

MODELADO DE FIGURAS

Docente: Martín Canale | www.goregoregore.com



PROGRAMA

UNIDAD 1: MATERIALES

- Introducción a los materiales, Nacionales e Importados, características y propiedades.
- Breve introducción a los Tipo de materiales, ceras, epoxi, Super Sculpey, plastilinas.
- Manejo de los materiales (materiales nacionales).
- Herramientas.

UNIDAD 2: ARMADO DEL ESQUELETO

- Materiales, Estructura, Proporciones, Esquema básico.
- Anatomía, conceptos básicos en colaboración con Marcelo Sosa y Juan Bobillo.
- Proporción humana y fantástica

UNIDAD 3: FIGURA

- Diseño y conceptos
- Materiales de referencia.
- Plantado de la figura.
- Pose, balance y composición.
- Planificación de cortes para moldería.

UNIDAD 4: DETALLES Y TEXTURAS

- Aplicación de texturas: piel, pelos, heridas , telas etc .
- Utilización de diferentes materiales como texturadores .
- Combinación de materiales.

UNIDAD 5: BASES Y COMPLEMENTOS (participación de Martin Demonte).

- Materiales
- Desarrollo y construcción de bases.

UNIDAD 6: MOLDERIA Y COPIADO

- Materiales
- Moldes básicos
- Moldes complejos
- Moldes con sistema de vacío
- Copias bajo Presión.

SOTAN **B**LANCO

Pasaje Giuffra 382 - San Telmo