

Curso de Modelado y Texturizado de Personajes con Blender Nivel I

Nivel I. Modelado

1. Herramientas de Modelado
 - 1.1 Herramientas de Selección
 - Selección simple
 - Múltiple selección
 - Selección con con b y c
 - Selección cíclica
 - 1.2 Creación de vértices
 - 1.3 Duplicado de objetos y vértices
 - 1.4 Extrusión
 - 1.5 Herramientas de corte
 - Corte con cuchillo
 - Corte Cíclico
 - 1.6 Subsurf
 - 1.7 Set smoot
 - 1.8 Mostrar y Ocultar
 - 1.9 Separar y unir objetos
2. Modelado a partir de un cubo
3. Modelado por simetría
4. Análisis de personajes
5. Modelado de personajes por rotoscopia
6. Modelado orgánico

Nivel I. Texturizado

1. Análisis y aplicación de texturas
2. Mapeado UV
3. El Editor UV
4. Herramientas de Desplegado (Unwrapping)
5. Editando las coordenadas UV
6. Pintado de Texturas (Texture Paint)
7. Renderizado y coordenadas UV
8. Mapas de Relieve y de Normales

Renderizado

- Formatos de Salida
- Opciones de Render