

# PLAN DE ESTUDIOS

## DISEÑO DE PERSONAJES

- INTRODUCCIÓN  
INTRODUCCIÓN 1
  - CONOCIENDO PROGRAMAS 1  
BLENDER 1 / ZBRUSH
  - CONOCIENDO PROGRAMAS 2  
BLENDER 2
  - INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA  
BLENDER 1 (INICIO DE INTERFACE)
  - DISEÑO 1 DE PERSONAJE  
FACCIONES DEL PERSONAJE
  - DISEÑO 2 DE PERSONAJE  
ANATOMÍA Y FACCIONES
  - BLOCKING DE PERSONAJE
  - BLOCKING DE PERSONAJE 2
  - EJERCICIO 1
  - EJERCICIO 2
  - EXAMÉN 1
- 
- CRIATURAS 1. ZBRUSH 1
  - REFERENCIAS DE PERSONAJE
  - BLOCKOUT 1
  - BLOCKOUT 2
  - DISEÑO DE CABEZA
  - DISEÑO DE TORSO
  - DISEÑO DE PIERNAS
  - DISEÑO DE BRAZOS
  - MÁSCARAS / SELECCIÓN
  - POLIGRUPOS
  - DYNAMESH / CALIDAD
  - ZREMESH / PROYECCIÓN
  - ELEMENTOS
- 
- DEFINICIÓN DE PROYECTO
  - EJERCICIO FINAL.
  - DETALLES FINALES
  - EXAMEN FINAL (RENDER)

