TAREAS

* Descarga e instala Blender PRÁCTICA 2.1

En los Recursos Adicionales podrás encontrar el link al sitio de Blender, descarga la versión indicada e instálalo para poder empezar a conocer su interfaz.

Si tienes alguna duda al respecto, puedes consultar el foro.

[Compartir en el foro](https://www.domestika.org/es/courses/567-modelado-de-personajes-low-poly-para-videojuegos/community/forum/topics/138181-descarga-e-instala-blender#new_comment)

* Reúne tus referencias y empieza a crear

Recopila al menos tres referencias acerca de características físicas o vestimenta que te gustaría agregar a tus personajes. Si aún no lo tienes claro, busca algunas referencias de personajes que te gusten para que comiences a identificar los elementos que más te gustan y empieza a bocetar algo con base en ellos.

No hace falta que sean bocetos muy limpios, pueden ser solo trazos o bocetos crudos que te comiencen a dar una guía de lo que vas a modelar.

RECURSOS ADICIONALES

* Blender

Como ya lo sabes, [este es el sitio del software](https://www.blender.org/) que vamos a usar para desarrollar nuestro personaje. Así que te invito a visitarlo y descargarlo para que puedas comenzar a modelar.

También te comparto un video con los [Primeros pasos - Fundamentos de Blender](https://www.youtube.com/watch?v=kes2qmijy7w), por si quieres adentrarte más y conocer mejor este software.

* Low poly para videojuegos

[Este video](https://www.youtube.com/watch?v=rbZJbSru7FA) muestra un acercamiento a entender el estilo low poly y porque los desarrolladores independientes suelen adoptarlo.

* Krita (software)

[Este es un programa](https://krita.org/es/) con el que puedes bocetar tus creaciones, es totalmente libre así que puedes usarlo cuantas veces necesites.

[Marcar esta unidad como terminada](https://www.domestika.org/es/courses/567-modelado-de-personajes-low-poly-para-videojuegos/units/2787-nociones/complete)[Siguiente unidad →](https://www.domestika.org/es/courses/567-modelado-de-personajes-low-poly-para-videojuegos/units/2788-modelado-del-personaje)