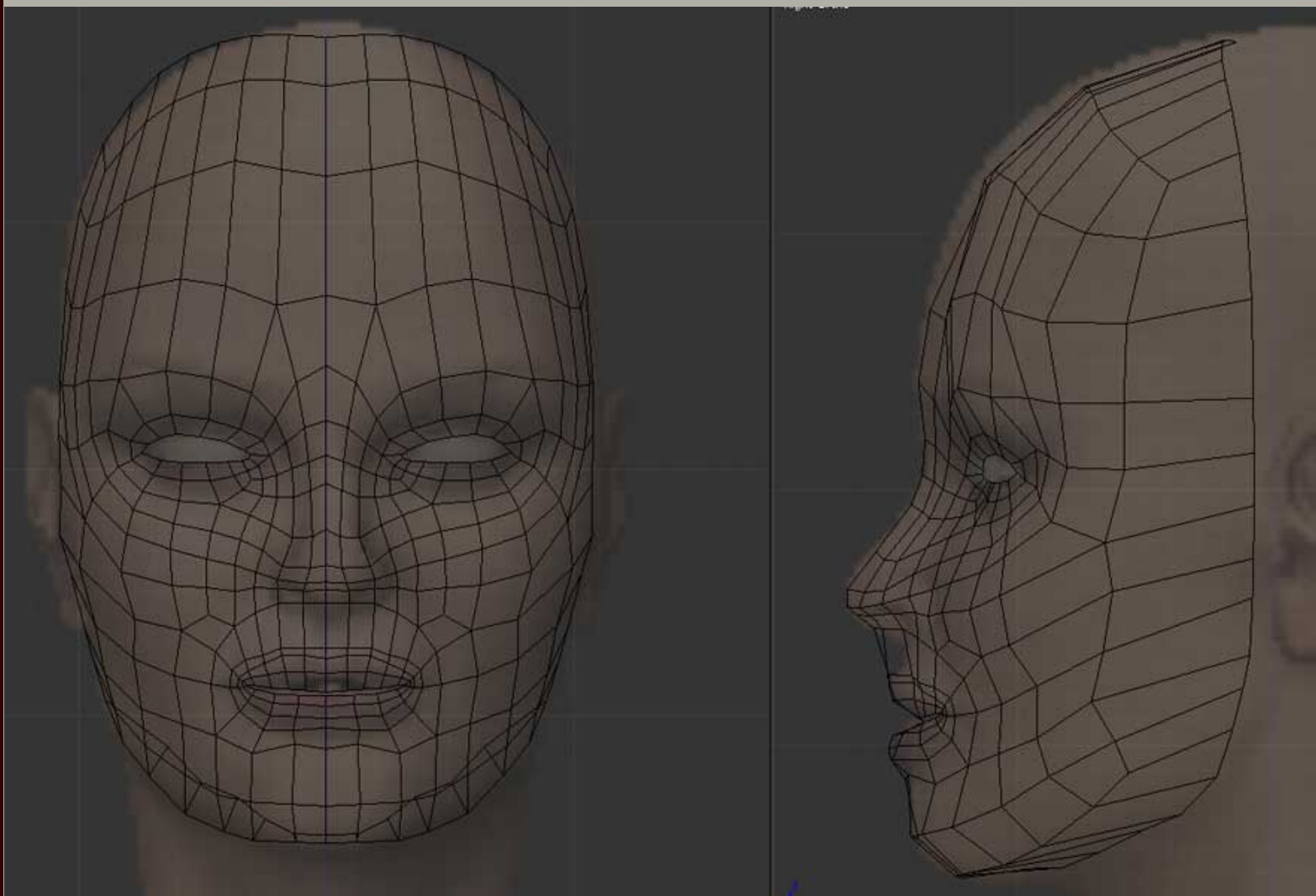


Tutorial de modelado y render de mujer CG. Parte 3

Tutorial of modeling and rendering a CG girl. Part 3

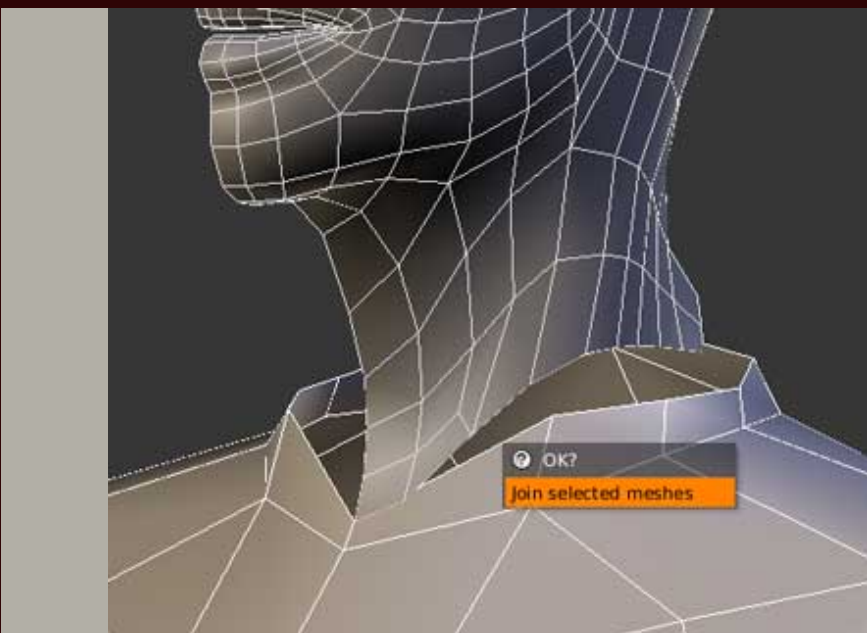
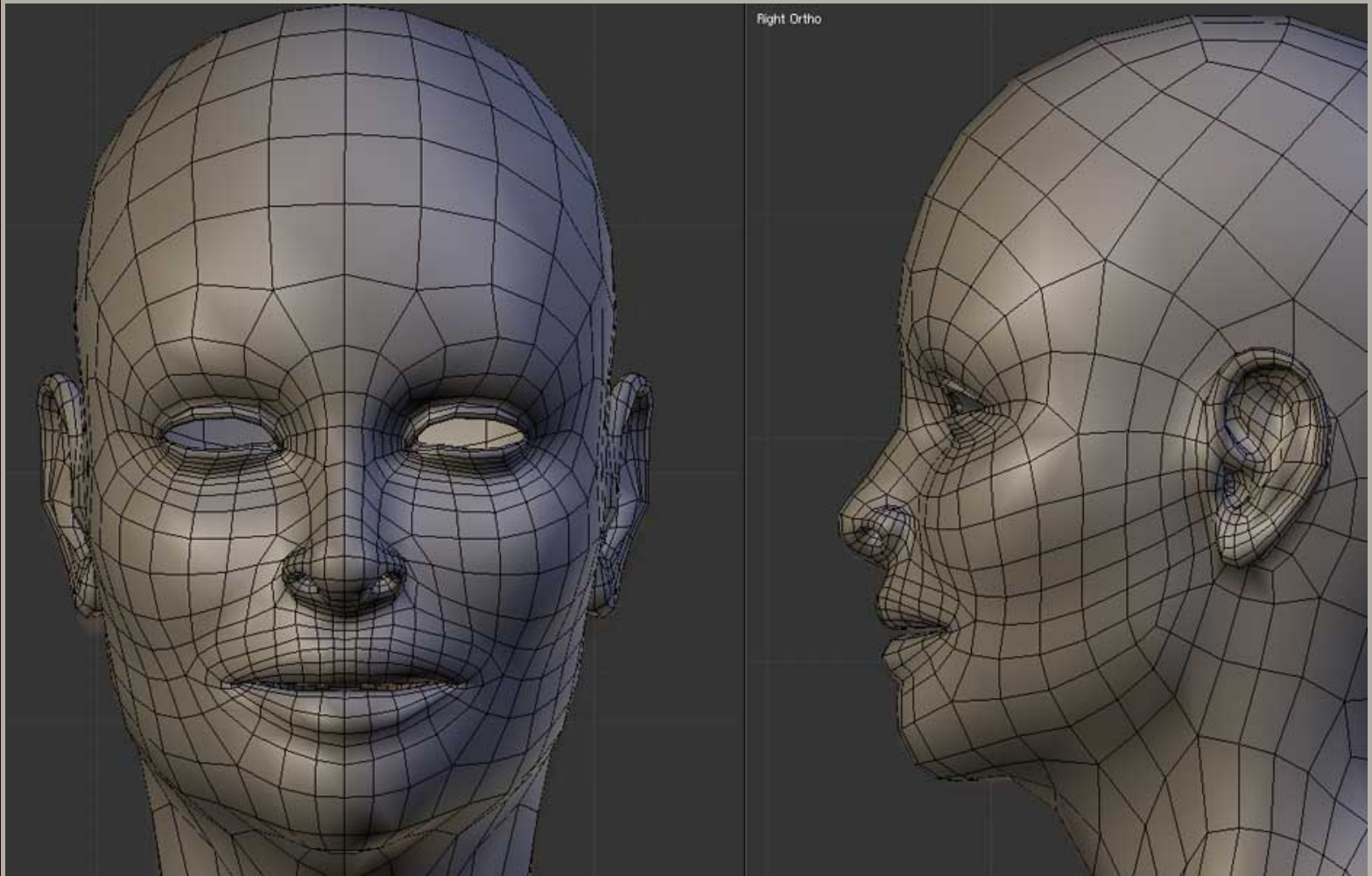
Seguiremos subdividiendo la malla, extruyendo y adaptando los polígonos a las dos vistas.

We will continuous subdividing the mesh, extruding and adapting the polygons in the tow views.



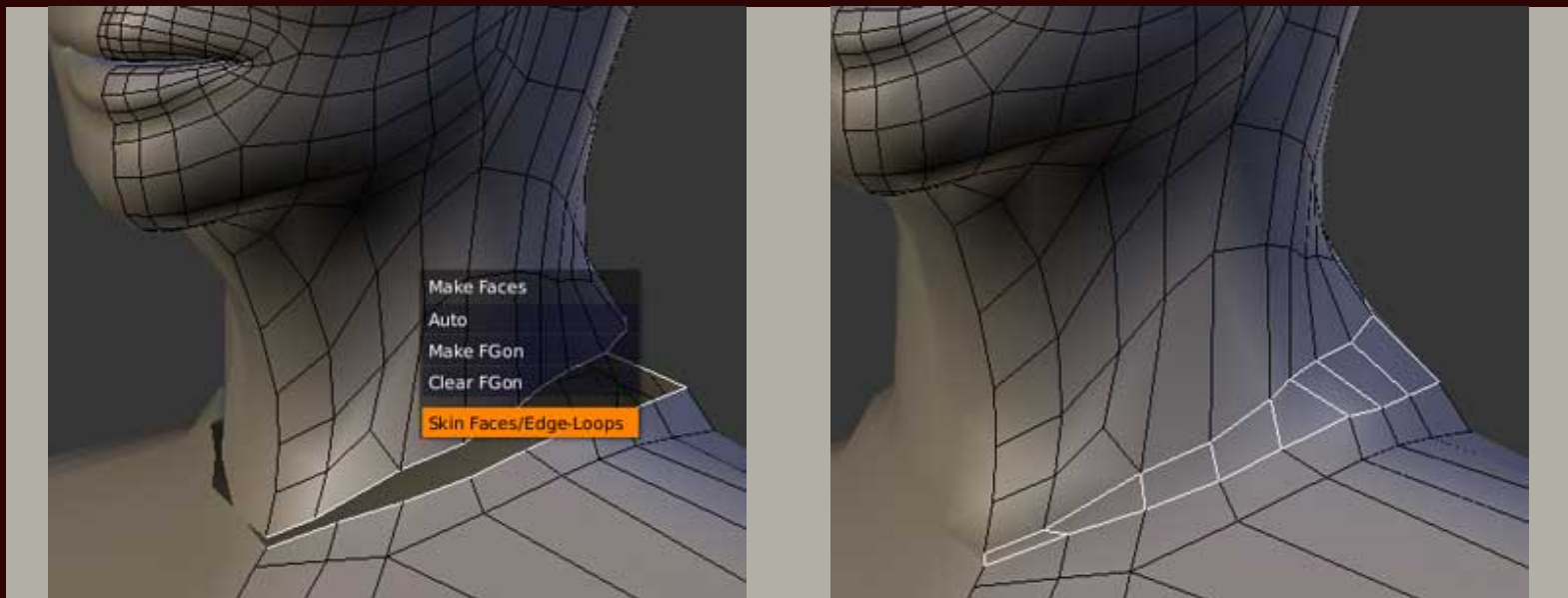
Terminaremos creando las orejas y el interior de la boca.

We will finish making the ears and the hole of the mouth.



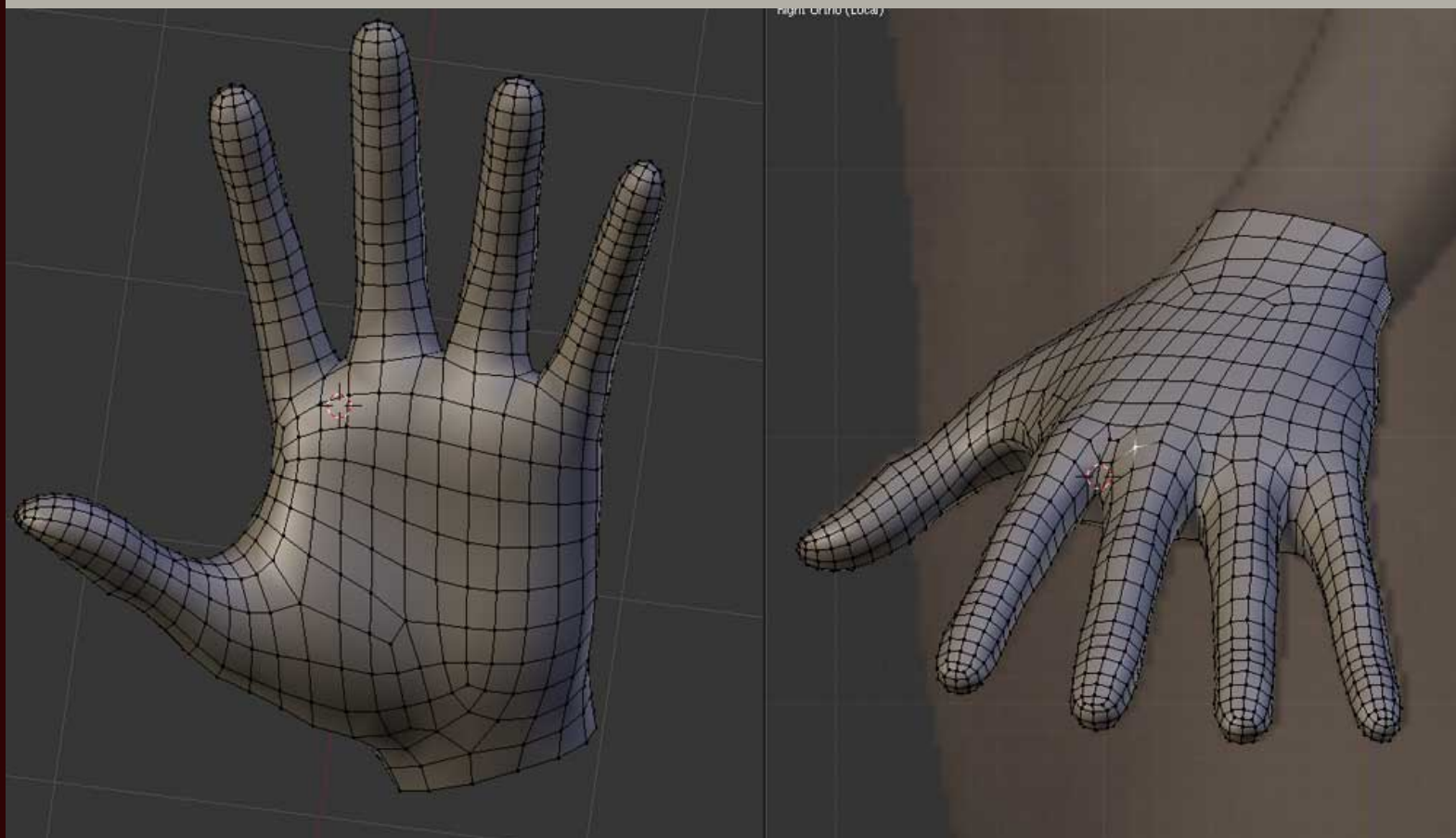
Para unir la cabeza seleccionamos las dos mallas y damos a la tecla J. Ya en el modo de bordes, uniremos los bordes con la letra F.

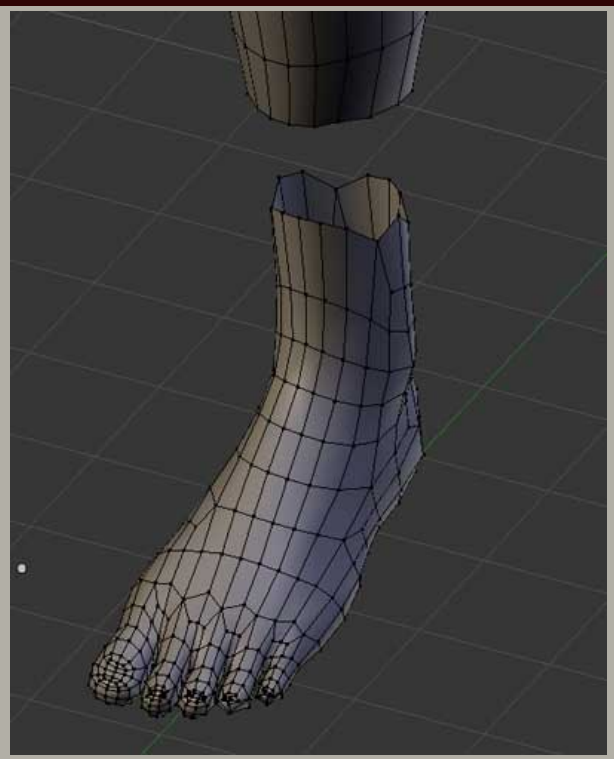
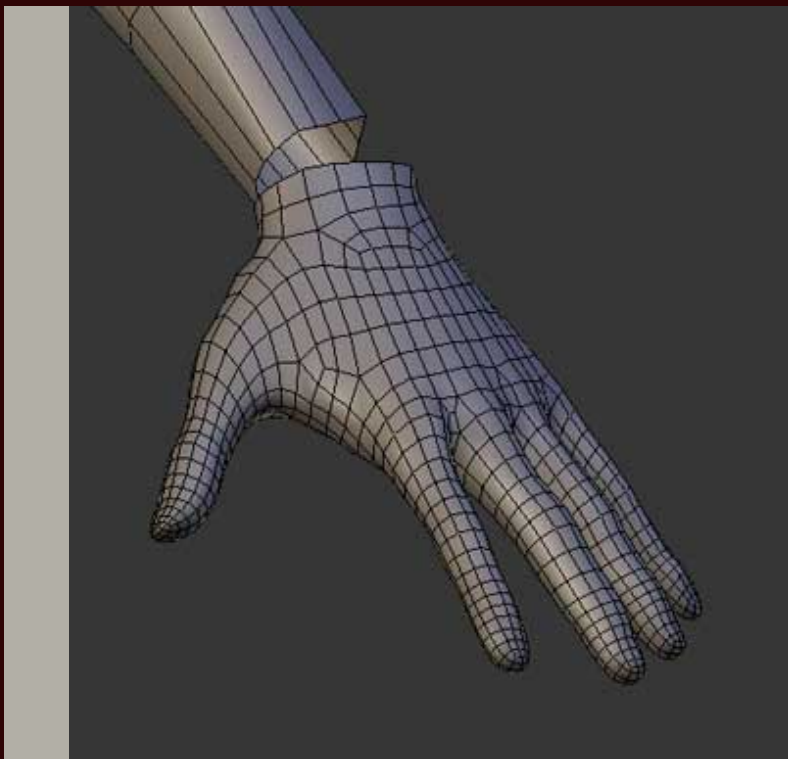
To join the head we select the tow meshes and press the J key. In the edge mode, we will join the edges with the F key.



Seguiremos el mismo proceso para los pies y las manos.

We will follow the same process for the feet and hands.





Cuando estén realizadas, las uniremos a la malla del cuerpo.

When they are built, we'll join to the body mesh.

Mediante el botón apply en el modificador
mirror ,uniremos la malla en una sola y
aplicaremos el mapeado uv.

With the apply button in the mirror modifier,
we will join the mesh in one and later we will create
the uv mapping.



<< 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 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.