



CORSO MODELLAZIONE AVANZATA

- MODELLAZIONE POLIGONALE

- modellare una scarpa con i poligoni, tomaia, suola e laccetti
- modellare un volto umano completo
- modellare una sedia completa di cuscino

- UV E STESURA DELLE MAPPE

- UV Unwrap della scarpa
- UV Unwrap del volto umano

- SCOLPITURA DEI MODELLI

- Introduzione allo sculpting (Necessaria versione Studio di Cinema4D)
- Sculpting sulla scarpa per creare cuciture e accoppiamenti della pelle
- Sculpting sulla sedia per creare il capitonnè sul cuscino e le cuciture
- Sculpting sulla sedia per creare lo stencil per la martellatura della pelle