



Universidad
Tecmilenio®





Animación Digital 3D

Articulación facial

Semana 12



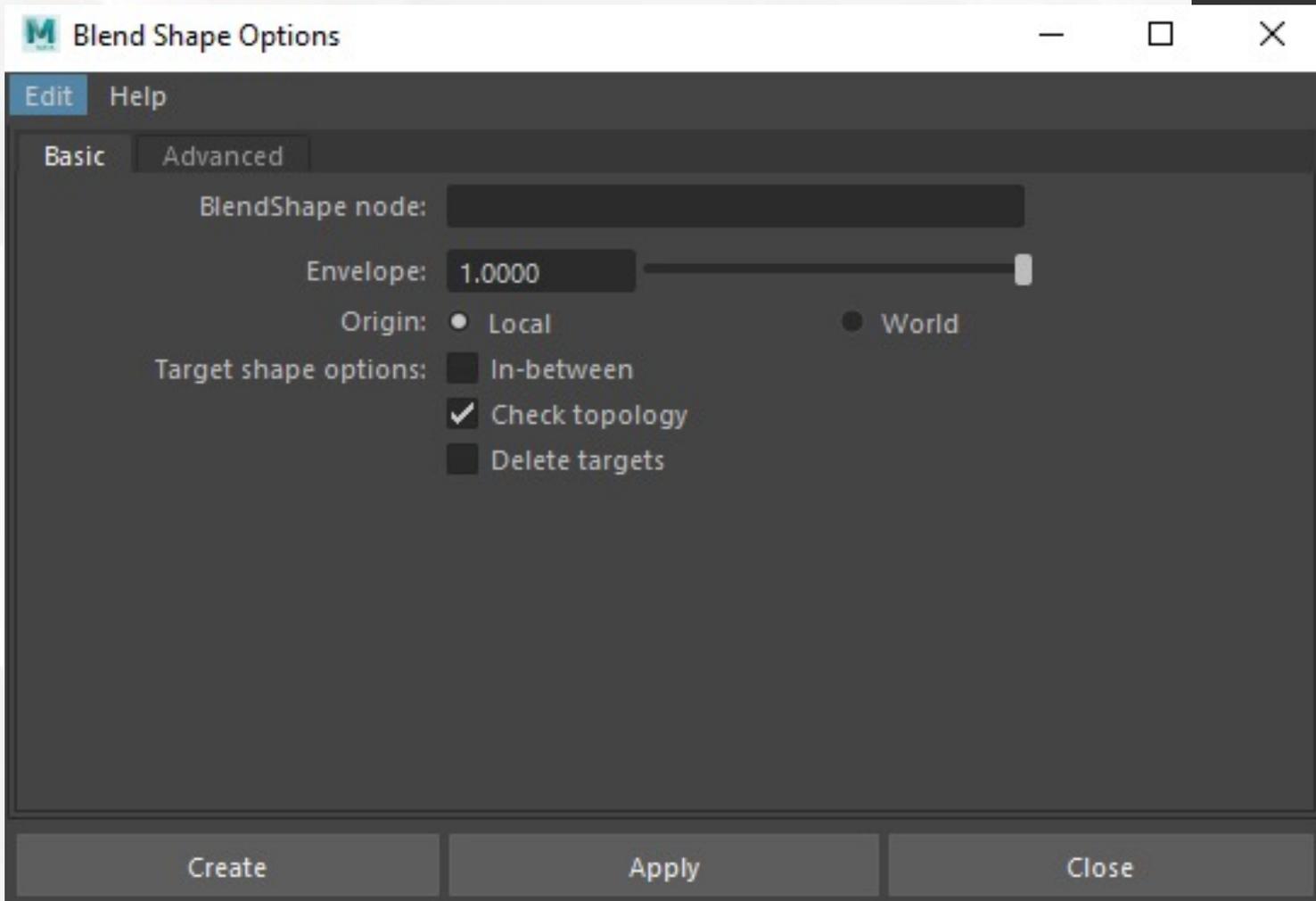


Teniendo en cuenta cómo se mueven los objetos, tienes la posibilidad de crear sistemas que permitan la movilidad, dependiendo desde dónde inicia el movimiento.





Morph targets





Shape editor



Shape Editor

File Edit Create Shapes Options Help

Create Blend Shape Add Target Search...

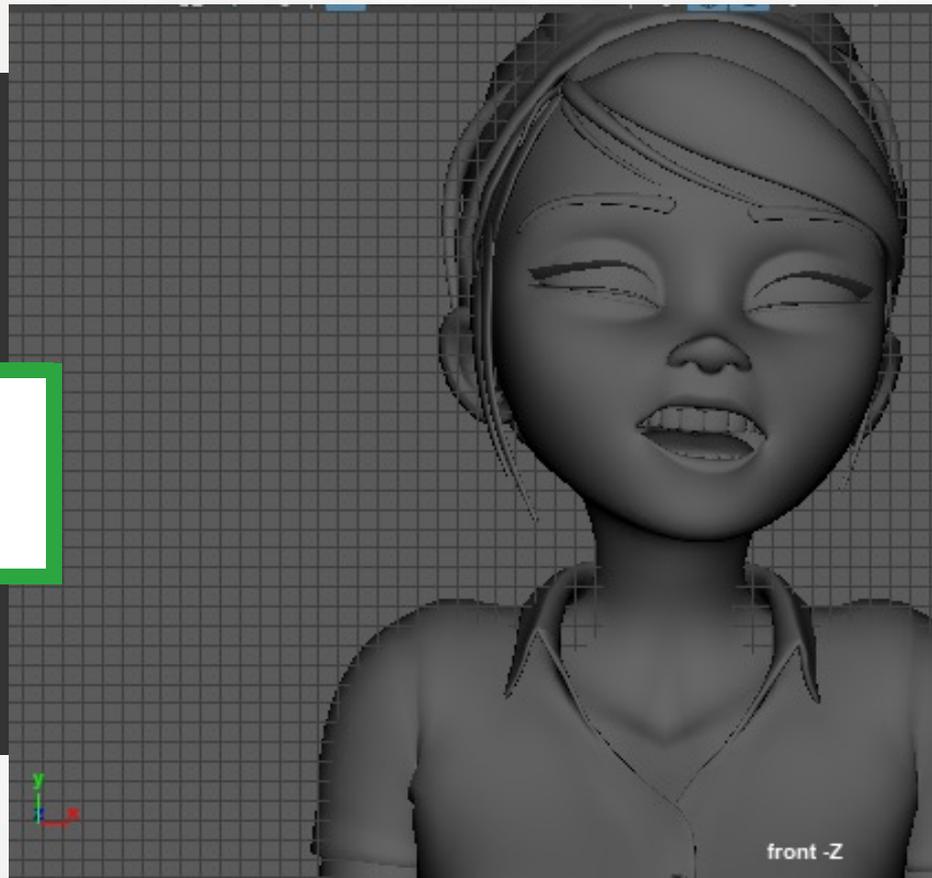
Name	Weight/Drivers
blendShape70	0.274
blendShape71	0.168
blendShape72	0.346
blendShape73	0.341
blendShape74	1.000
blendShape75	0.318
blendShape76	1.000
blendShape77	0.000
blendShape78	0.078
blendShape79	1.000
blendShape80	1.000
blendShape81	1.000

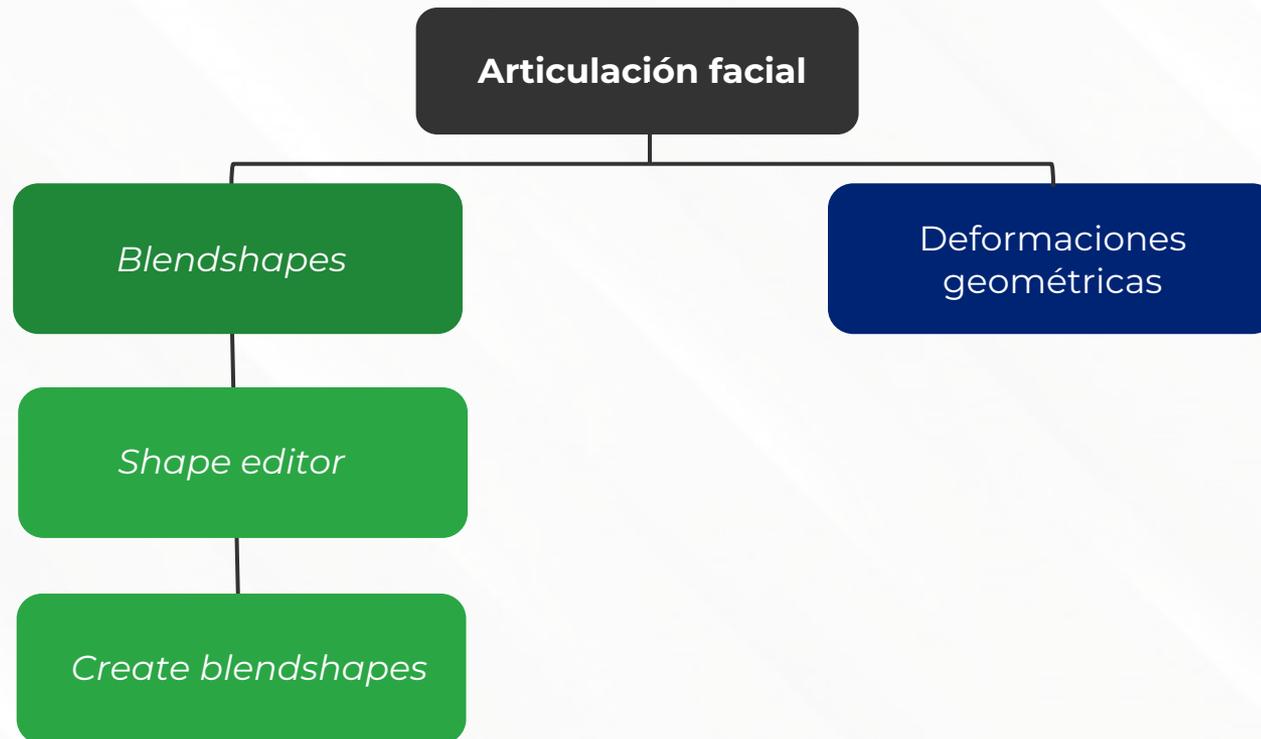


Responde a la siguiente pregunta:



¿Cómo podrías evitar el riesgo que se corre al utilizar los *blendshapes*?





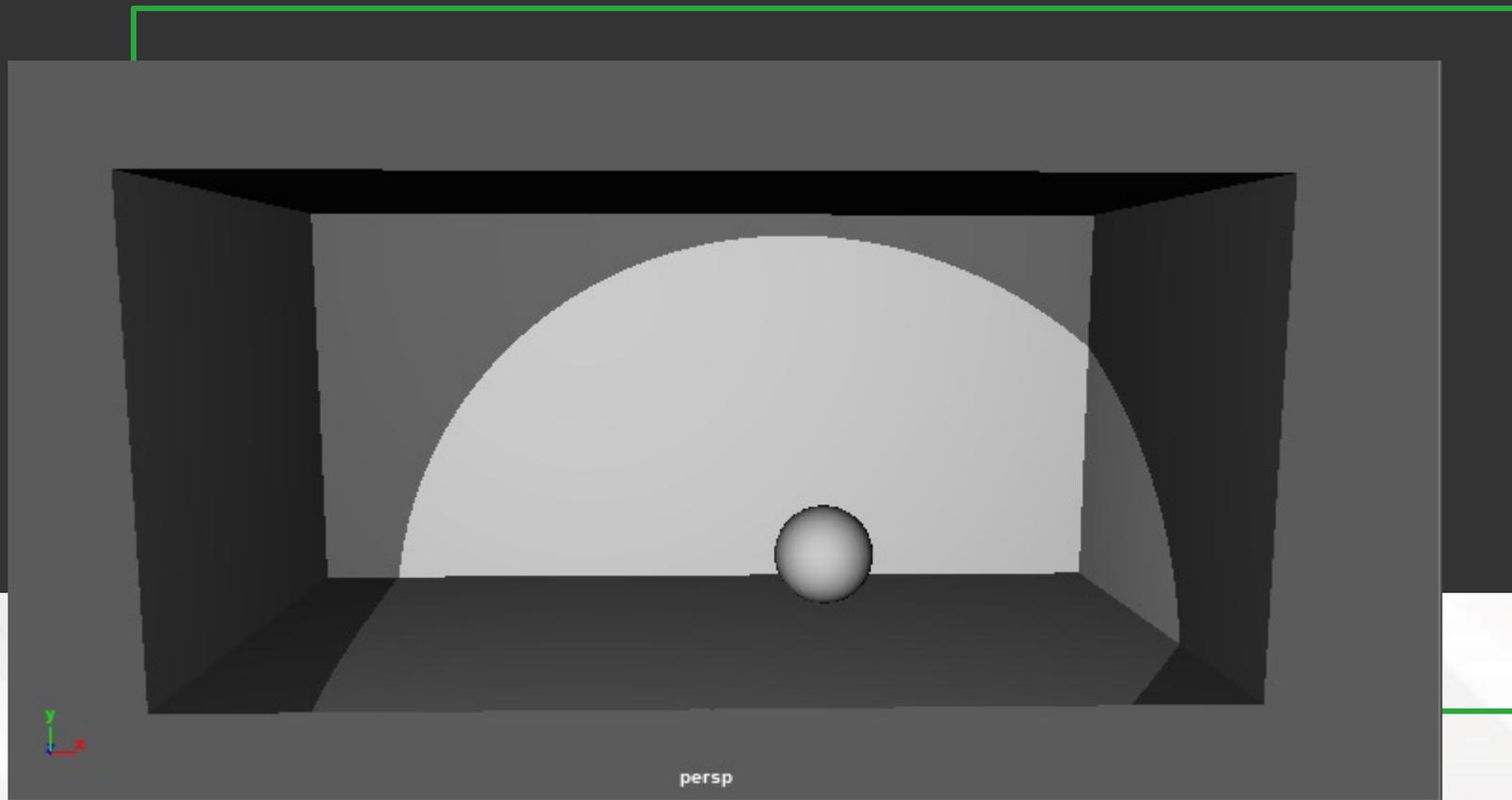


Animación Digital 3D

Iluminación

Semana 12





Crear una ambientación adecuada para lograr adentrar a la audiencia en nuestra escena y hacerla sentir una inmersión, no solamente se logra con la modelación y las texturas, es necesario agregar la iluminación adecuada.



Efectos de luz

Refracción

Cáustica

Translucidez

Reflexión



Elementos de iluminación

Key light

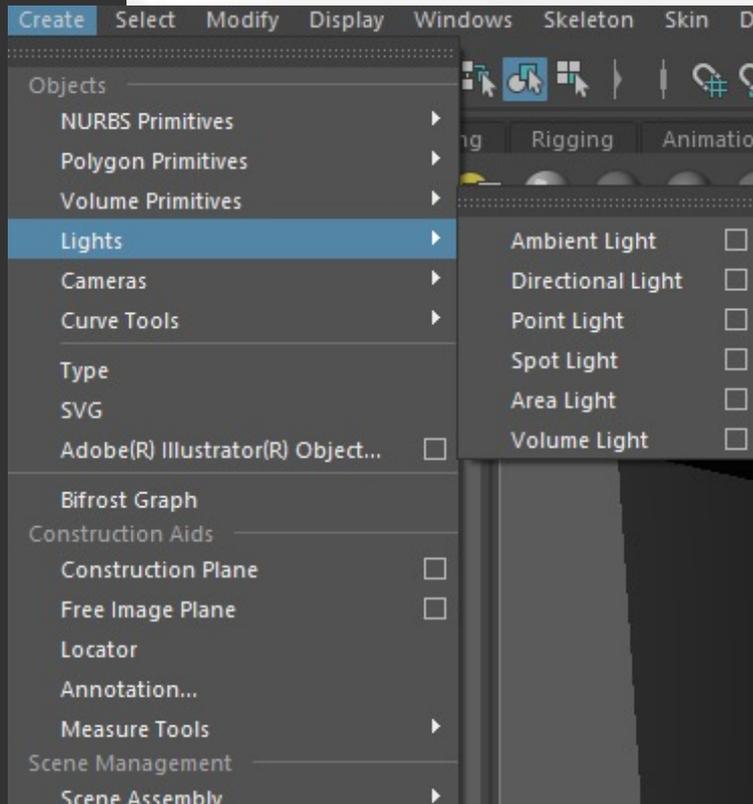
*Background
light*

Fill light

Back light

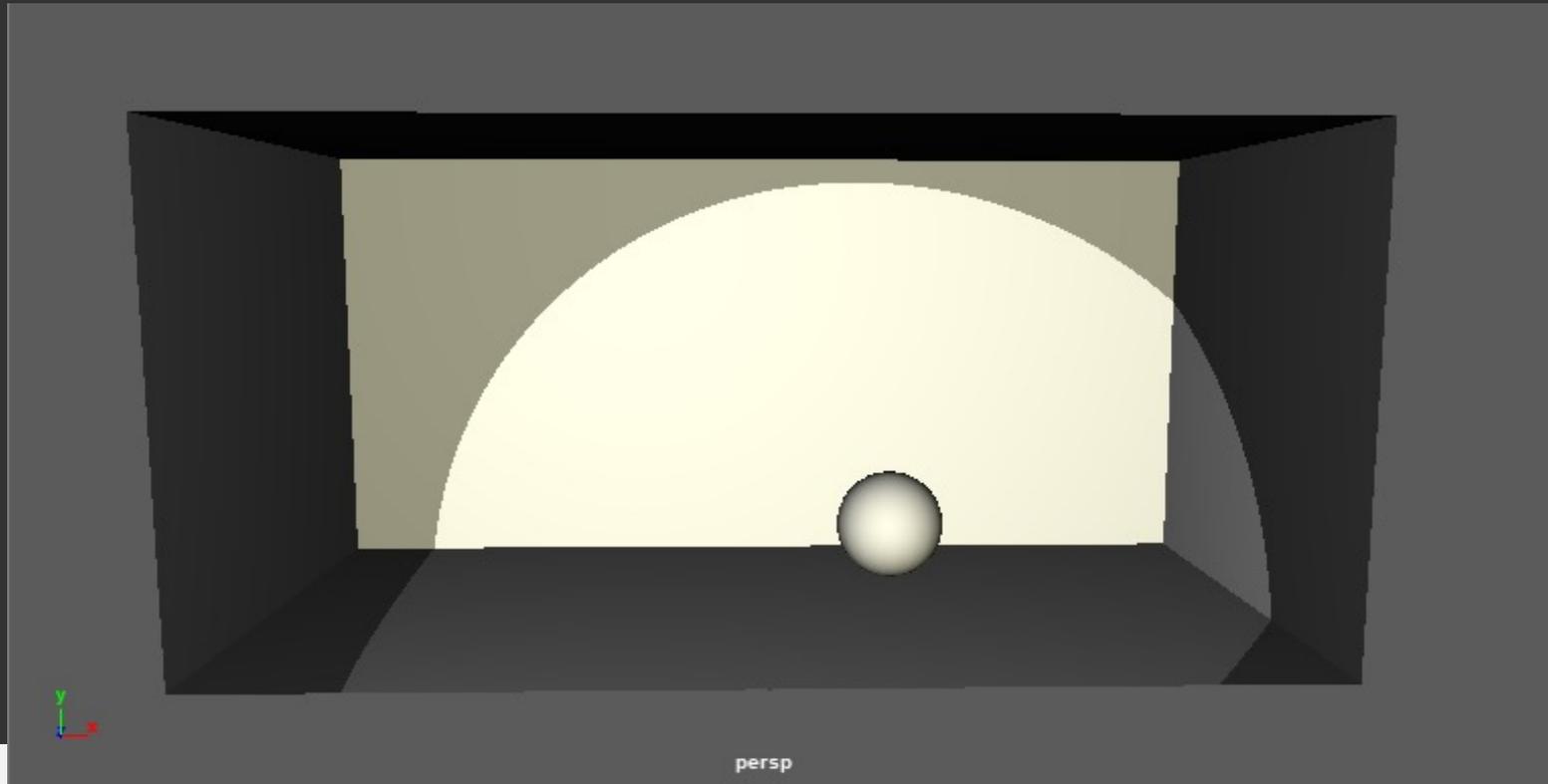


Tipos de luces - Maya





Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuántas luces piensas que están afectando en la siguiente escena?



Iluminación



Animación Digital 3D

Rendering

Semana 12





Crear los *renders* de nuestros proyectos es el proceso final para crear escenas con todos los elementos, modelos, luces y texturas.



Ajustes más comunes



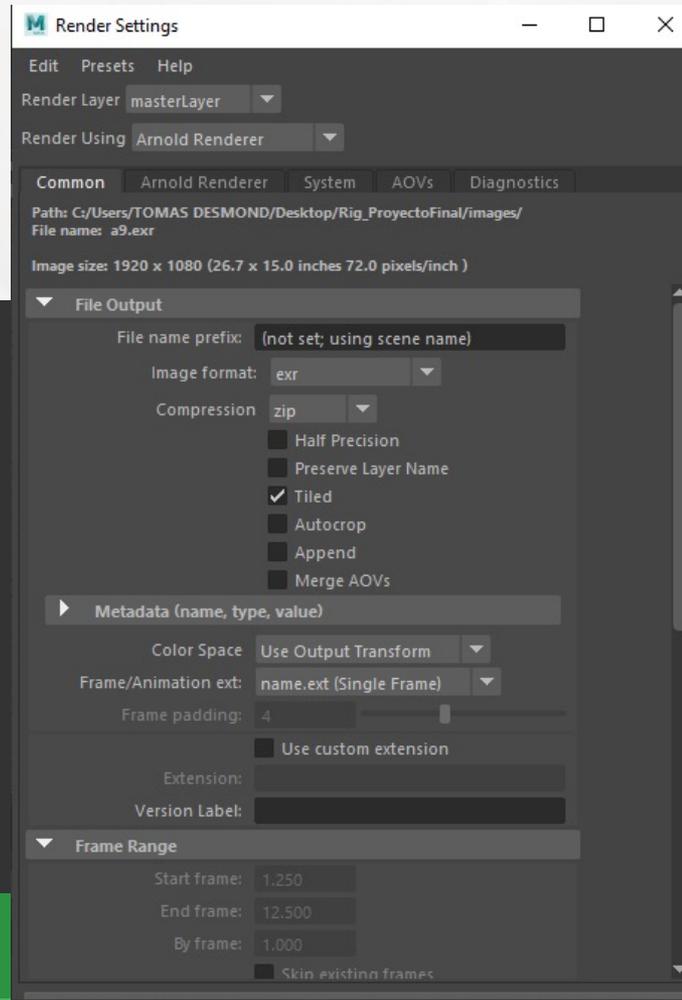
Aspecto

Tamaño

Resolución

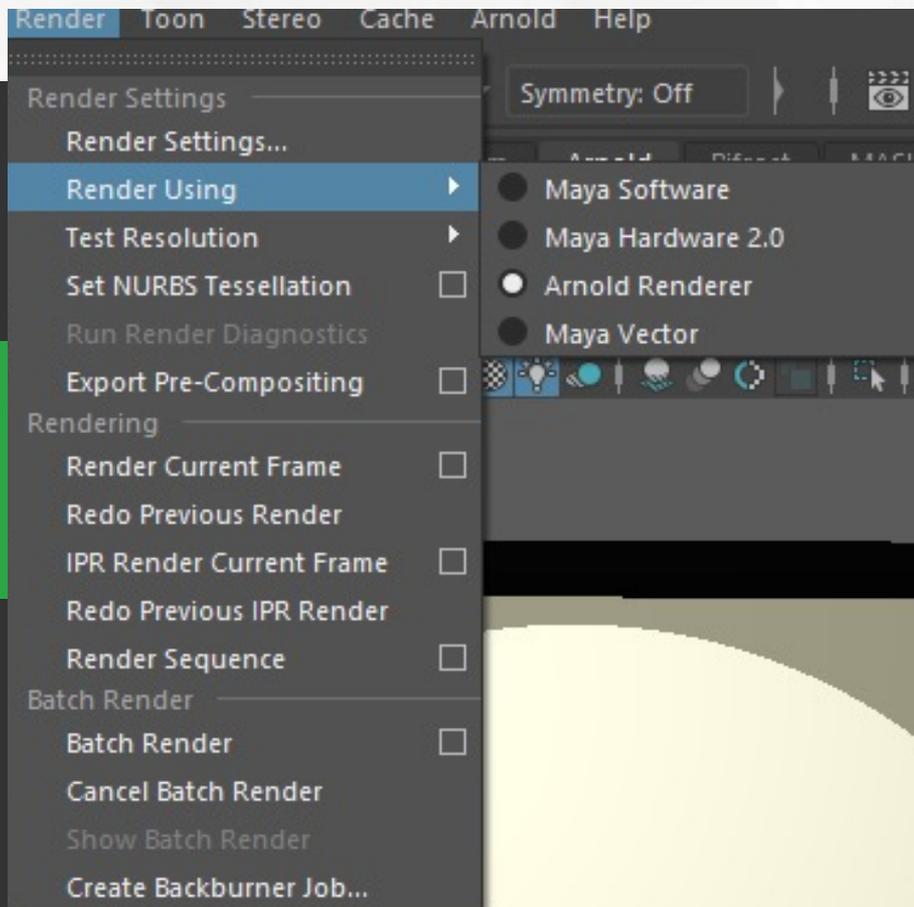


Render settings





Maya - Arnold

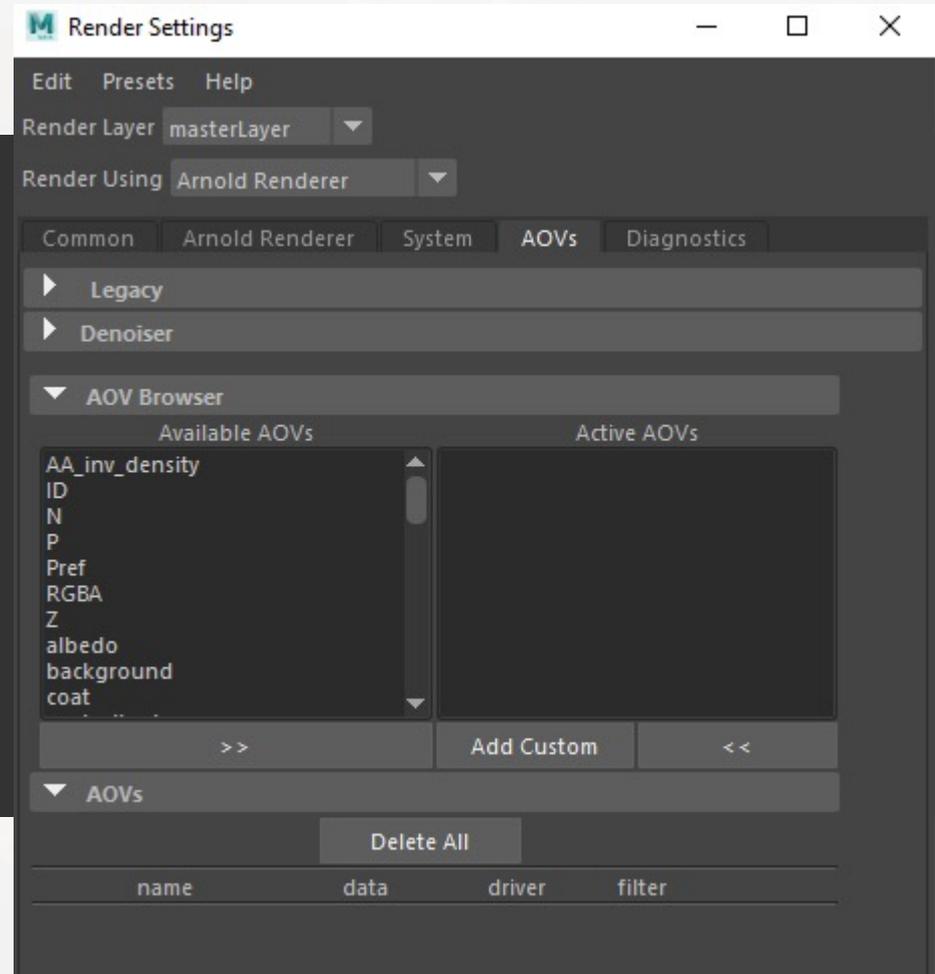


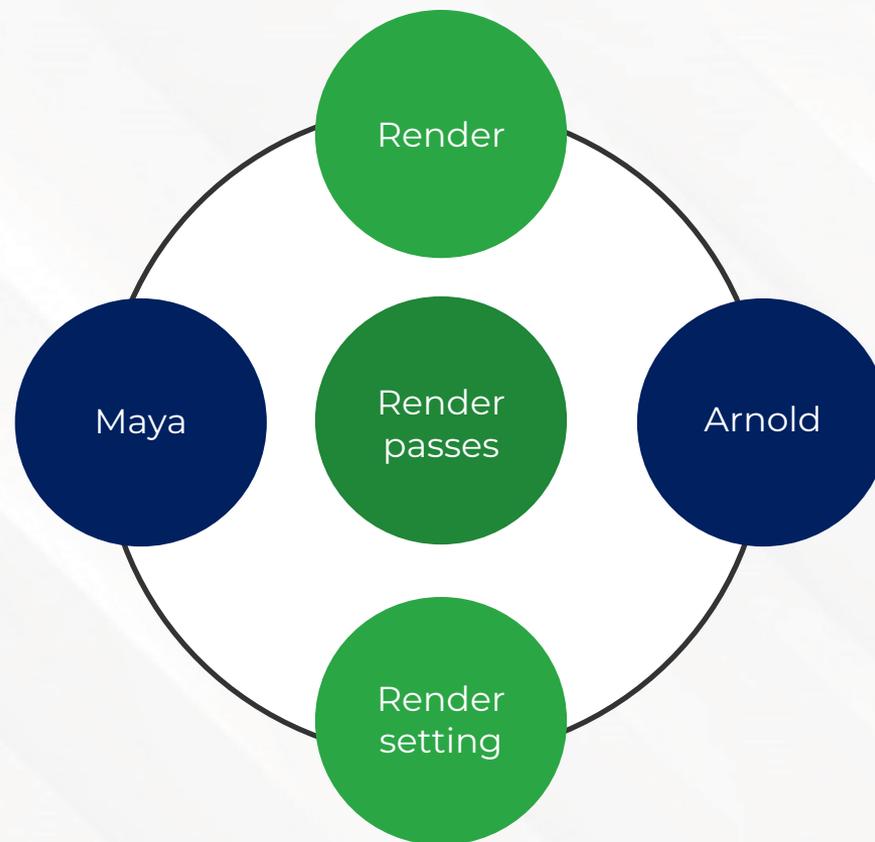


Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuál es la ventaja de los *render passes*?





Los conocimientos recolectados y los elementos que componen toda nuestra escena entre modelos, luces, texturas, cámaras y finalmente el render, logran crear una expresión de nuestro mensaje en una animación.