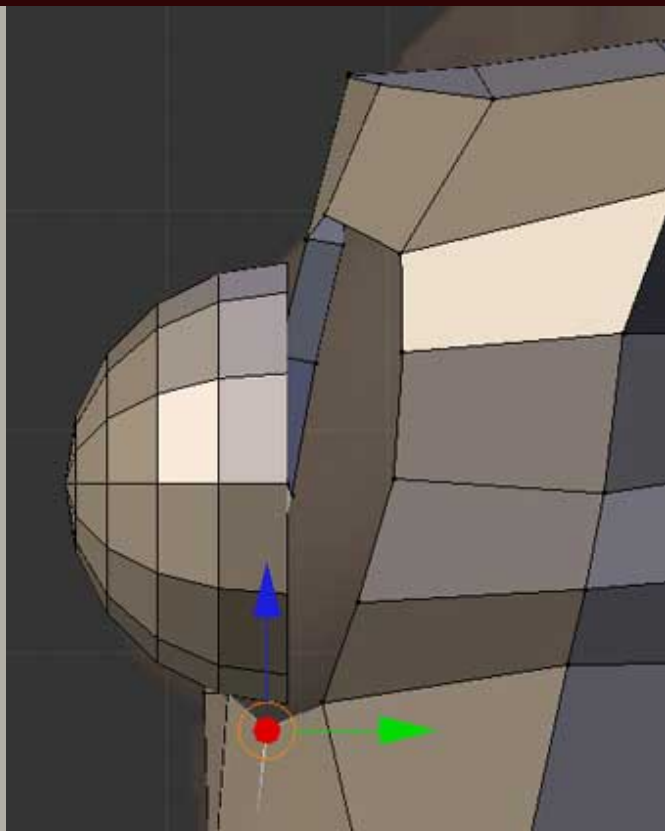


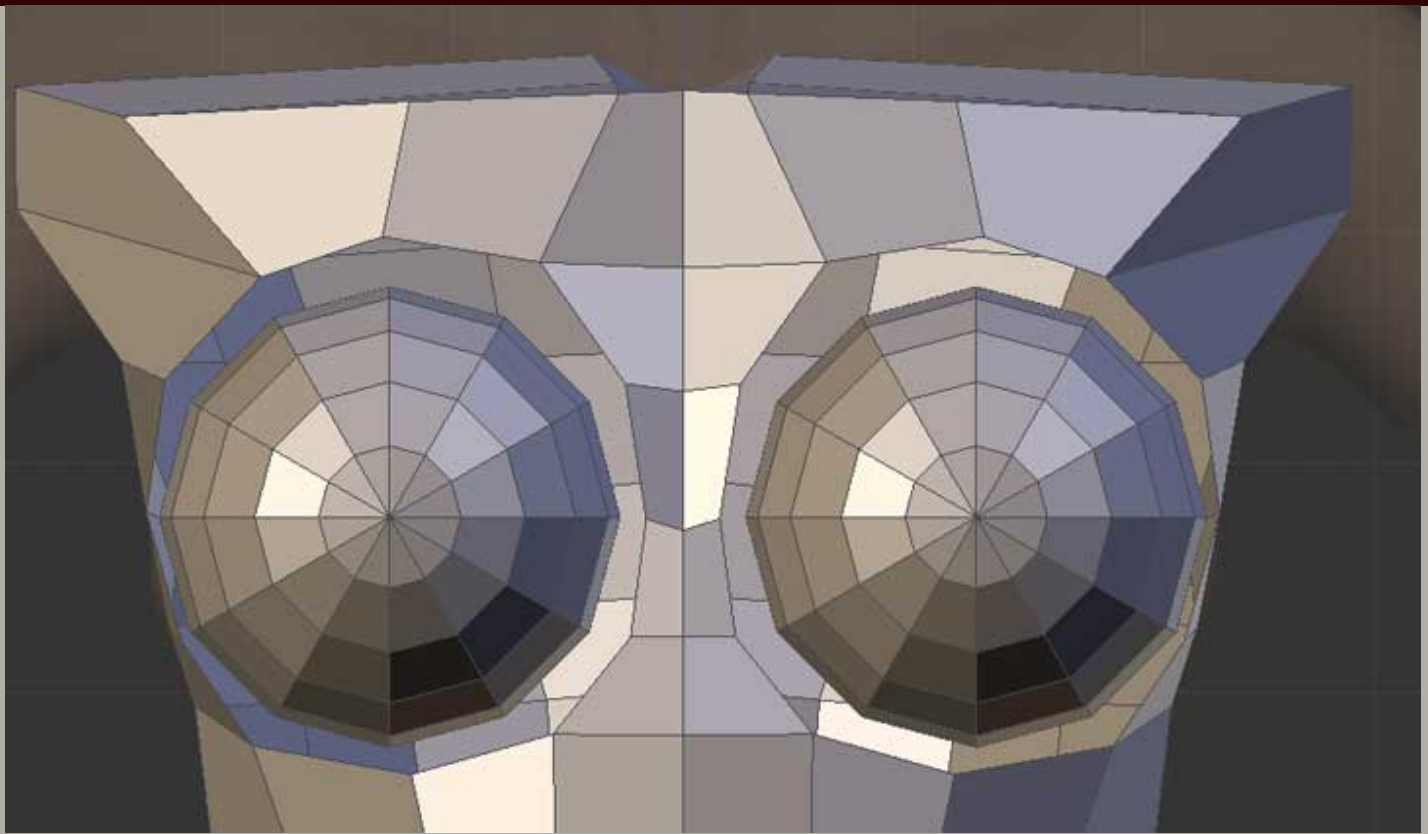
## Tutorial de modelado y render de mujer CG. Parte 2

## Tutorial of modeling and rendering a CG girl. Part 2



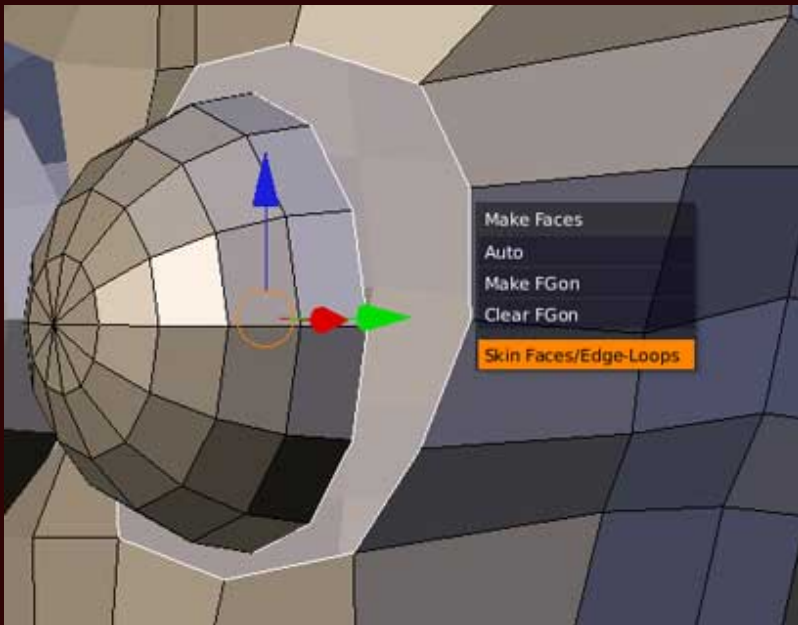
Así nos será muy fácil y rápido.

This will be very easy and faster.



Con la tecla ctrl+J uniremos las dos mallas.

With the ctrl+J key we will join the tow meshes.

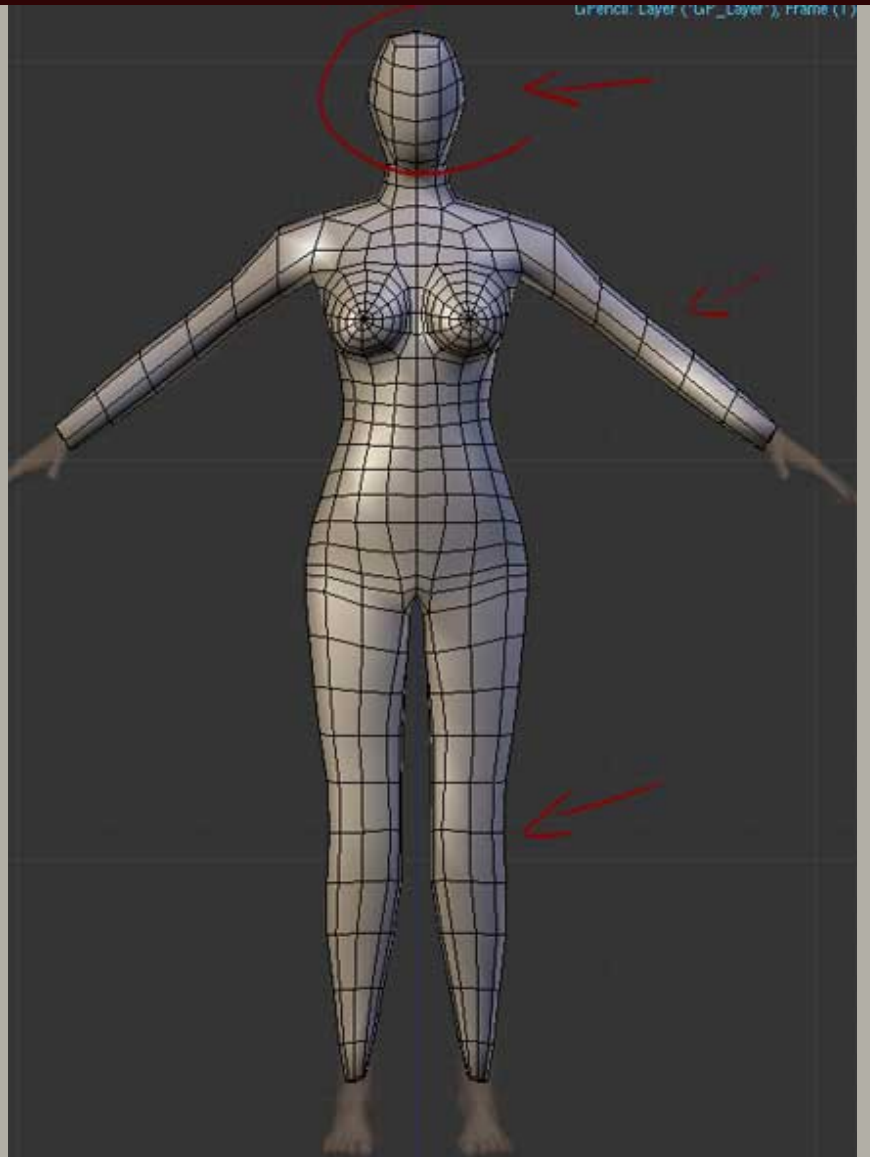
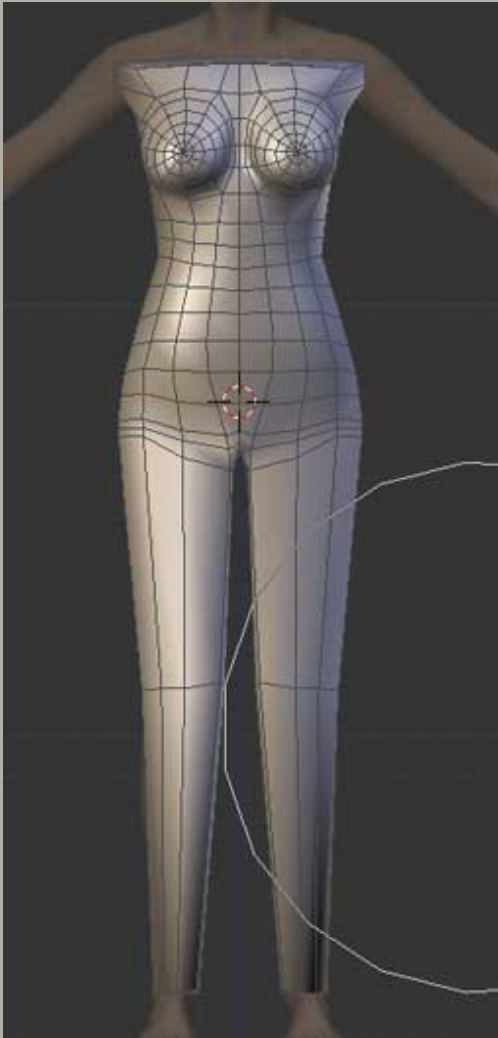
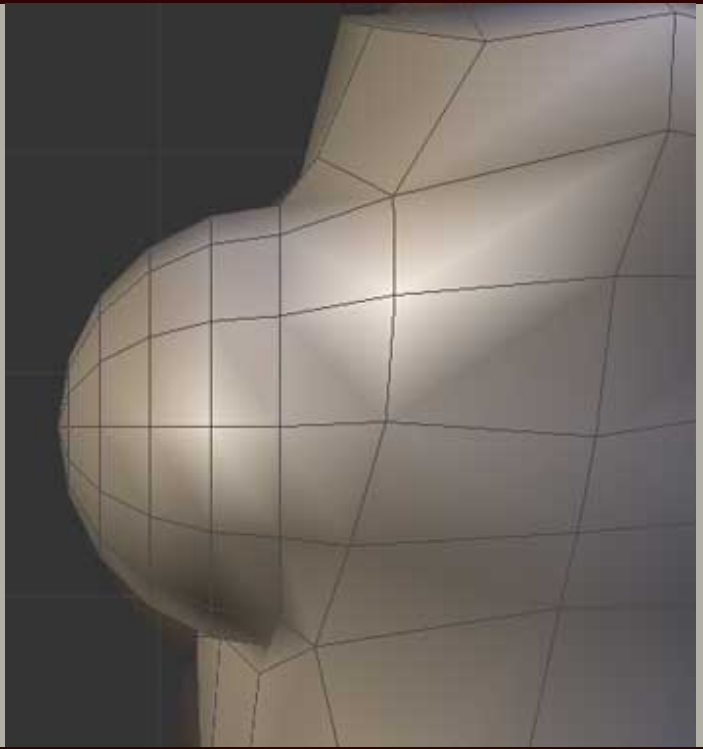


Después uniremos los bordes mediante la letra F.

After that we'll join the edges with the F key.

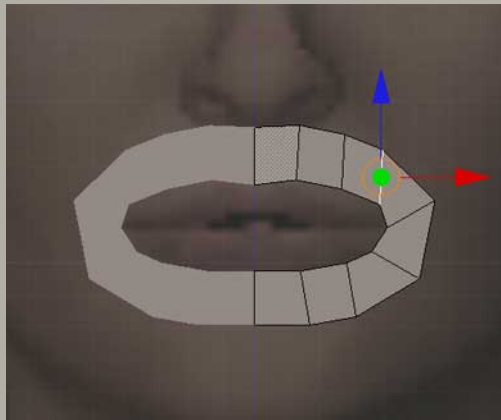
Y aplicando el suavizado a toda la malla.

And with the mesh smooth.



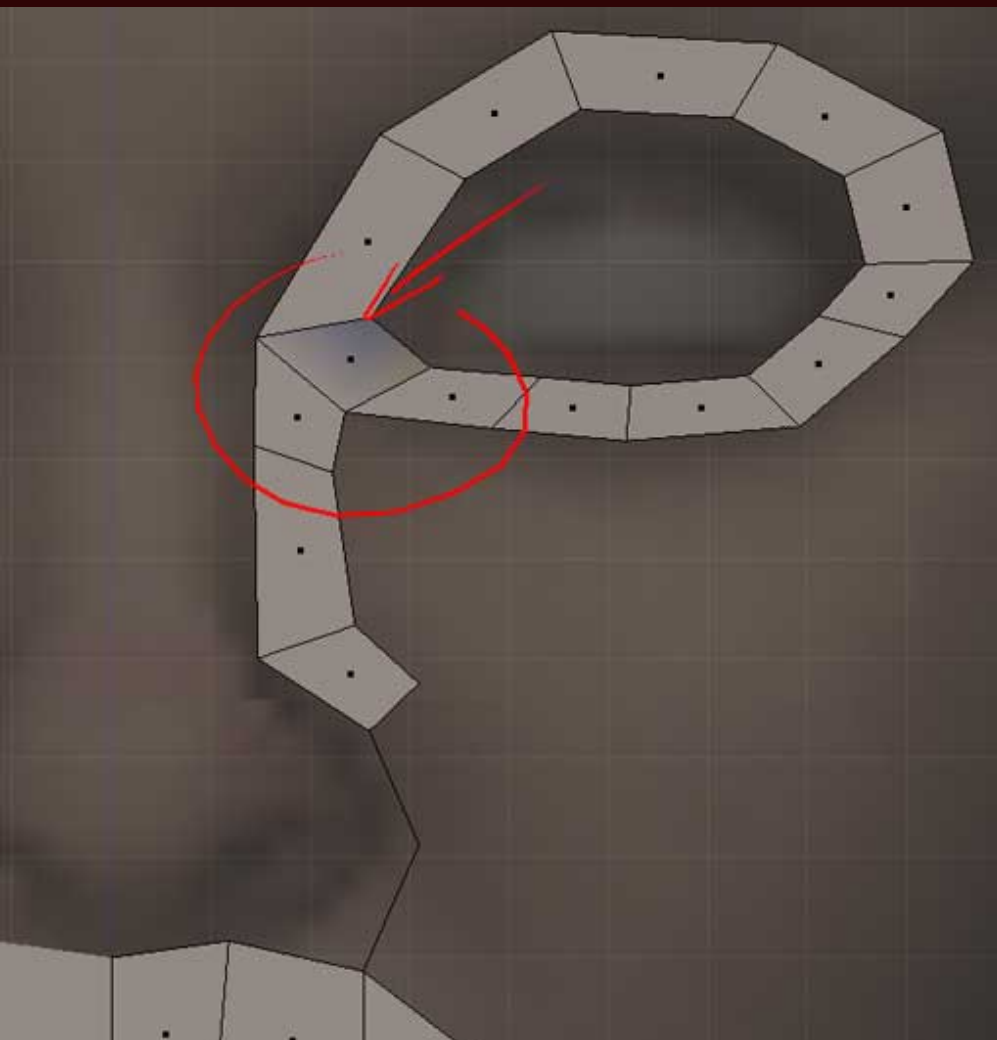
Seguiremos extruyendo las zonas de las piernas, los brazos y la cabeza. La cabeza solo nos sirve de referencia ya que luego la haremos a partir de cero.

After that we'll extrude the other parts of the mesh, the arms, legs and head. The head is only a reference because we will make again later.



Para modelar la cabeza crearemos un plano y le daremos el modificador de mirror. Estruiremos y subdividiremos la malla.

To make the head we will build a plane and we will give the mirror modifier. We will extrude and subdividing it.

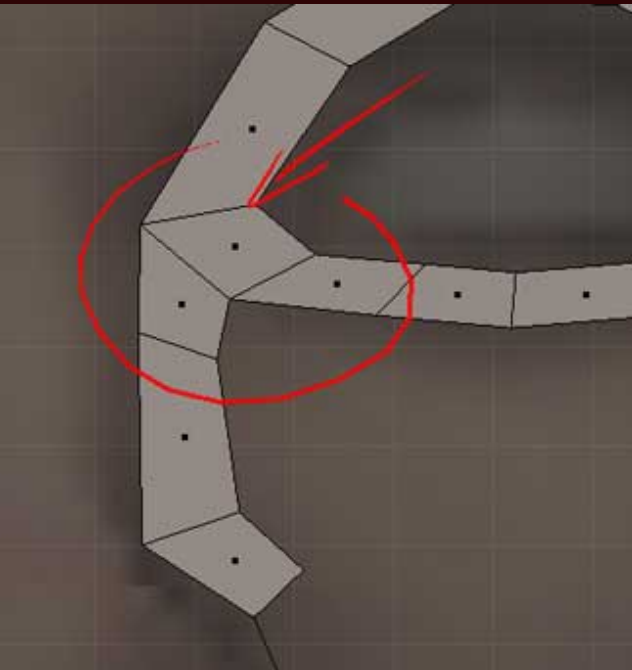
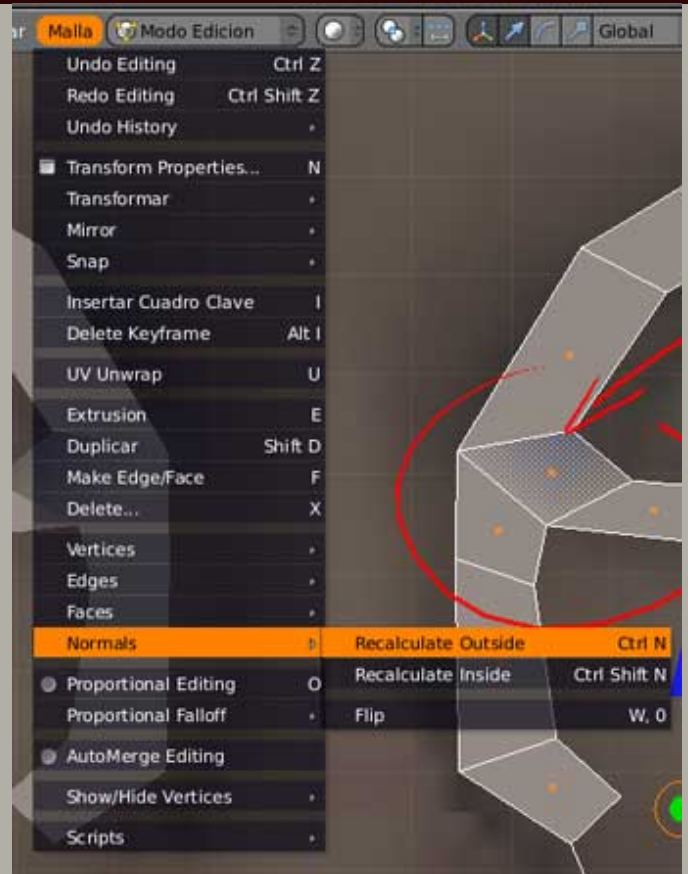


Si en la malla nos aparece algo como la imagen izquierda, debemos cambiar la orientación de las normales de los polígonos.

If the grid appears something like the image in the left, we must change the orientation of normal polygons

Seleccionamos todos los polígonos y aplicamos Recalculate outside.

Select all the polygons and apply Recalculate outside.

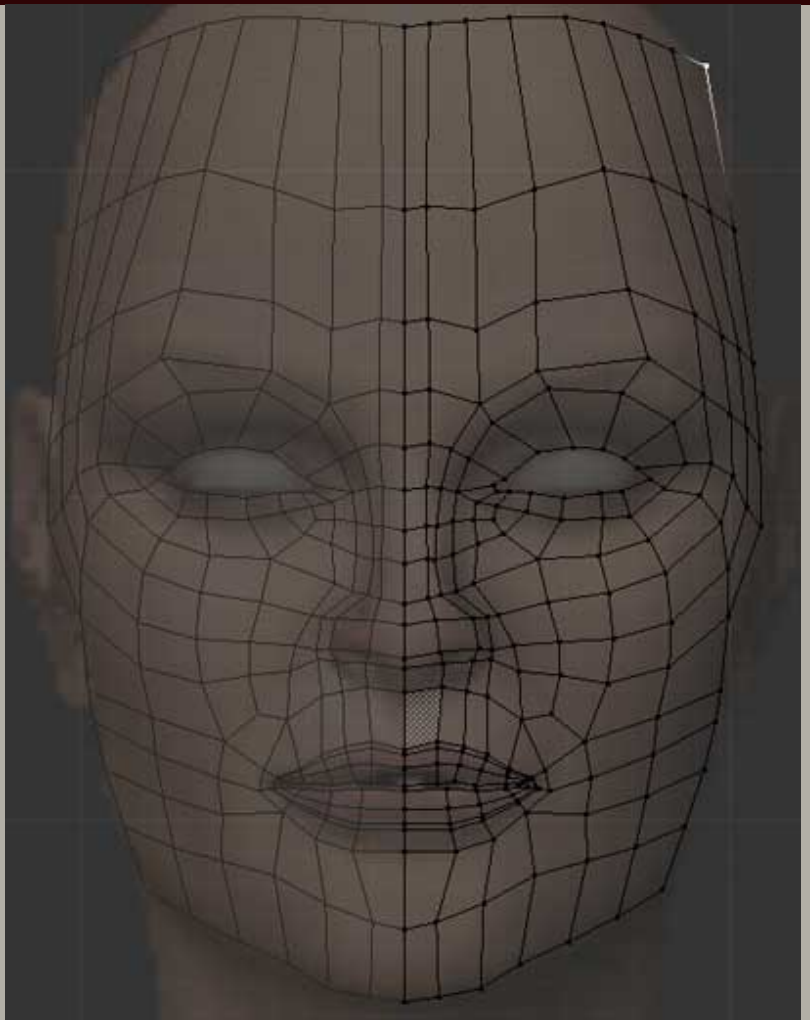


El resultado es evidente.

The result is obvious.

Continuamos extruyendo los bordes y uniendo con la F.

We continue extruded edges and merging with the F.



<< Pagina anterior - Previous PagePag

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 vsitar 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.