

INFORMACIÓN GENERAL

DISEÑO 3D PIERRE SALAZAR

DURACIÓN 16 HORAS
4 SEMANAS



DISEÑO 3D (ZBrush/Keyshot)

INFORMACIÓN GENERAL



DIRIGIDO POR:

PIERRE SALAZAR

Director de la Carrera Profesional de Animación 3D y Efectos Visuales

Artista digital con más de 15 años de experiencia en la industria cinematográfica. Ha participado en renombradas producciones, tales como: *Happy Feet*, *Lego Star Wars*, *Sucker Punch*, *Lego*, *la película* y *Ga'Hoole*.

► **DEMOREEL:** <https://vimeo.com/178545578>

OBJETIVOS:

Un taller para iniciarse en el mundo del diseño 3D, comenzar a crear y modelar figuras tridimensionales de cierta complejidad utilizando métodos progresivos y sencillos.

METODOLOGÍA:

Gracias a la estructura del taller, lograrás sacarle el máximo rendimiento a Pixologic ZBrush, un programa de escultura y pintura digital que ha revolucionado la industria 3D y Luxion KeyShot, el Software de renderizado 3D más intuitivo y potente del mercado. Ambos programas ofrecen las herramientas más avanzadas del mundo para los artistas digitales de hoy.

DIRIGIDO A:

Dirigido a Diseñadores Gráficos, Publicitarios, diseñadores de videojuegos, artistas visuales conceptuales y público en general que deseen llevar su creatividad al siguiente nivel, utilizando las herramientas más avanzadas de la industria cinematográfica.

HORARIO Y MEDIOS DE PAGO

Inicio: Sábado 24 de Junio.

Horario: Sábados 02:00 p.m. a 06:00 p.m.

Duración: 16 horas. 4 sesiones de 4 hrs. c/u.

Inversión: S/580.00

FORMAS DE PAGO

Presencial:

Av. Tejada 554 Barranco
Altura cdra.12, Av. 28 De Julio
Miraflores

Depósito BBVA Continental

Cuenta Soles:

0011-0713-0100002201-50

Código de cuenta interbancario:

011-713-000100002201-50

Escuela de Cine y Artes visuales
de Lima S.A.C.

Información:

☎ 7002110 (Anexo 210)

☎ 989165274

✉ info@epic.edu.pe

JUNIO 2017

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

JULIO 2017

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
					1	2
					8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
	31					

DESCUENTOS

Regulares

-Descuento corporativo del 15%. Mínimo 3 matriculados.

CERTIFICACIÓN

Al final del taller, recibirás un Certificado que valida tus nuevas aptitudes.

DISEÑO 3D (ZBrush/Keyshot)

SÍLABO

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	SESIONES	CONTENIDOS
COMPETENCIA 1: - ZBrush fundamental I - ZBrush fundamental II	1 y 2	ZBrush fundamental I -Navegación e interfaces -Edición de formas -Brochas principales -Transpose ZBrush fundamental II -Dynamesh -Operaciones booleanas -ZRemesher
COMPETENCIA 2: - ZBrush fundamental III - Exploración de formas	3 y 4	ZBrush fundamental III -Panel loops -Insert brush -Surface noise -Fibermesh Exploración de formas: -Exploración artística de formas usando ZBrush
COMPETENCIA 3: - Anatomía artística - Anatomía artística	5 y 6	Anatomía artística: -Estructura del cráneo Anatomía artística: -Músculos del rostro y su influencia en la expresión
COMPETENCIA 4: - Anatomía artística - Renderizado con Keyshot	7 y 8	Anatomía artística: -Resto del cuerpo, esqueleto básico -Resto del cuerpo, músculos y sus funciones básicas Renderizado con Keyshot: -Concepto de materiales, iluminación por HDRI y Render