

## Tutorial de modelado y render de mujer CG. Parte 4

## Tutorial of modeling and rendering a CG girl. Part 4



Después construiremos las demás partes de la escena.

Later we will make the other parts of the scene.

Realizaremos los modelos tanto en Blender como en Zbrush para conseguir la mejor resolución.

We will make the models in Blender or Zbrush to get the better resolution model.







La malla con textura.

The mesh with a texture.

El otro lado.

The other side.





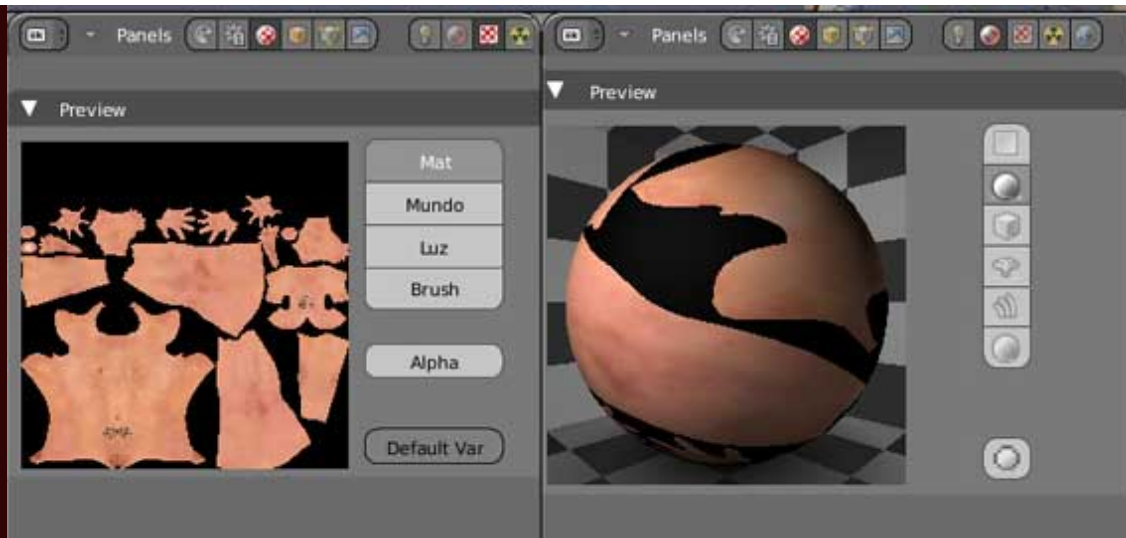
Ajustaremos las texturas según el sistema uv y las colocaremos según su función. Este proceso se realiza con el modelo en baja resolución y es preferible hacerlo con la malla en cruz. Usamos el sistema de Blender.

El modelo aquí presentado está en alta resolución y solo se muestra el resultado final del mapeado uv.

We will adjust the textures like the uv coordinates and we'll use to the correct function. This process must be made with the low resolution model and it is on the cross pose. We use the Blender system for this.

The model show here is in high resolution and only show the final result of the uv mapping.





El material de la mujer con la textura aplicada en uv.

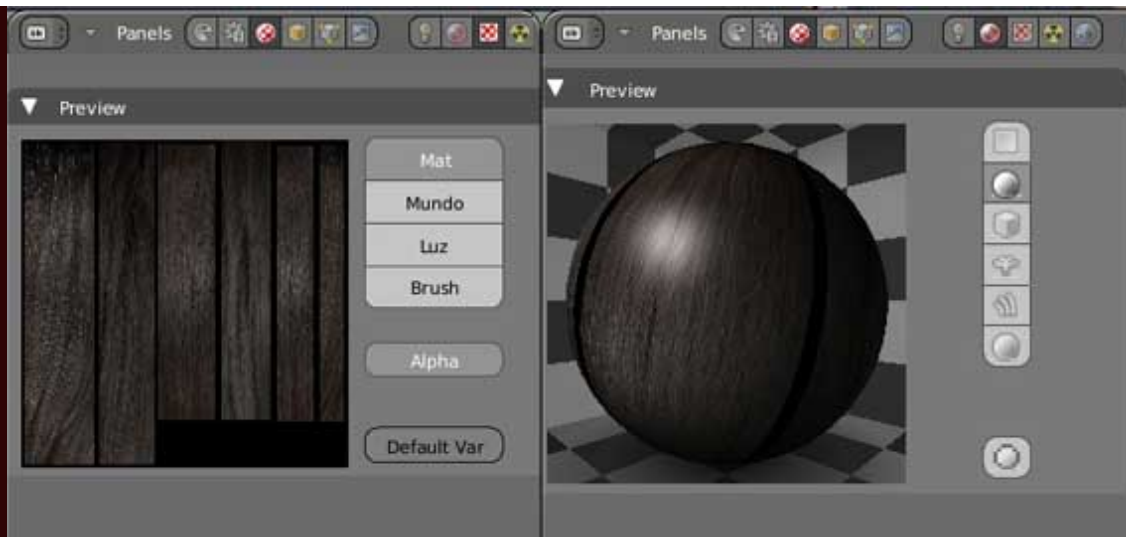
The girl material with the texture applied in uv.



Después crearemos las texturas de los demás objetos de la escena.

Later, we'll make the textures of the other objects in the scene.





El pelo.

The hair.



Los materiales se hacen en Blender, pero después en el motor de render Yafaray, se construirán para el acabado y el render final.

The materials are made in Blender, but then in the rendering engine Yafaray, was constructed for the finishing and final rendering.



<< 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.

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

Artejaol 2009