

Escultura tridimensional para personajes **Modelado 3D**

Crear un personaje sencillo o escultura de rostro y renderizar la imagen en un estudio fotográfico virtual utilizando métodos modernos con tableta gráfica.



¿Qué voy a aprender?

Este curso está dirigido para

Estudiantes de diseño, ilustración, pintura y artes relacionadas. Modeladores 3D que quieran aprender a crear personajes.



“Educación
multimedia
orientada a
soluciones del
mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Escultura tridimensional para personajes

Modelado 3D

CONTENIDO DE LA CLASE



Introducción a la escultura 3D

Conceptos básicos

Aprender sobre el lenguaje utilizado en el mundo del 3D para familiarizarte con los pasos para realizar una escultura y palabras clave que te ayudarán a entrar en esta disciplina.

Programas e interfaz

Una mirada a tus herramientas

Conoceremos la interfaz de Blender y Zbrush, experimentando las herramientas de escultura básicas utilizadas como lo son las brochas digitales para esculpir en nuestra geometría.



Plantilla de personajes

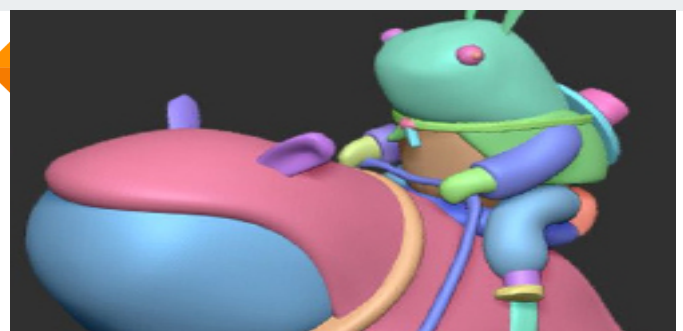
Vistas de referencia

Tener un moodboard es importante a la hora de empezar a modelar o esculpir una pieza, por lo que vamos a ver algunos ejemplos importantes de este proceso de personajes.

Block-Out

El primer paso

Aprenderemos a crear en clay un personaje previamente diseñado para crear un Block Out sencillo y transferir el aspecto visual ,esculpiendo sus rasgos directamente con malla dinámica o subdivisiones.

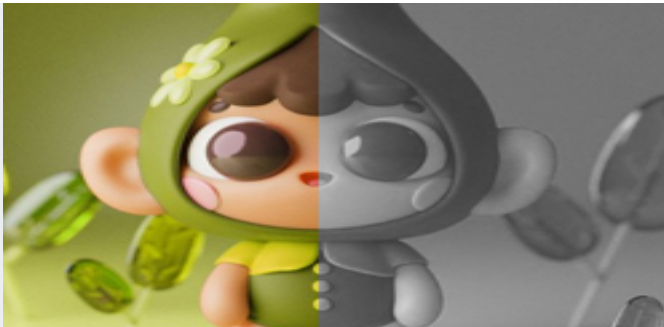
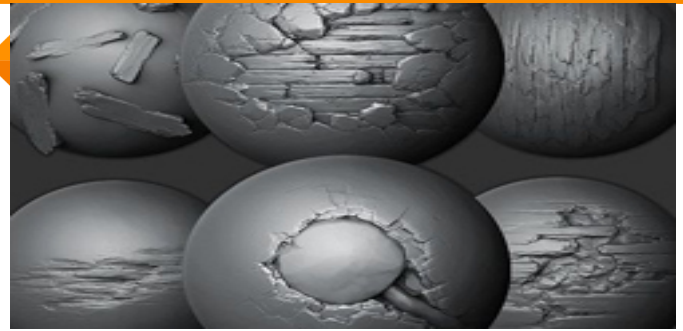




Plasmando los detalles

El arte de los detalles

En esta etapa podremos plasmar con diferentes tipos de brochas, los detalles en nuestros personajes para lograr ese look atractivo apegado a las referencias.



Materiales y color

Aprendiendo lo básico

El 3D por sí solo no es muy atractivo sin contar con una buena selección de colores y materiales para aplicar para lograr un acabado interesante.

Iluminacion y render final

La importancia de la Luz

Exportaremos nuestro personaje a Blender 2.93 y vamos a añadir luces a una escena previamente creada donde generaremos el render o imagen final.





MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

