



**keyframe**  
ANIM SCHOOL®

Modelado de Personajes Estilizados en Zbrush

# **Christian** **garrido**

TEMARIO DE CLASES

# Modelado Personajes Estilizados en ZBrush

**10 semanas / 20 sesiones**

## **BENEFICIOS DEL ALUMNO**

A través de nuestra metodología conocerás de manera simple la interfaz de ZBrush y aprenderás las principales características del programa. Posteriormente pondrás a prueba todo lo conocido para comenzar a realizar tu personaje. Aprenderás a bloquear en formas geométricas tu personaje, lo prepararás para retopologizar y para optimizar para animación, realizarás las UVs para el mismo, texturizarás via Substance Painter y presentarás el modelo a través de Marmoset Toolbag.

En clase, tendrás orientación y feedback inmediato de un profesional durante todo el proceso de creación.

## **Semana 1 : Interpretación del diseño 2D, qué es el cartoon y sus características principales**

Estudiaremos las principales características del diseño 2D, estilos de cartoon, diferentes tipos de libertad estructural. El alumno aprenderá a interpretar toda la información del concept art para crear un modelo 3D atractivo. Por último escogeremos nuestro personaje a desarrollar y los principales retos que conlleva crearlo.

- \* **Requerimientos Necesarios:** Ninguno
- \* **Requerimientos Recomendados:** Conocimientos generales de 3D
- \* **Herramientas de Trabajo:** ZBrush 4R7/4R8 Win/Mac, Tableta Gráfica

## ***semana 2 : introducción a zbrush y maya***

En esta semana aprenderemos la importancia de zbrush como software estándar de la industria 3D, los alumnos conocerán de manera fácil e intuitiva la interfaz de los programas. En este primer proceso recolectaremos las primeras referencias para desarrollar nuestro personaje y la importancia de las mismas.

### ***CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:***

- Uso de Brochas
- Interfaz
- Funciones básicas Zbrush y maya
- Importancia de los programas

## ***semana 3 : Blocking del personaje cartoon***

Los Alumnos aprenderán las diferentes técnicas para empezar a bloquear las formas primarias de nuestro personaje, buscando desde muy temprano las proporciones ideales respecto a nuestro diseño 2D, cuidando desde el inicio las formas simples y limpias que tanto caracterizan un modelo Cartoon.

### ***CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:***

- Nuevas brochas para Block Out
- Mallas Base
- Nuevas técnicas zbrush para un perfecto block out
- Uso de figuras primitivas para el Blocking del personaje



## **Semana 4 : Refinamiento de Formas (Polish)**

En esta cuarta etapa intensificaremos el feeling (esencia) de nuestro personaje, mediante distintas técnicas de escultura en zbrush, Cuidando que nuestro modelo haga una match idóneo respecto al concepto cuidando el likeness, proporciones y consistencia del mismo.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Dynamesh
- Remesh by union
- Importancia de los niveles de subdivisión
- Principales Brochas para esculpir personajes cartoon
- Anatomía Torso

## **Semana 5 : Cabeza**

Los alumnos iniciaran el proceso de modelado de la cabeza de nuestro personaje con esto se verá la importancia que conlleva crearla, aprenderemos conceptos básicos de anatomía y lo imperativo que es, ya que esta será la parte más fundamental y cargara con el mayor appeal de nuestro personaje.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Anatomía del cráneo y cabeza
- Feeling de la Cabeza
- Técnicas de escultura Cartoon

## **Semana 6: Manos y Pies**

Los alumnos iniciaran el proceso de modelado de manos y pies de nuestro personaje. Estudiando los distintos tipos de morfologías respecto a las mismas, entendiendo su Anatomía y la relevancia que tienen en la silueta del personaje.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Anatomía Manos y pies
- Feeling Manos y pies
- Técnicas de escultura Cartoon

## **Semana 7: Ropaje y accesorios (HARDSURFACE)**

En este proceso los alumnos entenderán las principales diferencias de un modelado Organico vs modelado Hardsurface (elementos fabricados por el hombre). Los alumnos aprenderán de manera eficiente y limpia como crear los distintos tipos de props que tendrá el personaje.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Importancia del modelado poligonal.
- Zmodeler como herramienta de creación de props.
- Técnicas de escultura para ropa y props.
- Maya como principal herramienta de modelado para Hardsurface

## **semana 8: RETOPOLOGÍA**

Los alumnos aprenderán a crear mallas simples para Animación 3D, comprendiendo la importancia y los principios básicos del modelado Poligonal, sus requerimientos técnicos, límites poligonales, diferentes tipos de loops y target u objetivo al cual va dirigido el personaje.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Importancia del modelado poligonal en retopología.
- Maya como principal herramienta para retopología (Quad Draw)
- Loops principales para animación.
- Poles, Tris, Quads y N-gon.
- Creación de mayas simples para animación

## **semana 9: UVS Y COLOR**

Durante esta etapa aprenderemos de manera rápida y simple el uso del color para aplicarlo al personaje, entendiendo las diferentes características de los materiales y sus propiedades. Por ultimo aprenderemos las diferentes técnicas y procesos para crear uvs funcional para un óptimo texturado.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- Qué es y para qué sirven las uvs
- Uvs para animación y videojuegos
- Maya como herramientas principal para creación de UVs
- Asignación y manejo de materiales básicos en Zbrush
- Uso del color para personajes Cartoon en Zbrush



## **semana 10: POSADO Y LOOK DEVELOPMENT**

Aprenderemos a posar el personaje cuidando que su silueta sea limpia y legible para el espectador. El alumno sacara sus primeros pases de render entendiendo los principios básicos de iluminación y shading de los distintos materiales para posteriormente hacer su presentación final y dar los últimos retoques en Photoshop para brindarle la mejor presentación posible y anexarlo a nuestro portafolio.

### **CONCEPTOS BÁSICOS que se aprenderán:**

- La importancia de una pose limpia y Clara
- Lenguaje Corporal y Silueta
- Iluminación Basica en Zbrush
- Composición en Photoshop
- Manejo de pases de Render
- Presentación final y Tips

# *KEYFRAME*

ANIM SCHOOL <sup>®</sup>

 /keyframemx

 @keyframemx

 www.keyframe.mx

 info@keyframe.mx