Uso de herramientas múltiples para texturizar, color texture, map texture.

MATERIALES Y RENDER

-Aplicación de materiales y luces.
-Render passes para composición.
-Map ambient occlusion, diffuse map, specular map, reflection map, depth of field map

SEMANA IV

POST PRODUCCION -PHOTOSHOP.

-Composición render passes
-Enviroment composite.
-Light and efects.

- PROYECTO DE ILUSTRACION TERMINADA

