

## Curso Fundamentos del Modelado

Duración:  
4 semanas de Fundamentos

Software: Blender

Profesor: Diego Moya

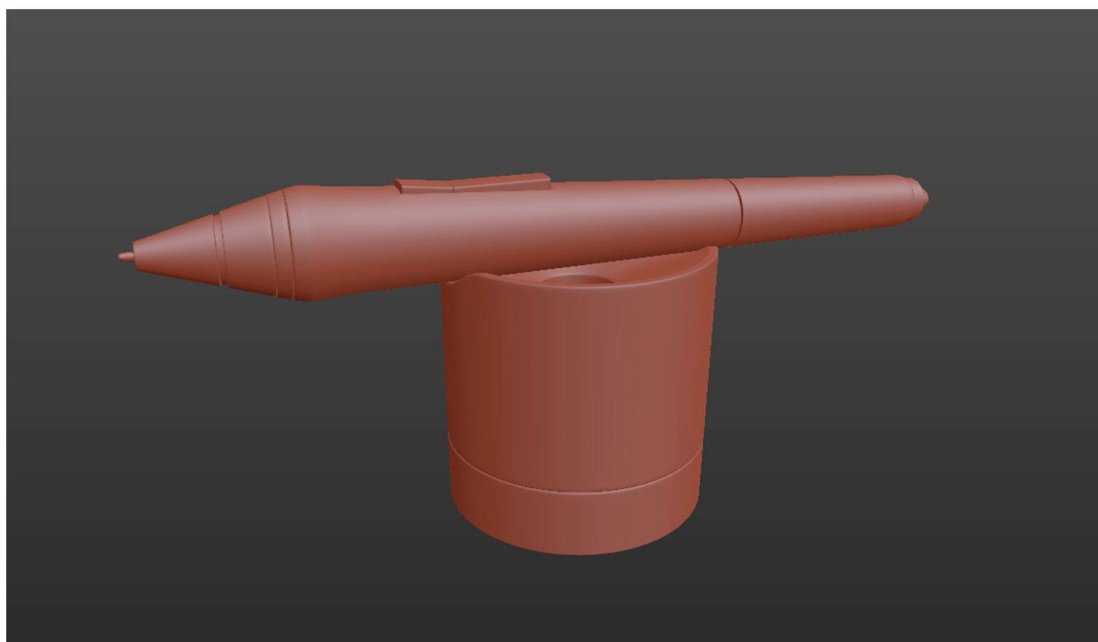


### Descripción del Curso

#### Módulo 1 : Fundamentos del Modelado

En este curso el alumno aprenderá las bases del modelado comunes que todo profesional del modelado debe de conocer. Ya sea de personajes, escenarios o el estilo.

Una vez concluido tendrá los conocimientos necesarios para poder trabajar y comprender con fluidez los siguientes cursos especializados de modelado.



# PIXELODEON

·3D SCHOOL·

## Contenido

### Módulo 1: Fundamentos del Modelado

#### Semana 1:

- Introducción a Blender:
- Configuración de Interface
- Atajos de Teclado
- Flujo de Trabajo

- Herramientas básicas de Modelado

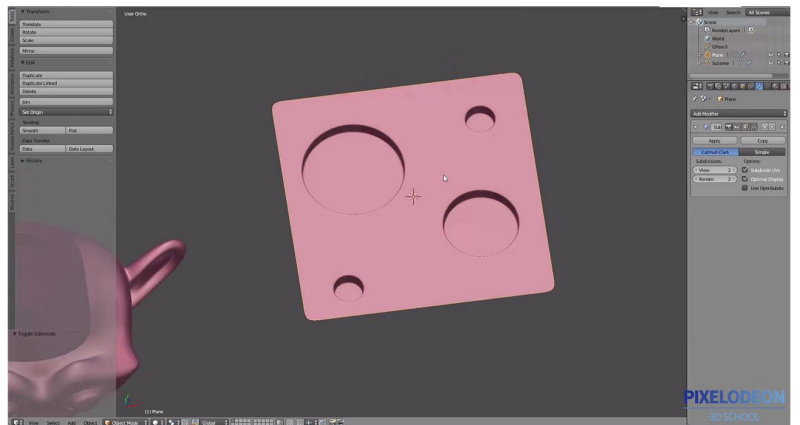
- Modelado con Spline

#### Semana 2:

- Modelado con Edit Poly
- Extrude
- Bevel
- Insert
- Y más...

- Modificadores

- Mirror
- Bevel
- Subsurface
- Curve
- Simple Deform
- Y más...

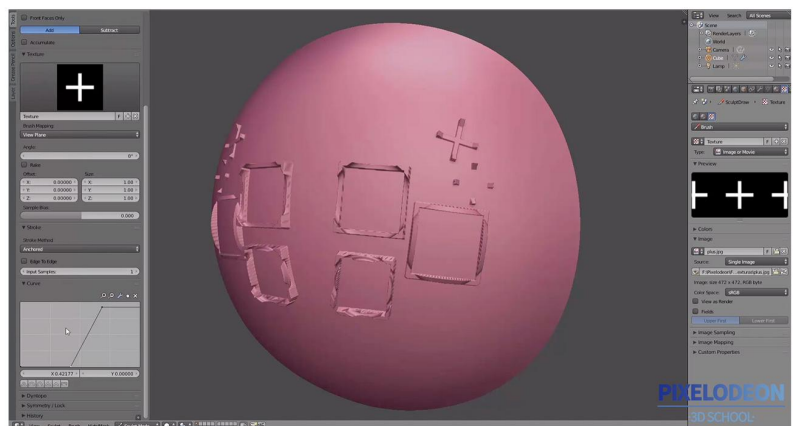


#### Semana 3:

- Fundamentos de la Topología
- Ngon y Egon
- Loop
- Trucos de Orientación Loop

- Introducción a Modo Sculpt Blender

- Fundamentos de la Escultura
- Pinceles Básicos
- Pinceles Avanzados
- Uso de Texturas en Pinceles
- Y más...



#### Semana 4:

- Modificadores para Sculpt
- Boolean
- Remesh
- Y más...