



## 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 heramientas

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

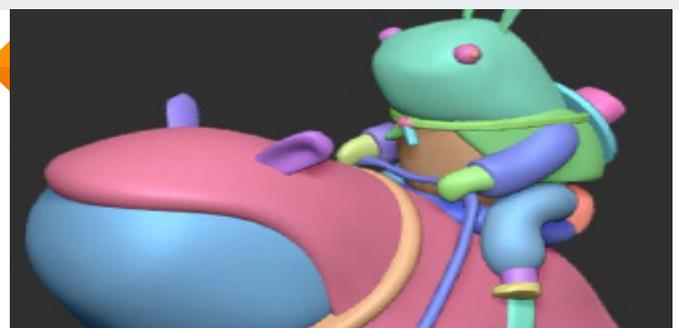
##### Vistas de referencia

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.

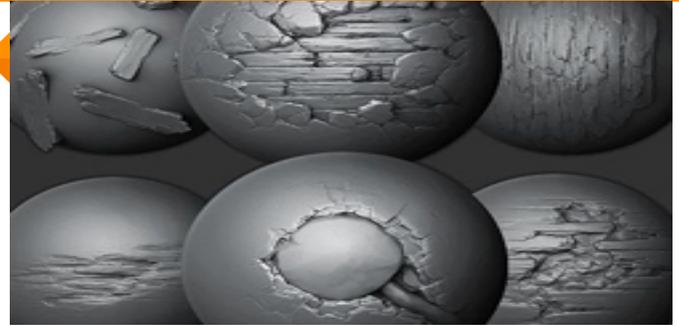




## Plasmando los detalles

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.

## Iluminación 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.

