

Programa de curso ilustración 3D sin experiencia requerida



Saúl Martín

Herramientas y materiales

- Zbrush 3D Software.
- Photoshop Software.
- PC de mesa o portatil.
- Tablet.

Contenido:

Exploración Software Zbrush y recursos

- Exploración de la interfaz del programa Zbrush.
- Reconocimiento y aplicación de herramientas para esculpir un modelo 3D desde cero.
- Creación de modelos orgánicos a partir de figuras geométricas 3D.
- Aplicación de herramientas para configurar malla de polígonos (Zremesher y Dynamash).
- Configuración de Herramientas para renderizar.

Fundamentos de ilustración 3D aplicado a ilustración científica

- Fundamentos de ilustración científica.
- Ilustración 3D aplicado a la Biología.
- Recursos ilustración 3D en ilustración de la ciencia.

Investigación y revisión bibliográfica

- Recopilación de referencias 2D en varios planos para el desarrollo de un modelo 3D orgánico.
- Construcción de arquetipos orgánicos.

Construcción Modelo 3D cráneo mamíferos

- Reconocimiento de la estructura osteológica de la especie de interés.
- Construcción de modelos 3D osteológicos de mamíferos.

Render y edición en Photoshop

- Configuración herramientas para renderizar como: Luz, sombra, material, etc.
- Exportación de elementos producto de render para Photoshop.
- Montaje render de modelo 3D con para posterior edición en Photoshop.

Fecha: 14 al 16 de febrero 2024

Hora: 2 pm a 5 pm

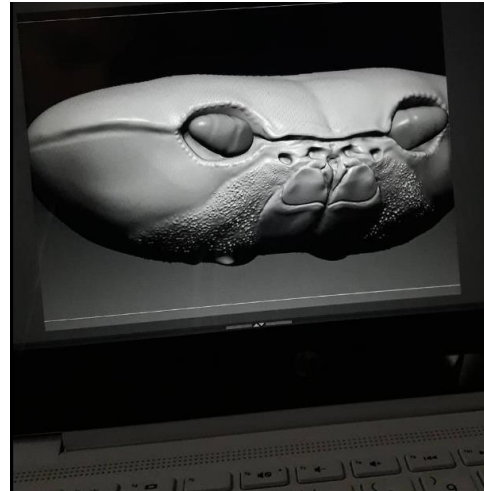
Clase: Presencial

Costo: \$370.00 COP

Cupo máximo: 15 personas

Edad Mínima: 18 años

Dirigido a público con y sin experiencia en el dibujo.



Docente:



Saúl Martín, licenciado en biología de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Magister en biología aplicada con especialización en ilustración científica de la Universidad de Aveiro (Portugal).

He colaborado en proyectos de ilustración científica a nivel internacional en países como Estados Unidos, Portugal, España, Brasil, Bolivia.

Actualmente soy ilustrador consultor en el proyecto "Visible Ape Project" de la Universidad de Howard, Washington D.C y hago parte del equipo docente y colaborador de proyectos de ilustración científica en el laboratorio de ilustración científica de la Universidad de Aveiro.