


CURSO AVANZADO EN ESCULTURA FIGURATIVA, ANATOMÍA Y RETRATO DIGITAL EN ZBRUSH



CEU

*Instituto Superior de
Estudios Profesionales*

Duración _____ 100 horas
Horario _____ de 10:00 a 14:00h.
Turno _____ Sábados
Situación _____ Calle Pirineos 55 (Madrid)
Teléfono, +34 915435701



El mundo puede ser como lo imaginas, y nosotros podemos enseñarte a crearlo.

COMPONEN EL CURSO, 4 BLOQUES

- Bloque 01 **INTRODUCCIÓN** a ZBRUSH.
- Bloque 02 **ANATOMÍA ARTÍSTICA GENERAL**.
- Bloque 03 **EI RETRATO**.
- Bloque 04 **EL MOVIMIENTO**.

“Cuando me encargaron desarrollar los contenidos de este curso sentí que tenía la oportunidad de mejorar el futuro profesional de muchos alumnos y profesionales.

Desde esa responsabilidad, me propuse diseñar un plan de estudios que cubriera las exigencias de una industria cambiante y en alza”.

Carlos Azur
Coordinador Máster Profesional

Bloque 01.

INTRODUCCIÓN a ZBRUSH

Temario del Bloque 01

- Bases e introducción general del curso.
- Conceptos generales del modelado orgánico.
- Pipeline de producción.
- Interfaz y usabilidad de Zbrush.
- Configuración de pinceles especiales para modelado.
- Organización y disposición del proyecto por capas.
- Trabajo avanzado con Morphtarget.

curso
ZBRUSH
avanzado

Bloque 02. ANATOMÍA ARTÍSTICA GENERAL

Temario del Bloque 02

- Introducción al blocking y sculpture sketching con dynamesh.
- Proporciones generales y estructura.
- Del dynamesh a la subdivisión.
- Jerarquía y Ritmo.
- Anatomía constructiva y descriptiva.



Bloque 03. EL RETRATO

Temario del Bloque 03

- Proporciones y análisis de las formas faciales.
- Planos y construcción del cráneo.
- Pipeline preparando nuestra geometría para el detallado, retopología en Autodesk Maya y mapa de coordenadas.
- Anatomía de la cabeza.
- Diferencias según género y raza.
- Detalles de alta frecuencia, uso y creación de alphas.

Bloque 04. EL MOVIMIENTO



Temario del Bloque 04

- Análisis del gesto.
- Anatomía del movimiento.
- Expresión y análisis de la emoción.
- Caracterización y estilización del modelado.
- Introducción y aplicación a la anatomía animal.
- Exportación de geometría y mapas.
- Presentación y render en Autodesk Maya y Arnold.

Coordinación y Profesorado, profesional en activo



Coordinador

• Carlos Azur

Experiencia Profesional

- 13 años trabajando en la industria gráfica y audiovisual.
- 6 años impartiendo clases de arte y Tecnología Digital.
- Co-Fundador de Illusorium Animation Studio.
- Co-Fundador de 3Planos (estudio de infografía y diseño).
- Experiencia en agencias de publicidad: McCann, Publicis, Leo Burnett, Tapsa, Grey Group, Shackleton...
- Experiencia en productora: Turner (TNT Channel), Thinking Experience, CPWorks, Essencial Producciones...
- Experiencia en editorial: Unidad Editorial, Ediservicios, Axel Springer, El Mundo, Expansión, Marca, La Vanguardia, Forbes, GQ...
- Otras empresas: Azucarera, Coca Cola, Fanta, Repsol, Inditex, Zara, GreenPeace, NH Hoteles, RACC, Ferrovial, Master Series...
- Otras instituciones: Ministerio de la Presidencia, Ministerio de Igualdad, Ministerio del Interior, Patrimonio histórico de la Comunidad de Madrid, Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología.
- Premios y reconocimientos: SND (The Society for News Design), Malofiej, El Sol, AMPE, PromaxBDA.



Profesor

- Carlos Sastre

Experiencia Profesional

- 7 años trabajando en la industria gráfica y audiovisual.
- 5 años impartiendo clases de Anatomía Digital y 3D.
- Co-fundador, Director de Arte, y Character artist Supervisor en Illusorium studios.
- Experiencia en agencias de publicidad: Leo Burnett, McCann, Grey Group, Shakleton, Ogilvy...
- Experiencia en Productoras: Deluxe, Turner, Telson, La Manufacture...
- Experiencia Cine: Mama, La Doncella y la Niebla, Smoking Club, En las estrellas, El Reino, Errementari...
- Experiencia en TV: Enfermedad del domingo, Félix...
- Experiencia Editorial: Diseño y Creación de personajes Editorial Parramon, 3d Artist Magazine, 3D Creative Magazine...
- Otras Empresas: Coca-Cola, Nina Ricci, Loewe, Repsol, Acciona, Nespresso, Opel, etc.
- Premios y Reconocimientos: El Sol, Promax, AMPE, Lürzer Selection, CGHub top row, Zbrushcentral top row, CGFeedback top row, Artstation Staff Pick...



Profesor

- Paloma Alperi

Experiencia Profesional

- Tutor de Anatomía de personajes en Animum Creativity Advanced School.
- Experiencia en Cine: Character Artist en Pinkman studio para Netflix (Presente),
- Colaboraciones con Leo Sanchez para cine de animación.
- Experiencia 3d Printing: Prime 1, Maniquies Sempere, Nocturna Models, Scale 75, Fallas de Valencia con Daniel Gmez Studios.
- Experiencia Videojuegos: Freelance artist para 2CGVFX,
- Character Artist para IO Interactive HITMAN.
- Character Artist para Creative Assembly: Total War Warhammer, Total War Arena.
- Publicidad: Anuncio CocaCola para juegos olimpicos de invierno en Sochi con Bent Image Lab Spain (Ahora Leonstudio).
- Premios y reconocimientos: Beta tester de Bodiesinmotion de Scott Eaton, Concurso Metamorphosis en Treddi.com, Artstation Staffpicks

“LA LIBERTAD DE DAR VIDA A TUS IDEAS”

Este curso está diseñado, para formar “ARTISTAS” expertos en escultura, anatomía y retrato digital.

Cada uno de los bloques que forman este curso, enseña mediante prácticas y ejercicios los procesos de producción dentro de cada especialidad. La suma de todos ellos, ofrece a cualquier artista el conocimiento necesario, para empezar a formar parte de la industria profesional del cine, televisión, publicidad, diseño, videojuego, entre otros.

Entender y aprender el proceso del “CHARACTER ARTIST” en una producción, es de vital importancia, para facilitar la labor de nuestros compañeros y la nuestra, en la cadena de trabajo.

Se estudiarán diferentes procesos de principio a fin, con las herramietas y software más actuales del mercado.



CEU

*Instituto Superior de
Estudios Profesionales*

#EresLoQueHaces

INFORMACIÓN Y RESERVA:

ISEP-CEU • C/Pirineos, 55. Madrid

91 543 57 01, isep@ceu.es

www.isepceu.es