

Tutorial de modelado y render de mujer CG. Parte 1

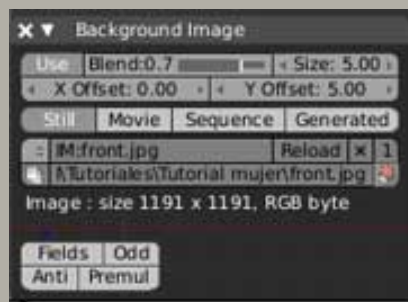
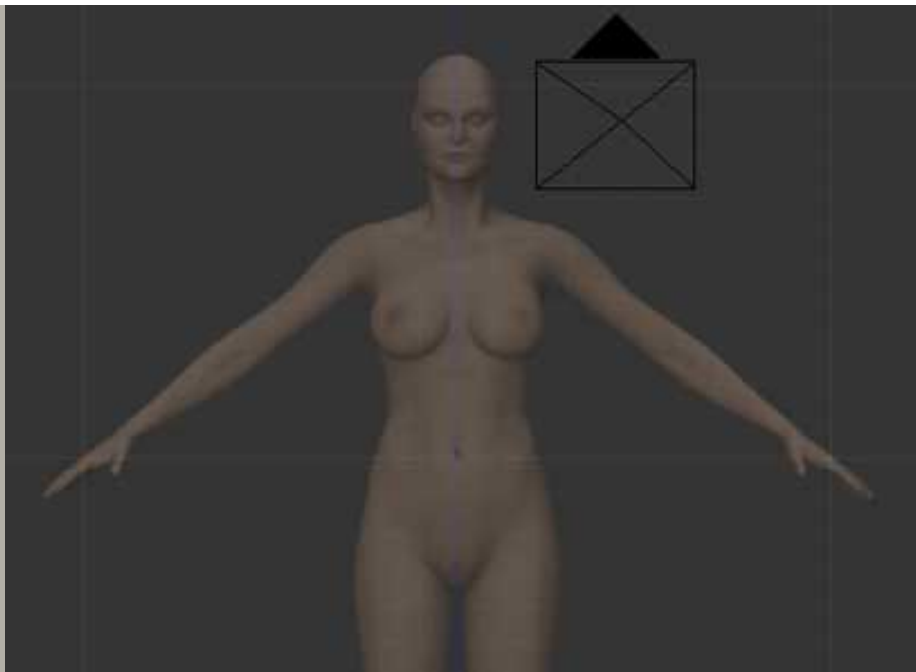
Tutorial of modeling and rendering a CG girl. Part 1





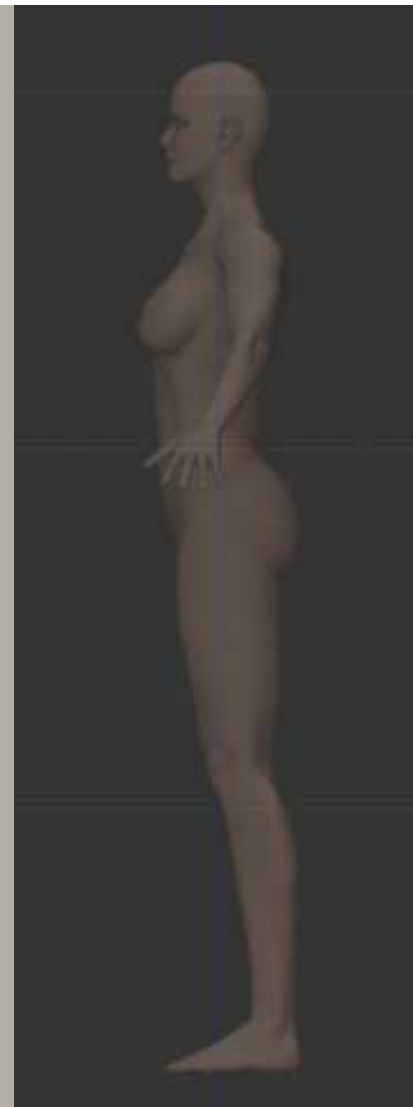
Para poder tener una referencia del modelo, previamente la dibujaremos en trazos rápidos con los detalles que necesitamos.

To have a good reference of the model, we have to draw the image of the girl previously with the details that we need.



Ya en blender, colocaremos de fondo una imagen que tengamos de referencia en posición de cruz.

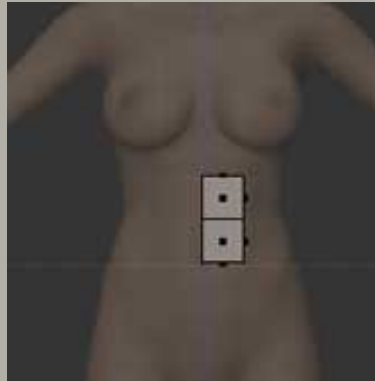
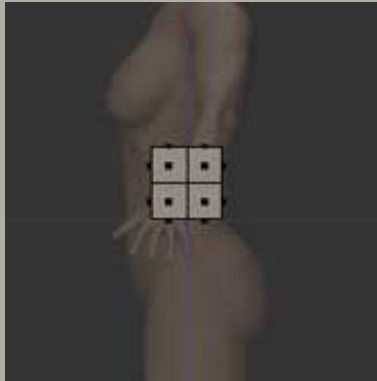
Already in blender, place a background image in a cross position to have a reference.





En primer lugar hay que crear una malla para comenzar con el personaje. Comenzaremos creando un cubo y lo dividiremos a la mitad.

At first we have to make a mesh to begin the model. We'll make a cube and divide it at the middle.

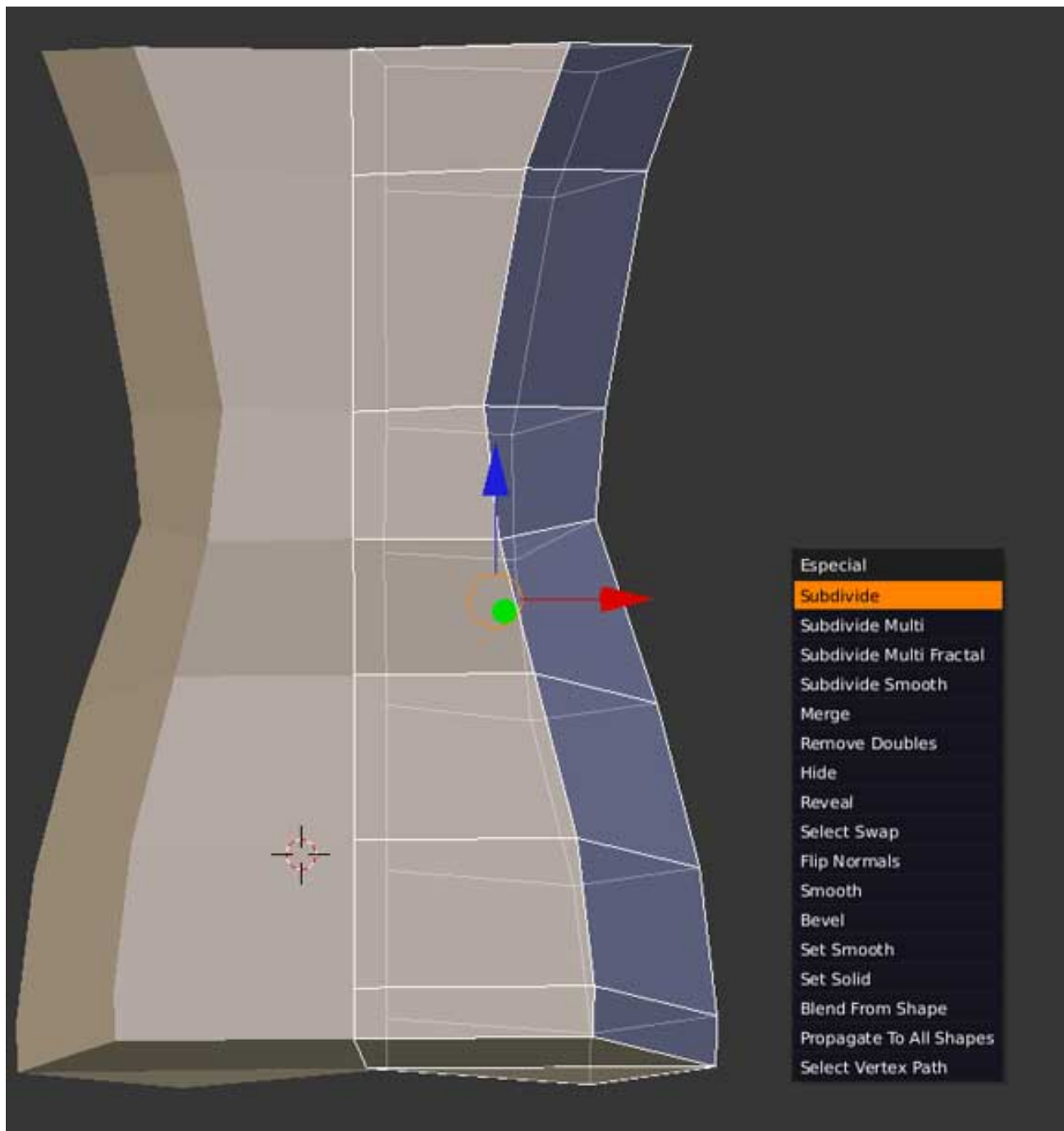




Debemos colocar el centro del objeto en el punto 0 de coordenadas y después en el modo edición eliminaremos los polígonos simétricos.

We must put the center of the object at point 0 of the coordinates and then in edit mode will remove the symmetrical polygons.



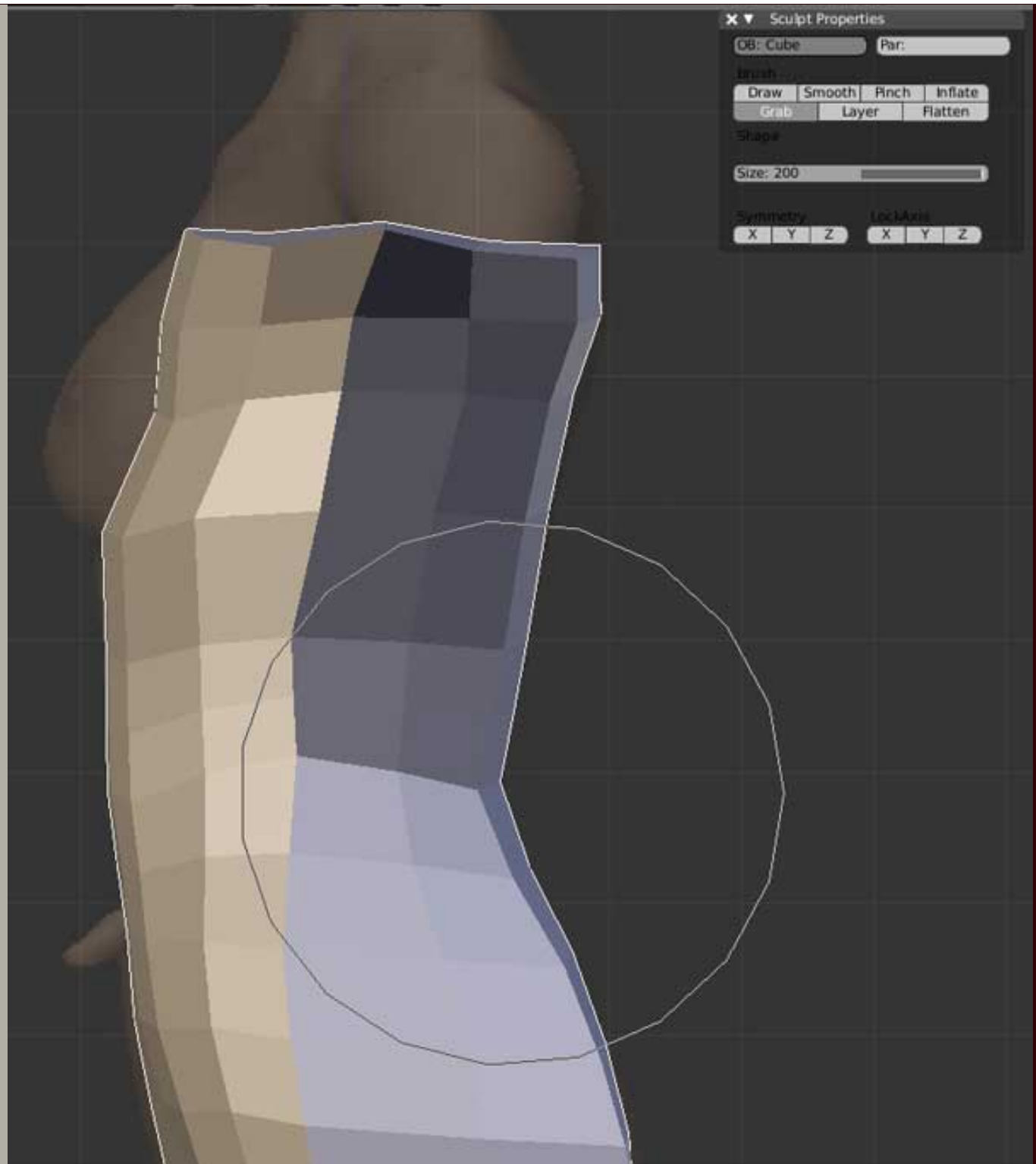


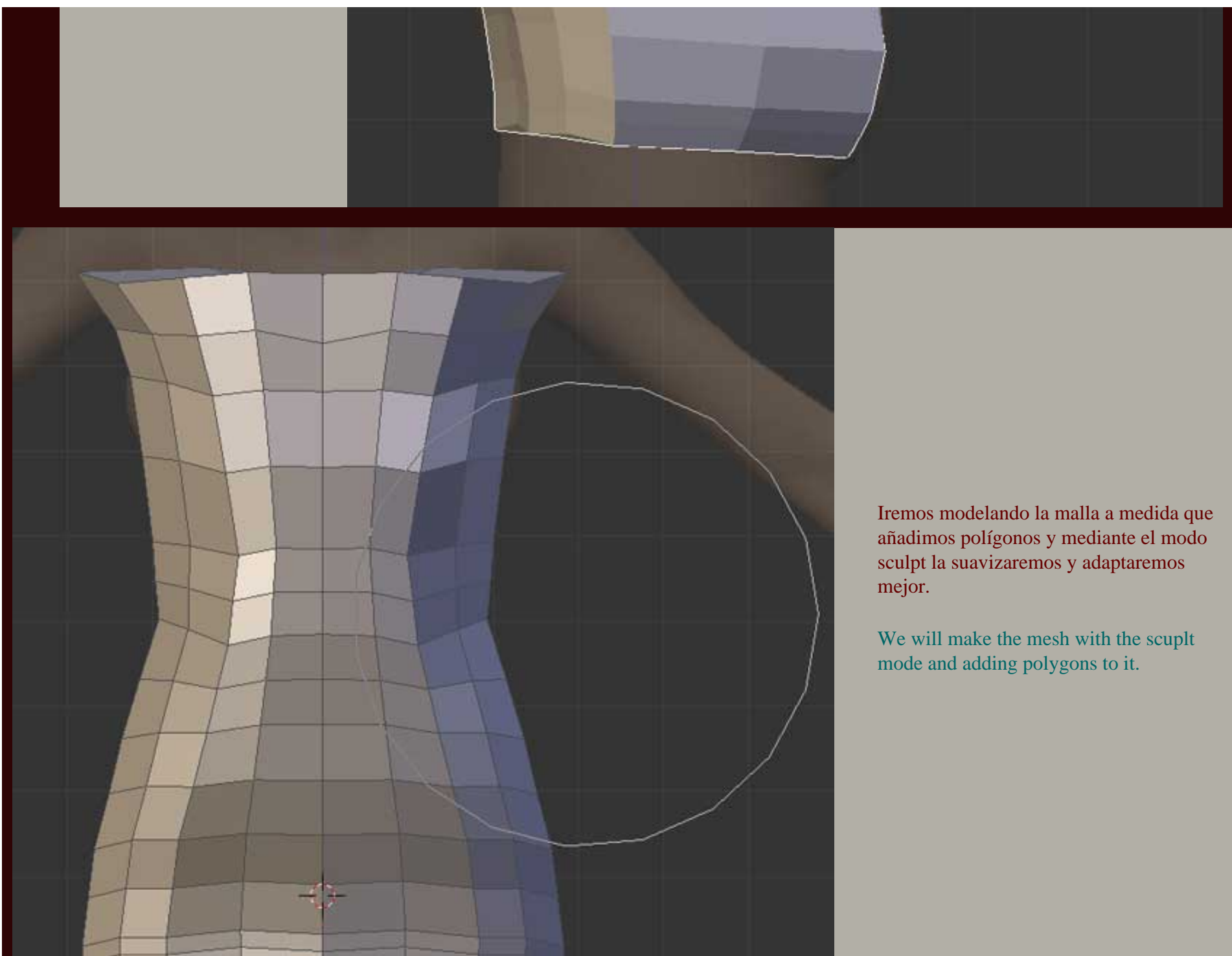
Con ello vamos a aplicar el modificador de mirror para así solo modelar un lateral. Debemos activar el botón do clipling para que en el medio de la malla no se muevan los vértices.

With this we will apply the mirror modifier in order to model a single side. We must activate the button do clipling to vertices in the middle of the mesh does not move.

Iremos añadiendo polígonos mediante extrusión. A medida que avanzamos iremos dándole forma con la herramientas de edición y las herramientas de esculpir. Con W dividiremos toda la malla seleccionada. Mediante ctrl+r dividiremos los polígonos en línea.

We will go through adding polygons with extrude. As we move forward we will make the model with the editing tools and sculpting tools. With W we will divide the selected mesh . And with ctrl +r we will divide the polygons in a line.



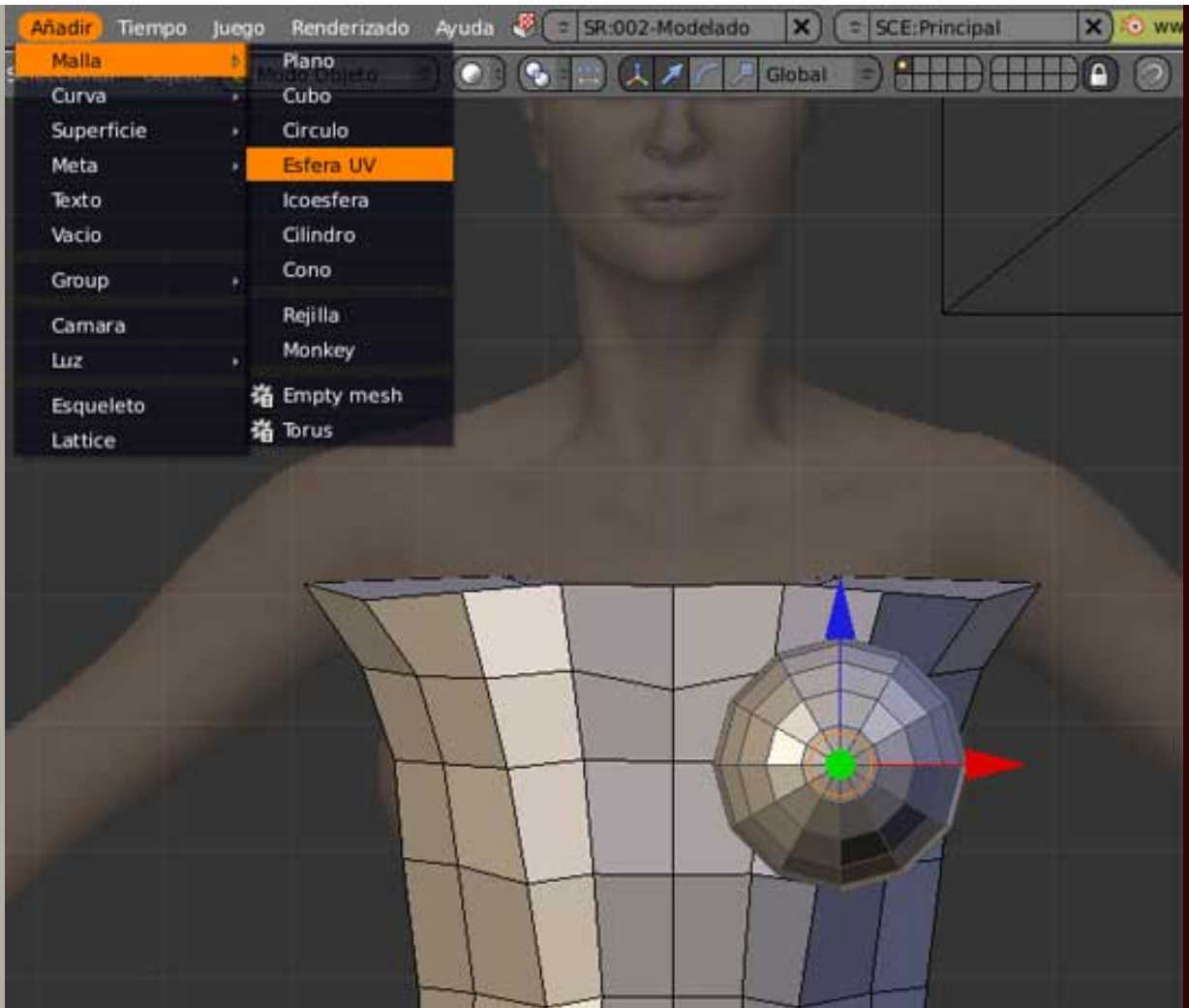


Iremos modelando la malla a medida que añadimos polígonos y mediante el modo sculpt la suavizaremos y adaptaremos mejor.

We will make the mesh with the sculpt mode and adding polygons to it.

Para hacer los senos usaremos una forma rápida mediante la creación de una esfera donde eliminaremos la mitad.

To make the breasts we will create a sphere and delete the polygons in the half on it.



Pag

1

2

3

4

5

Pagina siguiente - next page >>

Si te ha gustado (o no) el tutorial, puedes dejar un comentario en el libro de visitas para saber tu opinión, o bien puedes visitar mi web.

If you like (or not) the tutorial, you can leave a comment in my guest book to know your opinion, or you can visit my website.

<http://www.artejaol.com/librovisitas.html>

<http://www.artejaol.com>

Diseño y modelado realizado por JAOL con los programas Blender y Zbrush.

Artejaol 2009

Desing and modelling make by JAOL with the Blender and Zbrush 3 Programs.