

CURSO DE MODELADO 3D



© Josu Solano, profesor de Concept Art

BLENDER

En los últimos años, Blender está ganando terreno, convirtiéndose en uno de los softwares preferidos por los creadores de videojuegos 3D. Sin conocimientos previos de 3D, aprenderás lo necesario para modelar, iluminar, renderizar, animar personajes y crear assets con una calidad profesional. También podrás usar este completo programa como base inicial de tus ilustraciones de concept art, y exportarlas luego a Photoshop para darles un acabado pictórico.

- Configuración de la interfaz
- Vertex, edges, faces
- Crear y manipular objetos
- Técnicas de modelado y sculpting
- Creación de un set
- Iluminación
- Materiales básicos
- Shading

ZBRUSH

Esculpe desde cero, con el programa de referencia en escultura digital. Empezando con la configuración básica de la interficie, los pinceles y otras herramientas básicas, y terminando el curso con un dominio profesional de este increíble software.

- Pinceles
- Utilización de alphas
- Polygroups
- Highpoly
- Modelado anatómico
- Hard surface
- Topologías
- Hard Surface
- Retopología
- Módulo Substance Painter