TALLER

ESCULTURA DIGITAL 3D CON ZBRUSH

VIERNES

26 DE OCTUBRE Y 02, 09, 16, 23 Y 30 DE NOVIEMBRE.
HORARIO: 14.00 A 21.00 HRS.

LUGAR

AULA DE LA DIRECCIÓN DE EXTENSIÓN DE SERVICIOS TECNOLÓGICOS DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA, UBICADA EN: CIRCUITO AGUIRRE BELTRÁN S/N A UN COSTADO DE OFICIALÍA MAYOR.
ZONA UV XALAPA.

TEMARIO

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A ZBRUSH

1.1 INTERFAZ Y CONTROLES DE LA TABLET WACOM
1.2 INTERFAZ DE ZBRUSH
1.3 SIMETRÍA
1.4 BRUSH BÁSICAS
1.4.1 BRUSH STANDARD
1.4.2 BRUSH MOVE
1.4.3 BRUSH SMOOTH
1.5 POLYFRAME (TOPOLOGÍA DE MALLA)
1.6 POLYSPHERE
1.6.1 GEOMETRÍA
1.7 DYNAMESH SPHERE
1.7.1 RESOLUCIÓN

UNIDAD 2: MODELADO CON POLYSPHERE Y DYNAMESH SPHERE

2.1 BRUSH CLAY
2.2 BRUSH CLAYBUILDUP
2.3 BRUSH HPOLISH
2.4 BRUSH INFLATE
2.5 BRUSH NOISE
2.6 BRUSH PINCH
2.7 BRUSH RAKE
2.8 BRUSH TRIMDYNAMIC

TEMARIO

UNIDAD 3: MODELADO CON ZSPHERE

3.1 ESQUELETO CON ZSPHERE
3.2 PIEL ADAPTATIVA
3.2.1 PREVISUALIZAR
3.2.2 CREAR PIEL ADAPTATIVA

UNIDAD 4: TEXTURIZACIÓN Y POLYPAINT

4.1 STANDARD MATERIALS
4.2 MATCAP MATERIALS
4.3 BRUSH PAINT

UNIDAD 5: RENDER Y VISUALIZACIÓN

5.1 RENDER CON ZBRUSH
5.2 RENDERS EXTERNOS

INSTRUCTOR

ING. ARTURO IZNARD GARCÍA GALINDO

- NOMINADO COMO ARTISTA DEL DÍA 2018 POR WACOM LATINOAMERICA
- CERTIFICADO EN MODELADO 3D Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA
- DOCENTE UNIVERSITARIO
- PROJECT MANAGER
- ANALISTA Y DESARROLLADOR
- DESARROLLADOR DE SISTEMAS MOVILES
- DESARROLLADOR WEB
- DESARROLLADOR DE SISTEMAS DE LOGÍSTICA PORTUARIA

INSCRIPCIÓN

PROCEDIMIENTO

1ER PAGO:
15 - OCTUBRE - 2018
$ 1,575.00

2DO PAGO:
30 - OCTUBRE - 2018
$ 1,425.00

CONTACTO

L.I. LIDIA RUBÍ RIVERA TRUJILLO
1 41 10 77
CORREO: LIDRIVERA@UV.MX

LIC. JESÚS EFRÉN MARTÍNEZ ROJAS
8421700 EXT. 11667
CORREO: EFMARTINEZ@UV.MX

6 SESIONES - 40 HORAS

COSTO $3,000.00