

Portfolio



in

David Fernández Uceda



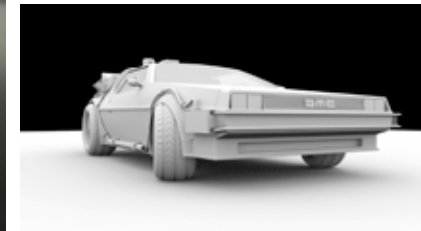
Diseñador 3D

david.fdez22@gmail.com

+34 699 574 117

Vehículos

Vehículo modelado y texturizado en Maya Software y V-Ray como práctica de clase durante el máster de animación 3D en CICE.



Proceso

A través de diferentes referencias buscadas por internet, empecé a modelar en 3D el vehículo con Maya.

Una vez finalizado el modelado, lo texturice y rendericé utilizando el motor de render V-Ray, después de finalizar este proceso realicé una postproducción con Nuke, para finalizar el proyecto.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron los siguientes softwares:

Autodesk Maya: Para el modelado del vehículo.

V-Ray: Para la texturización y renderizado.

The Foundry Nuke: Para la postproducción.

Escenario exterior

Escenario exterior modelado y texturizado en Maya Software y Arnold Renderer como proyecto personal.



Proceso

A través de diferentes referencias buscadas por internet, empecé a modelar en 3D el escenario con Maya.

Buscando las texturas por internet, las retoqué y generé las texturas para implementarlas en Maya.

Una vez finalizado el modelado, lo texturice y rendericé utilizando el motor de render Arnold Renderer, después de finalizar este proceso realicé una postproducción con Nuke, para finalizar el proyecto.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron los siguientes softwares:

Autodesk Maya: Para el modelado del escenario.

Adobe Photoshop y Pixplant: Para la generación de las texturas.

Arnold Renderer: Para la texturización y renderizado.

The Foundry Nuke: Para la postproducción.

Escenario exterior

Escenario exterior modelado y texturizado en Maya Software y Arnold Renderer como proyecto personal.



Proceso

A través de diferentes referencias buscadas por internet, empecé a modelar en 3D el escenario con Maya.

Buscando las texturas por internet, las retoqué y generé las texturas para implementarlas en Maya.

Una vez finalizado el modelado, lo texturice y rendericé utilizando el motor de render Arnold Renderer, después de finalizar este proceso realicé una postproducción con Nuke, para finalizar el proyecto.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron los siguientes softwares:

Autodesk Maya: Para el modelado del escenario.

Adobe Photoshop y Pixplant: Para la generación de las texturas.

Arnold Renderer: Para la texturización y renderizado.

The Foundry Nuke: Para la postproducción.

Lettering 3D

Logotipo modelado y texturizado en Maya Software y Arnold Renderer basado en el logotipo 2D que aparece en mi página web.



Proceso

A través del diseño del logotipo en 2D que aparece en mi página web ucedadesign3d.com, empecé a modelarlo en Maya, dándole un estilo algo diferente.

Una vez finalizado el modelado, lo texturice y rendericé utilizando el motor de render Arnold Renderer, después de finalizar este proceso realicé una postproducción con Nuke, para finalizar el proyecto.

Para el desarrollo de este logotipo se utilizaron los siguientes softwares:

Autodesk Maya: Para el modelado del logotipo.

Arnold Renderer: Para la texturización y renderizado.

The Foundry Nuke: Para la postproducción.

Escenario interior

Escenario exterior modelado y texturizado en Maya Software y Arnold Renderer como proyecto personal.



Proceso

A través de diferentes referencias buscadas por internet, empecé a modelar en 3D el escenario con Maya.

Buscando las texturas por internet, las retoqué y generé las texturas para implementarlas en Maya.

Una vez finalizado el modelado, lo texturice y rendericé utilizando el motor de render Arnold Renderer, después de finalizar este proceso realicé una postproducción con Nuke, para finalizar el proyecto.

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron los siguientes softwares:

Autodesk Maya: Para el modelado del escenario.

Adobe Photoshop y Pixplant: Para la generación de las texturas.

Arnold Renderer: Para la texturización y renderizado.

The Foundry Nuke: Para la postproducción.



<http://ucedadesign3d.com>

www.behance.net/david_fuce

es.linkedin.com/in/davidfernandezuceda