



Universidad
Tecmilenio®



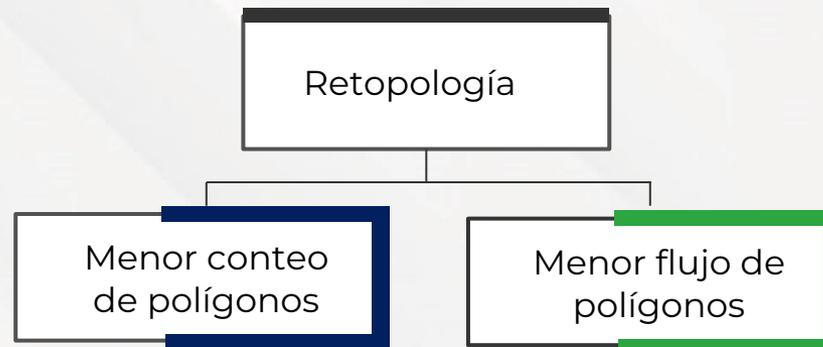
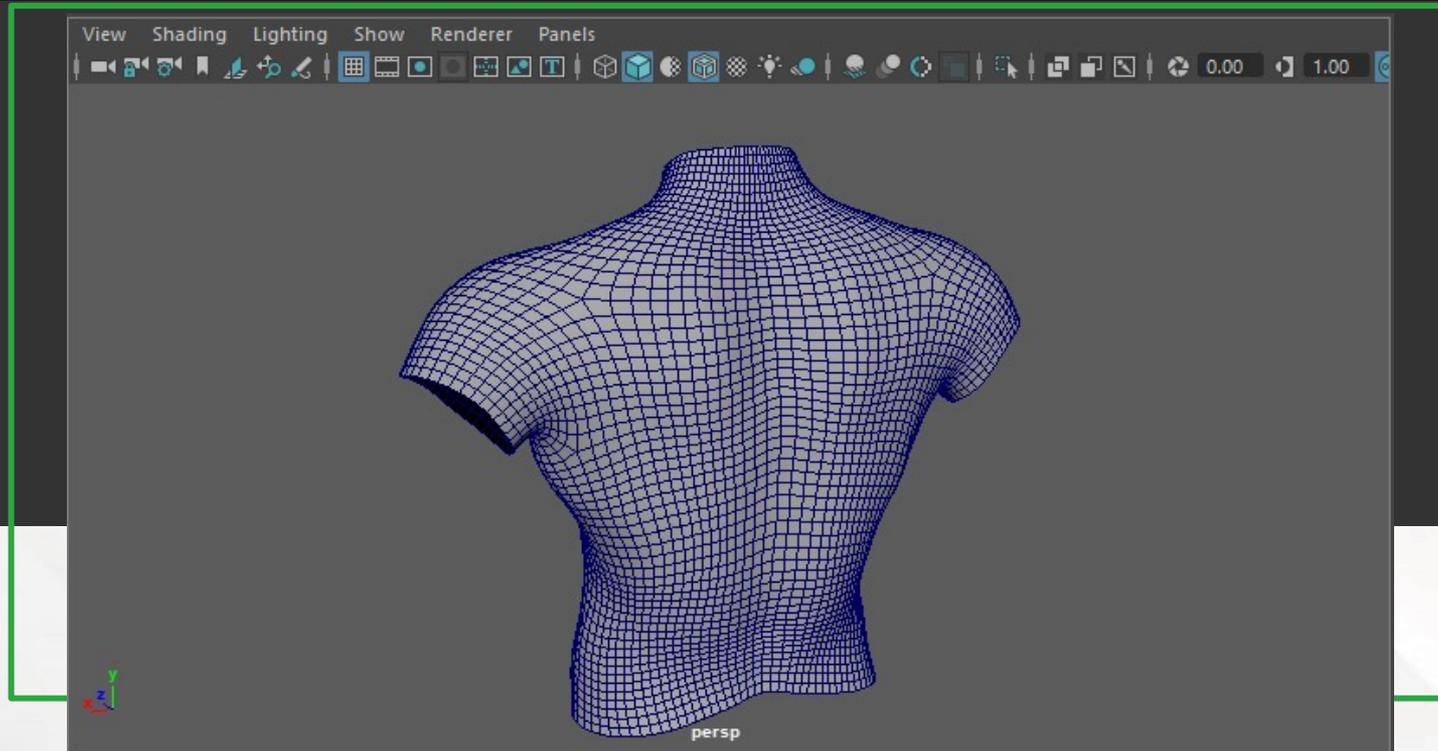


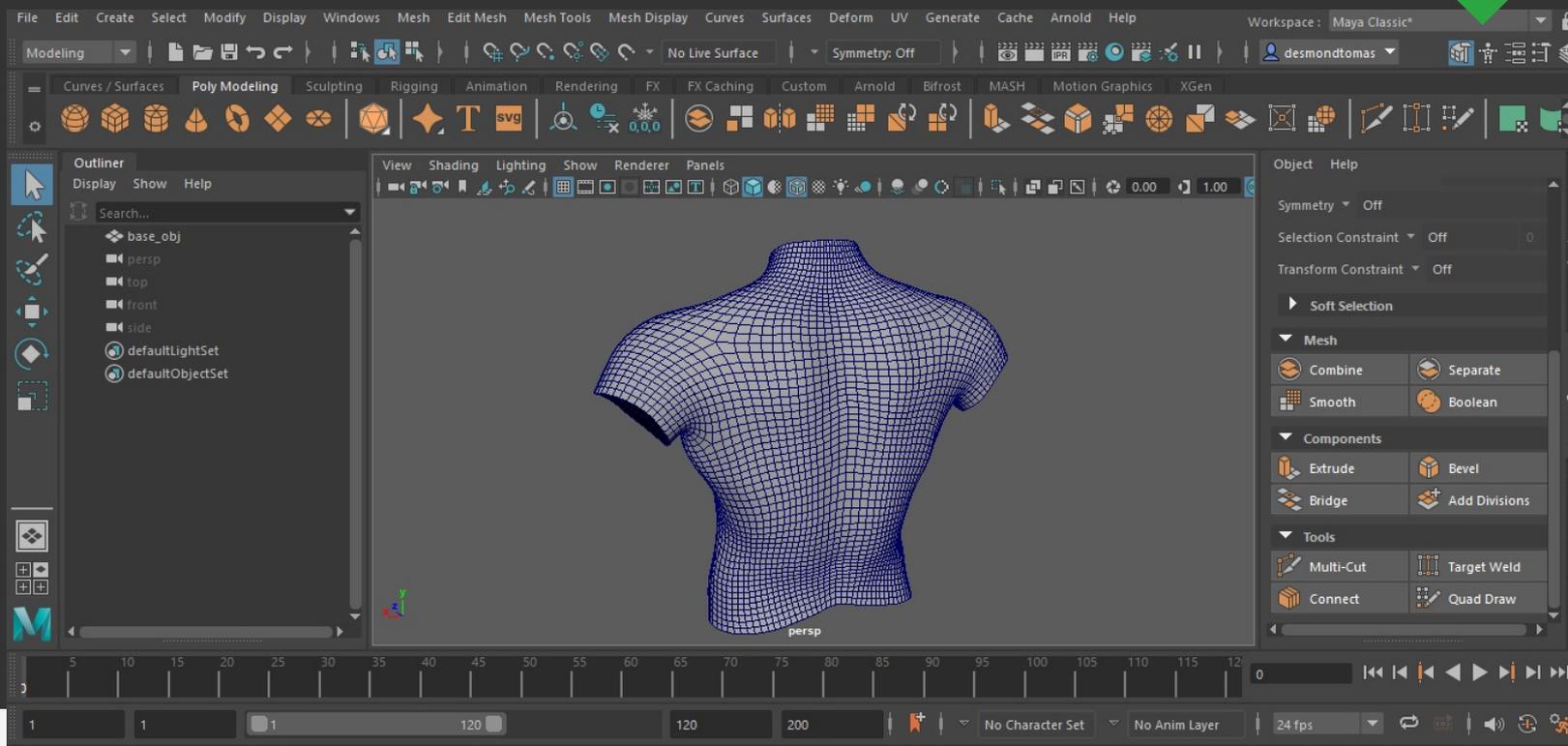
Animación Digital 3D

Retopología

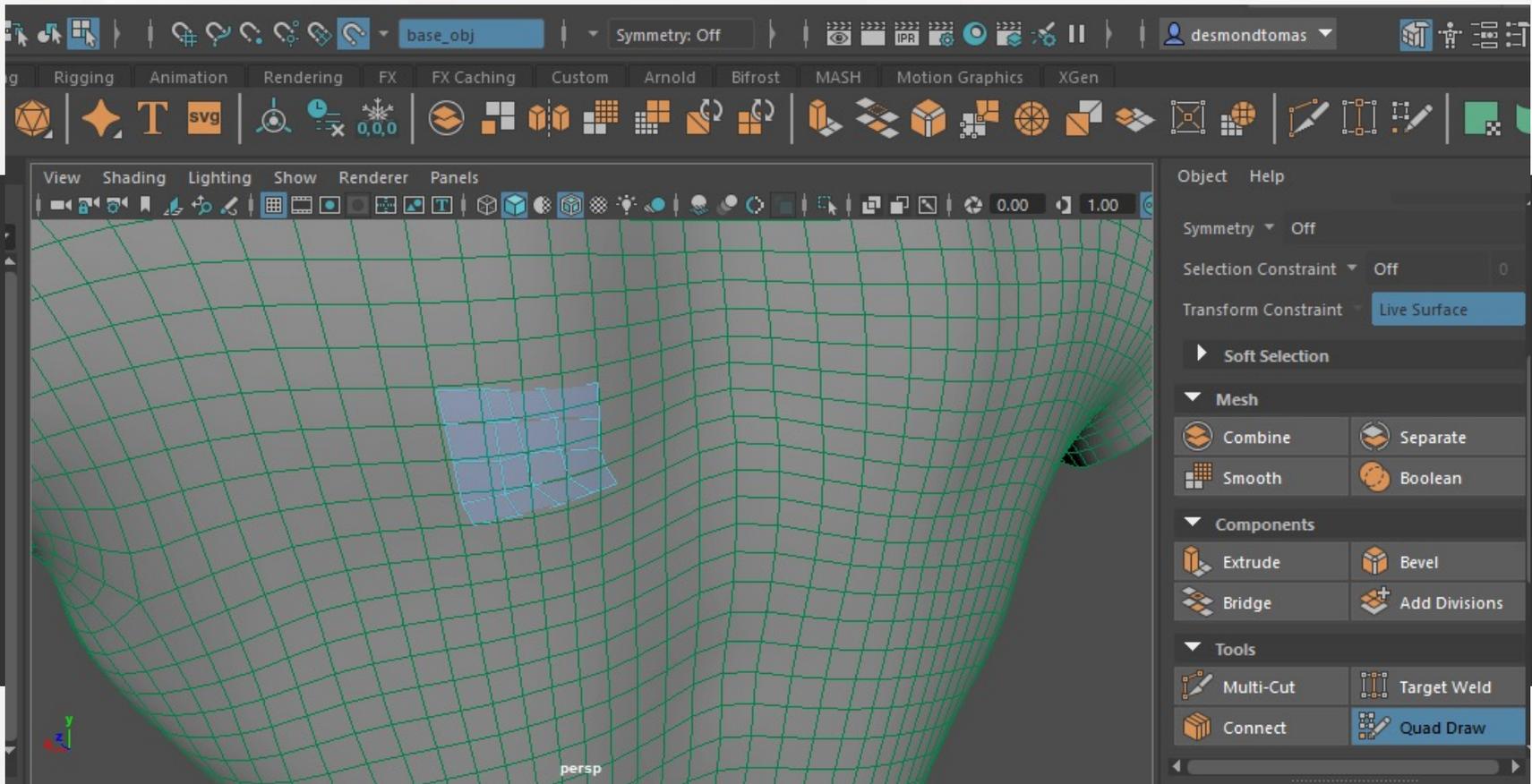
Semana 2





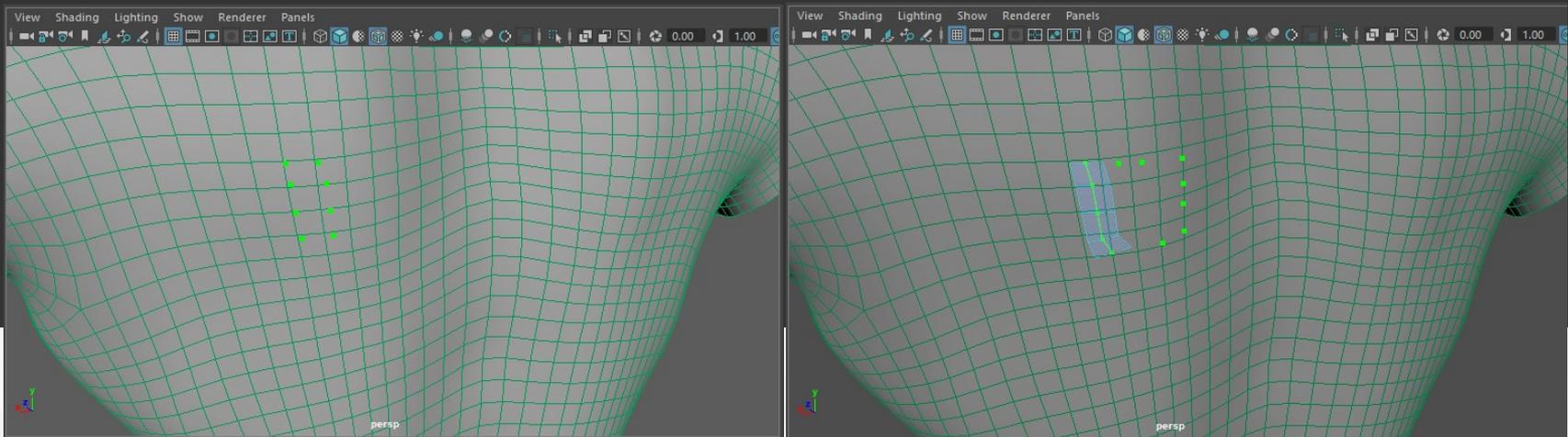


Encontrarás las herramientas en el siguiente espacio al presionar el botón en la parte superior. Con ellas podrás enfocarte en crear una mejor estructura para tu red poligonal.

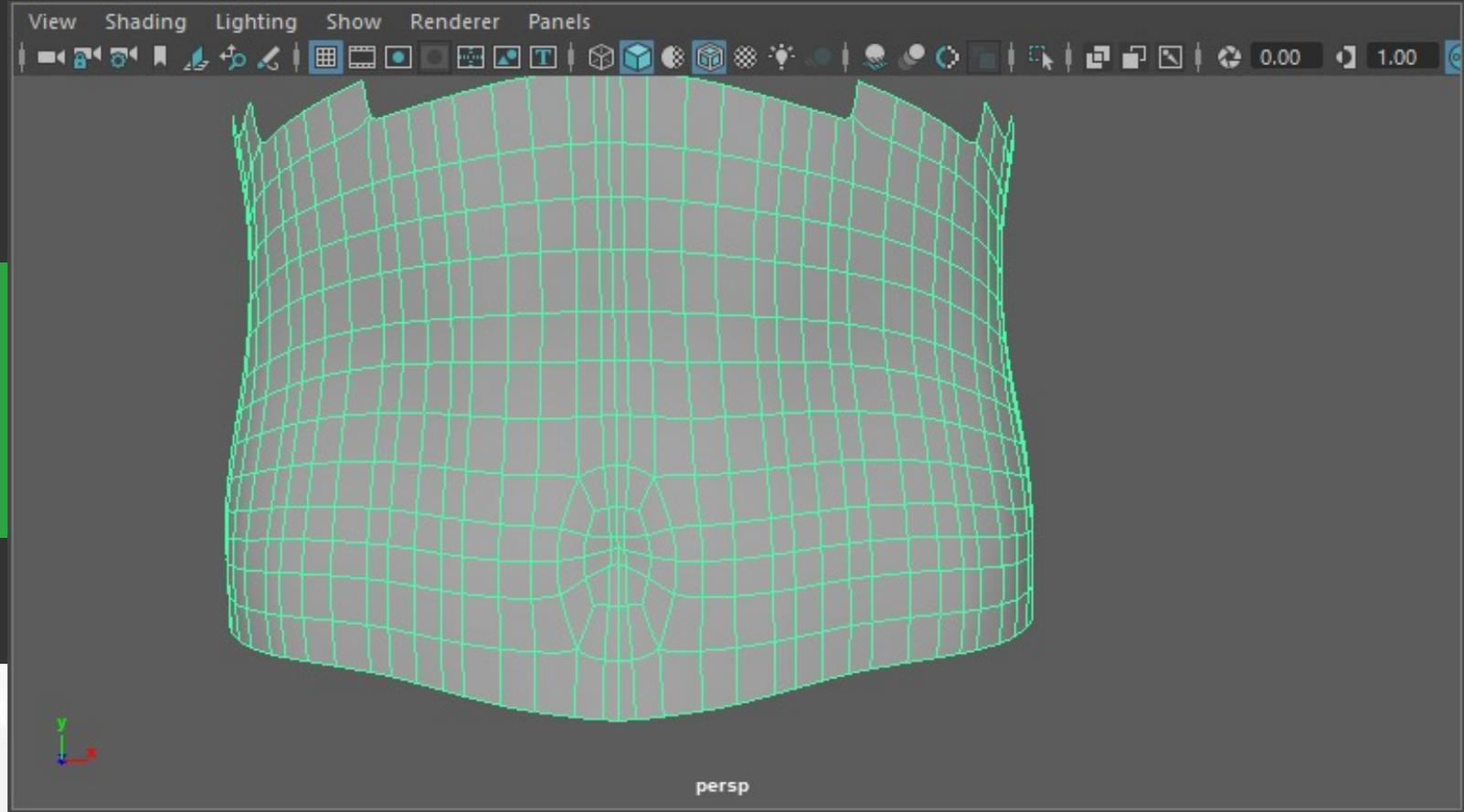


Live Objects

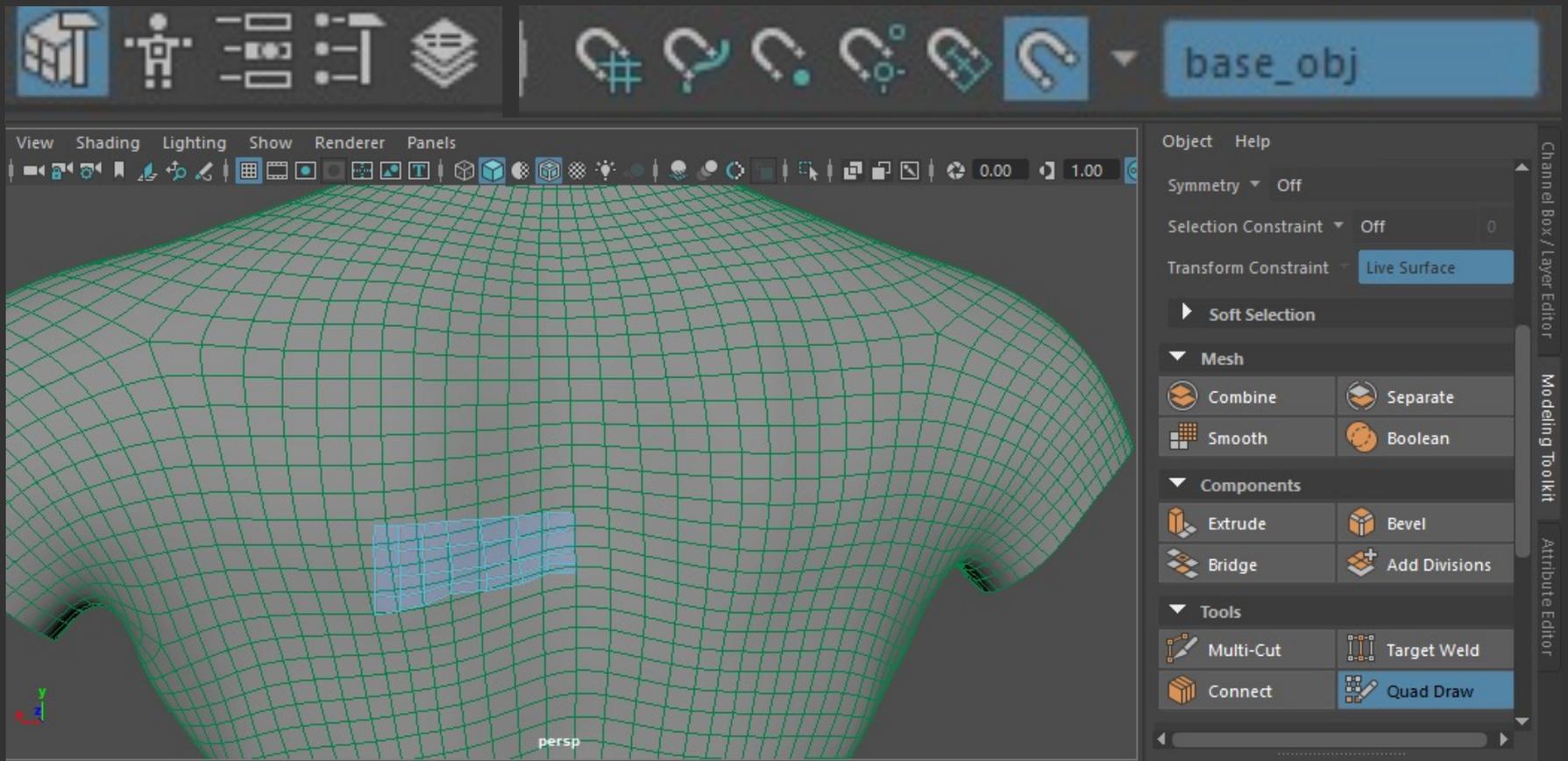
La opción Live Objects te permite trabajar a partir de tu topología existente como base.



Por medio de las herramientas como Quad Draws podrás crear vértices, nuevas caras, e incluso líneas completas a través de tu topología.



Desde el punto de vista de la animación, ¿qué utilidad tendría la retopología de este modelo?



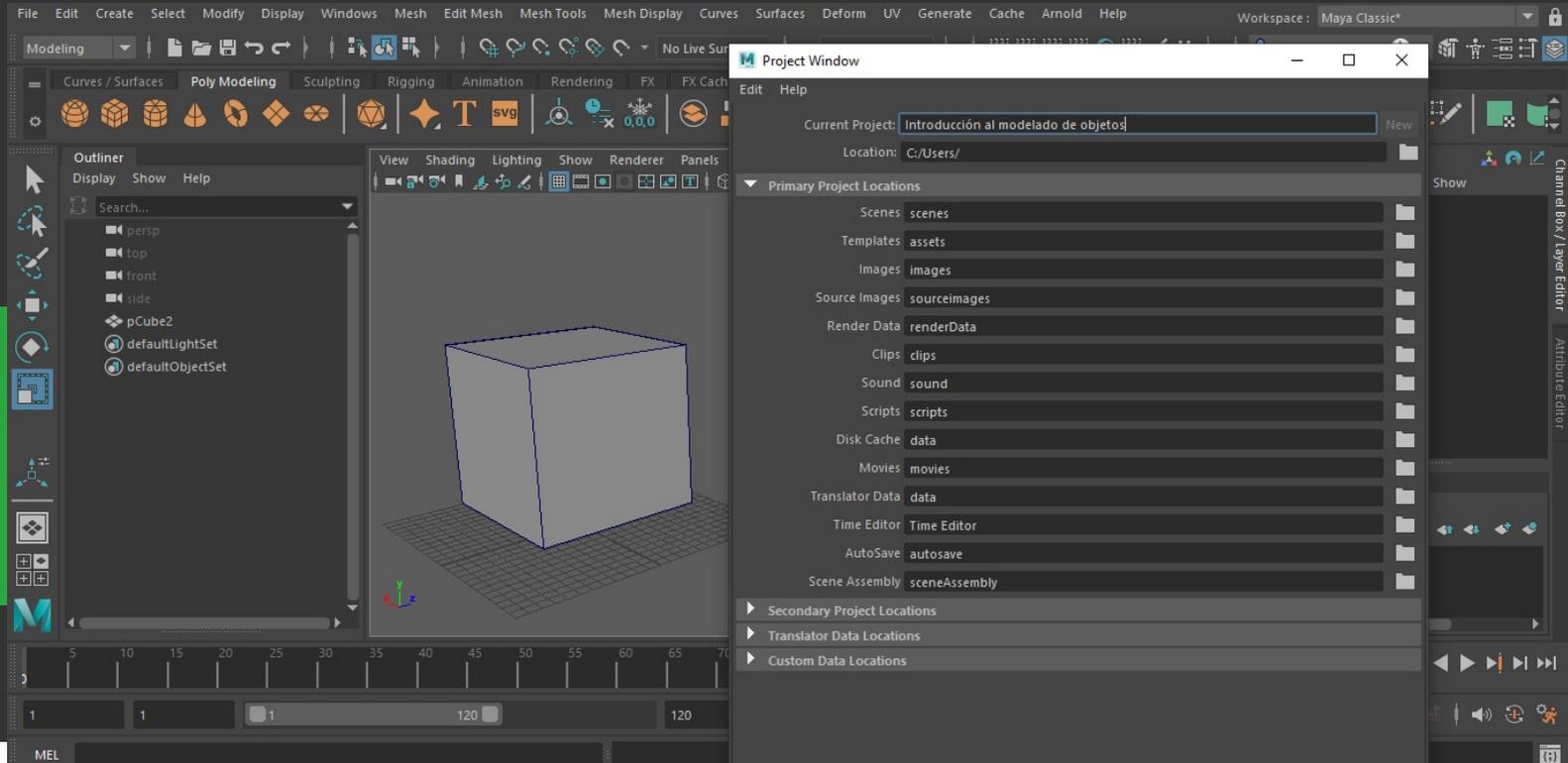
Tener en cuenta una red de polígonos estructurada y un conteo de polígonos óptimo es esencial para crear mejores y más adaptables modelos tridimensionales.

Animación Digital 3D

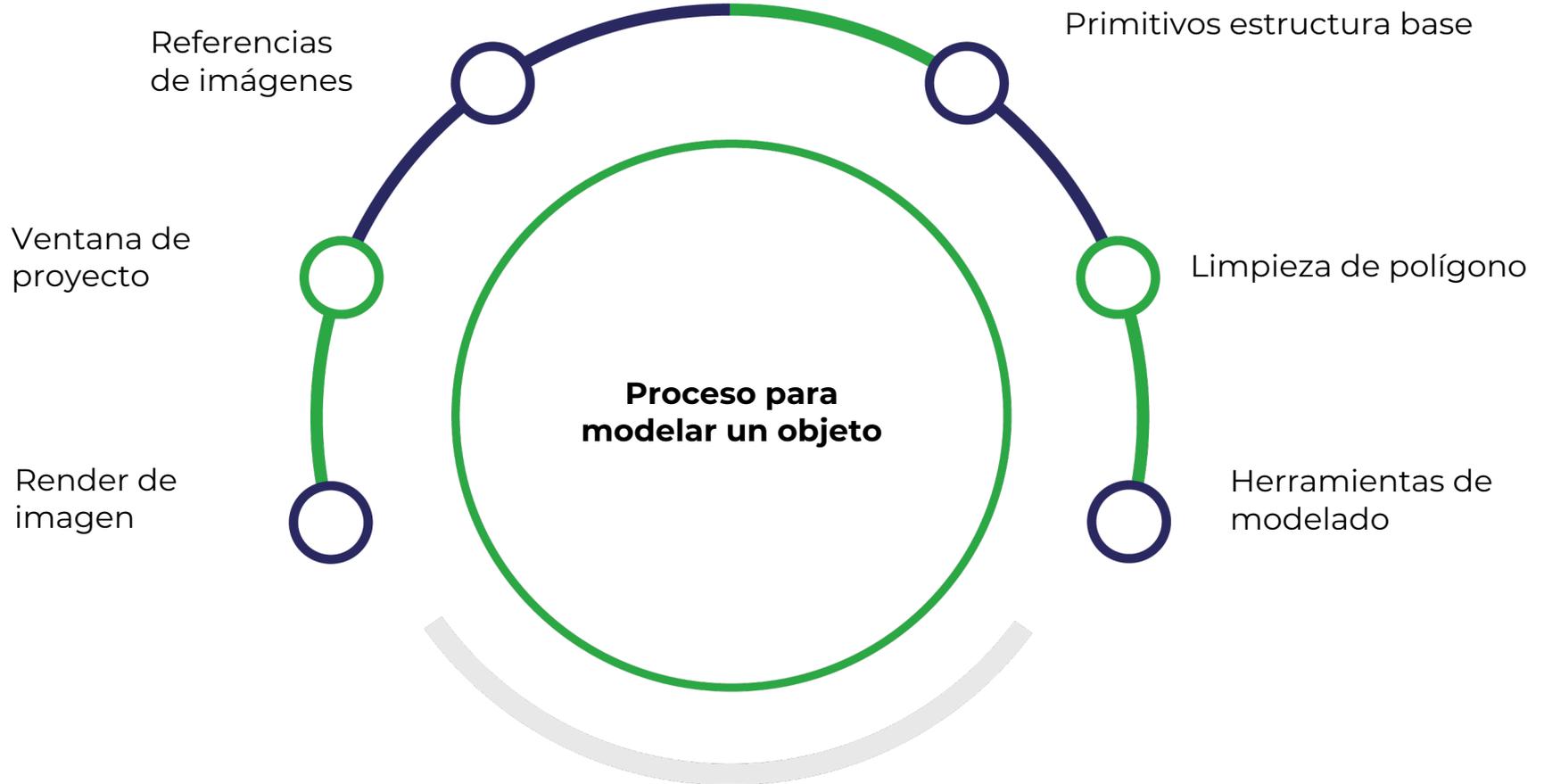
Introducción al modelado de
objetos

Semana 2



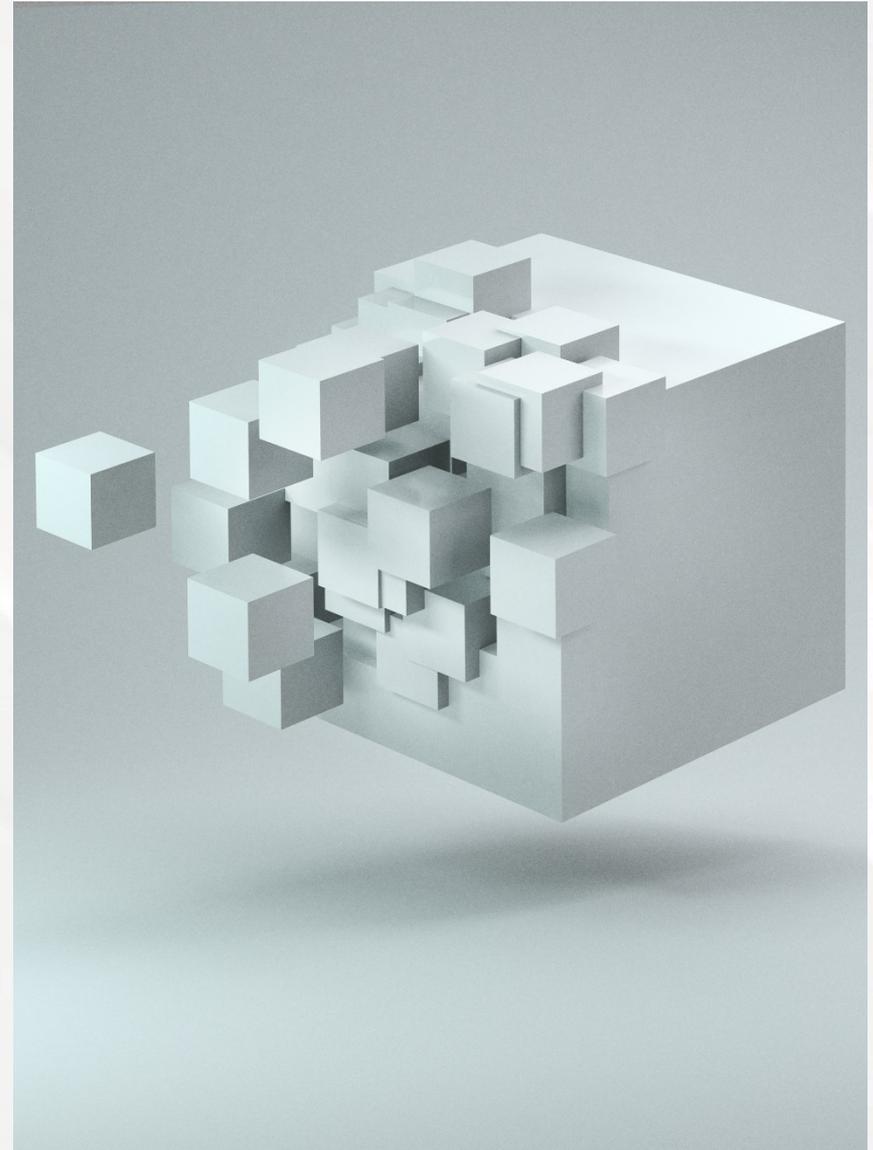


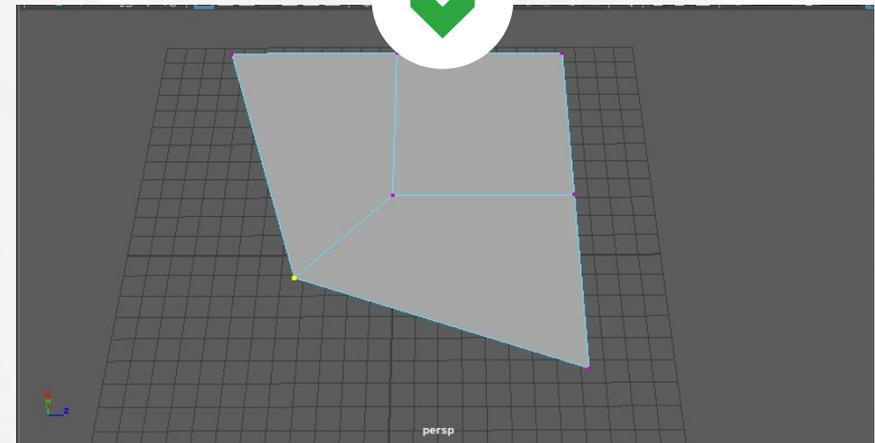
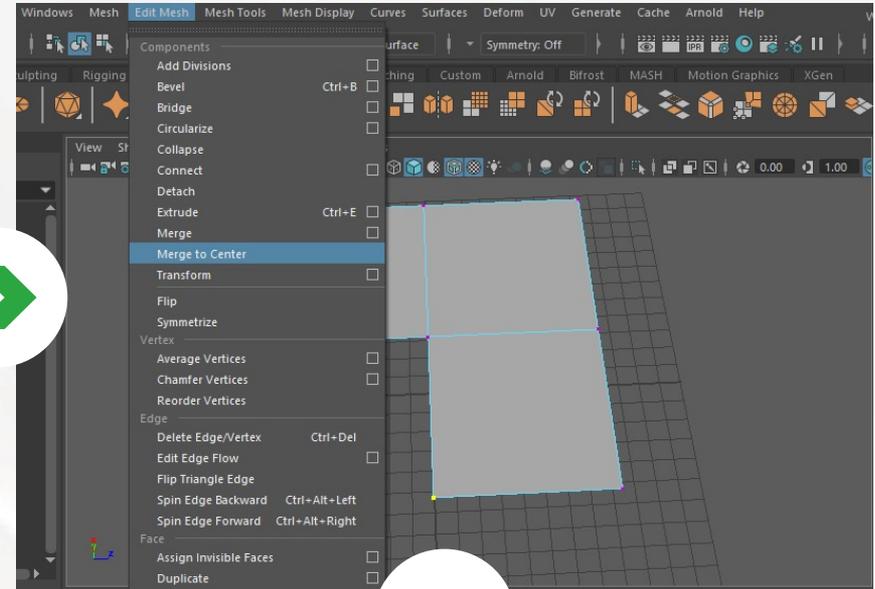
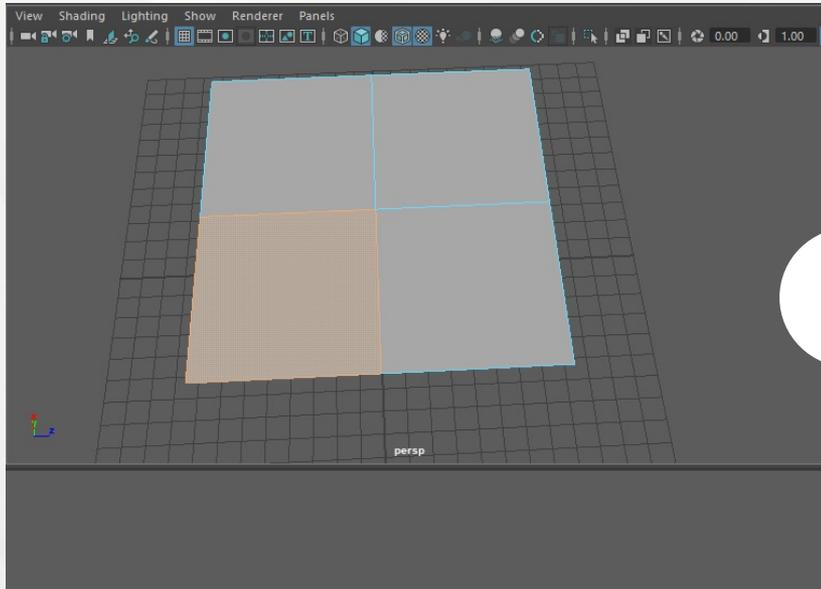
El proceso para modelar un objeto puede tener diferentes acercamientos, pero tener una preparación es lo que hace que este proceso sea más eficiente y permita tener una buena estructura desde el inicio.





El render es una imagen digital que se crea a partir de un modelo o escenario 3D realizado en algún programa de computadora especializado, cuyo objetivo es dar una apariencia realista desde cualquier perspectiva del modelo. El objetivo final del render es funcionar como una imagen fotorrealista, es decir, que parezca una fotografía del modelo tridimensional.

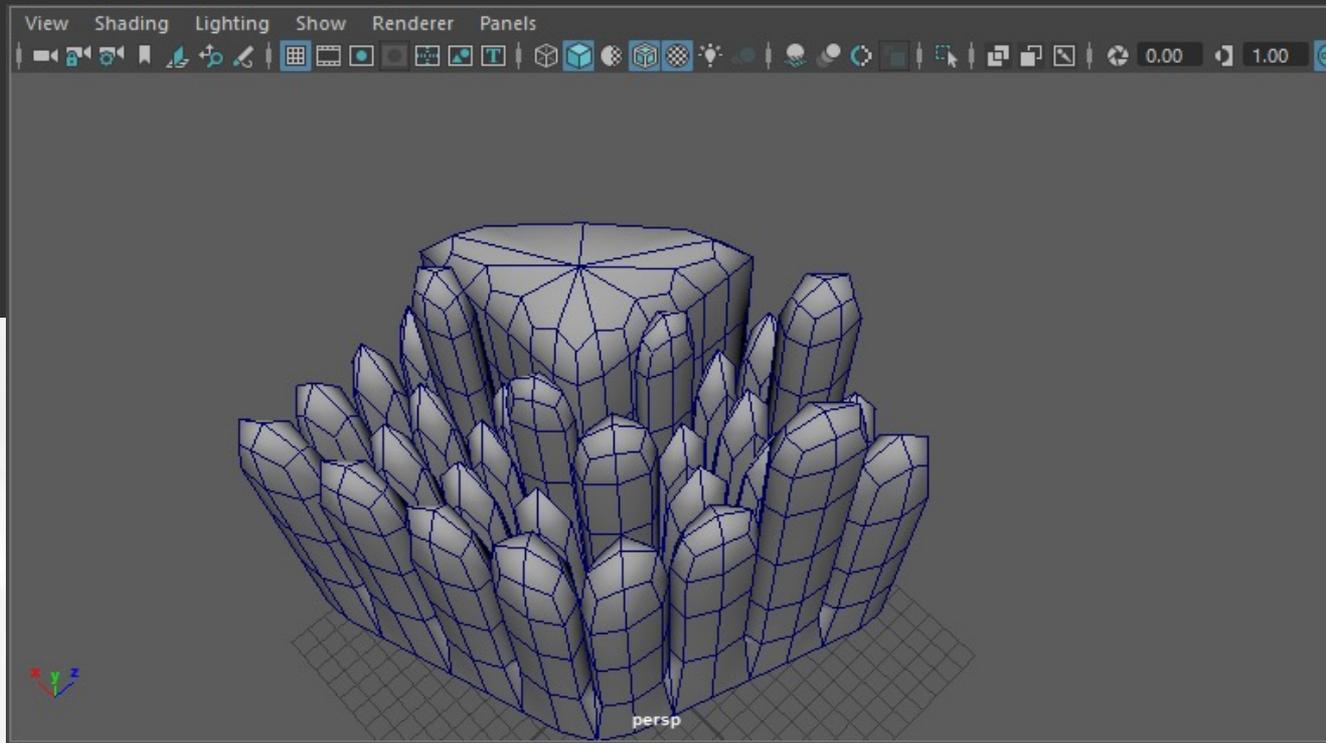




Eliminar triángulos y mejorar el flujo de los polígonos con la forma de cometa.

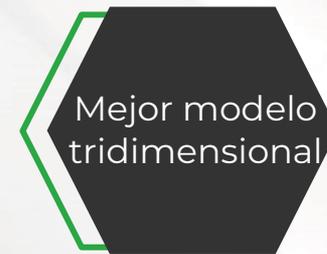


¿Qué tipo de polígonos se usan en la industria de los videojuegos para mejorar el procesamiento de los modelos tridimensionales?





Identificar la estructura de nuestro objeto a modelar, apoyada en una planeación y referencias para el modelado, crea las bases para un mejor desarrollo de nuestro modelo.



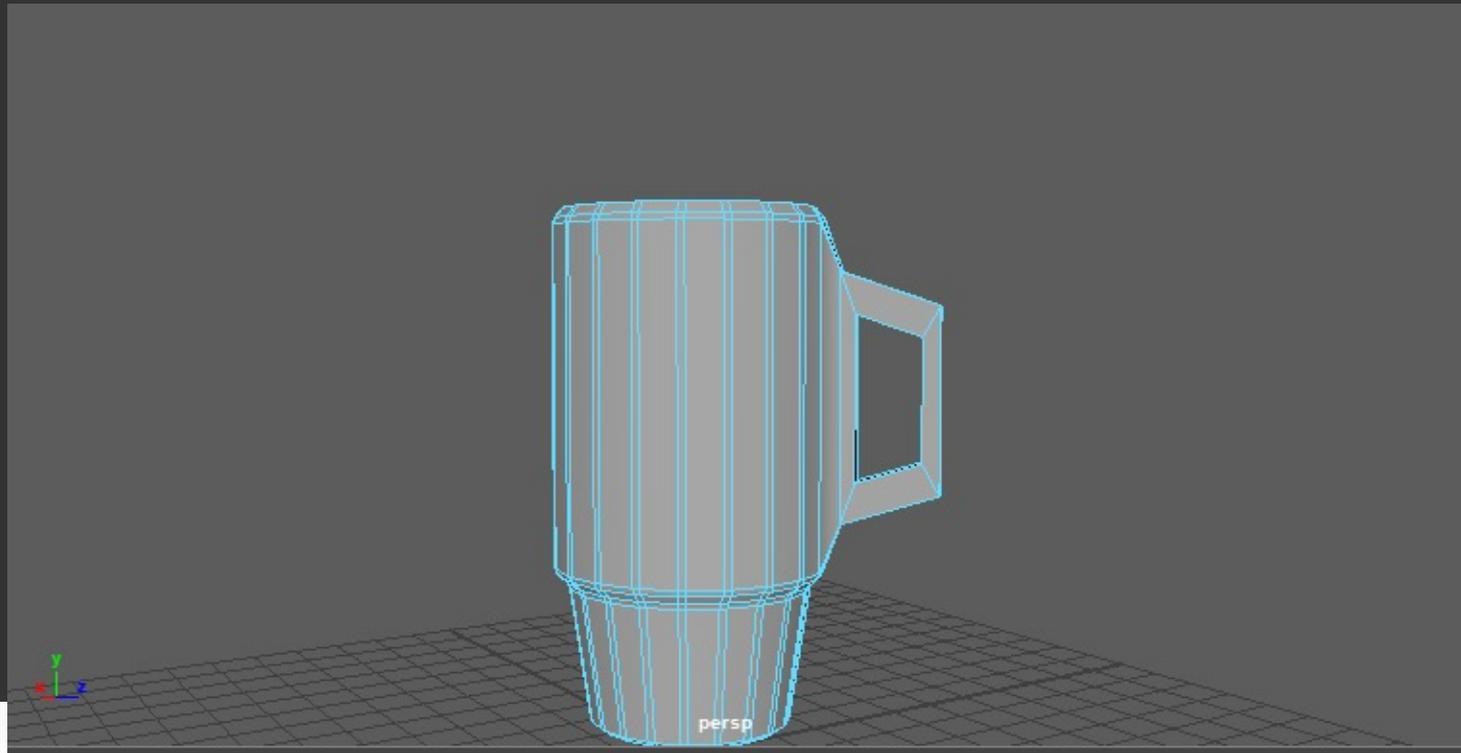


Animación Digital 3D

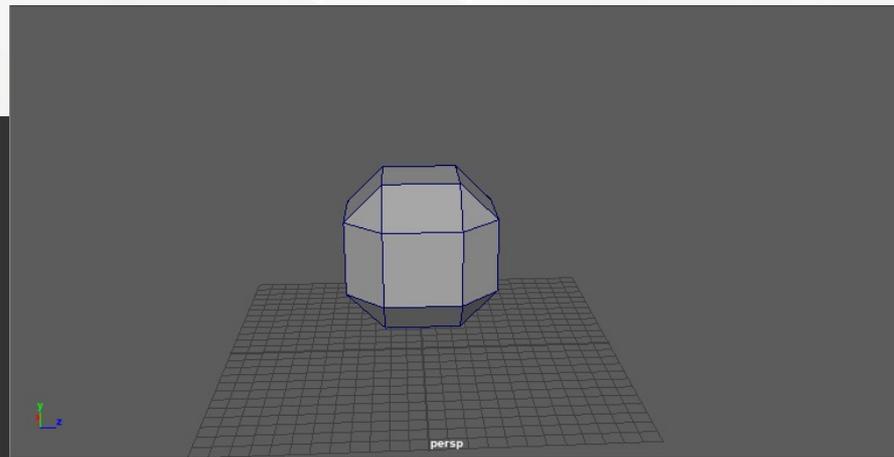
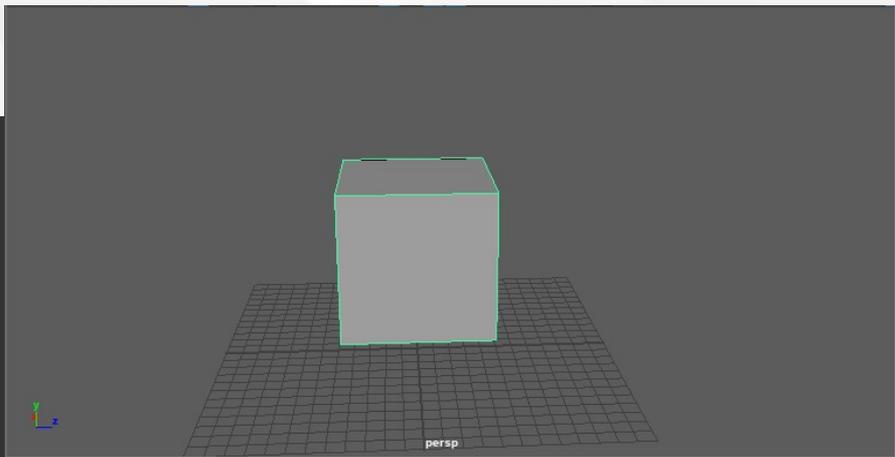
Modelado de objetos
complejos

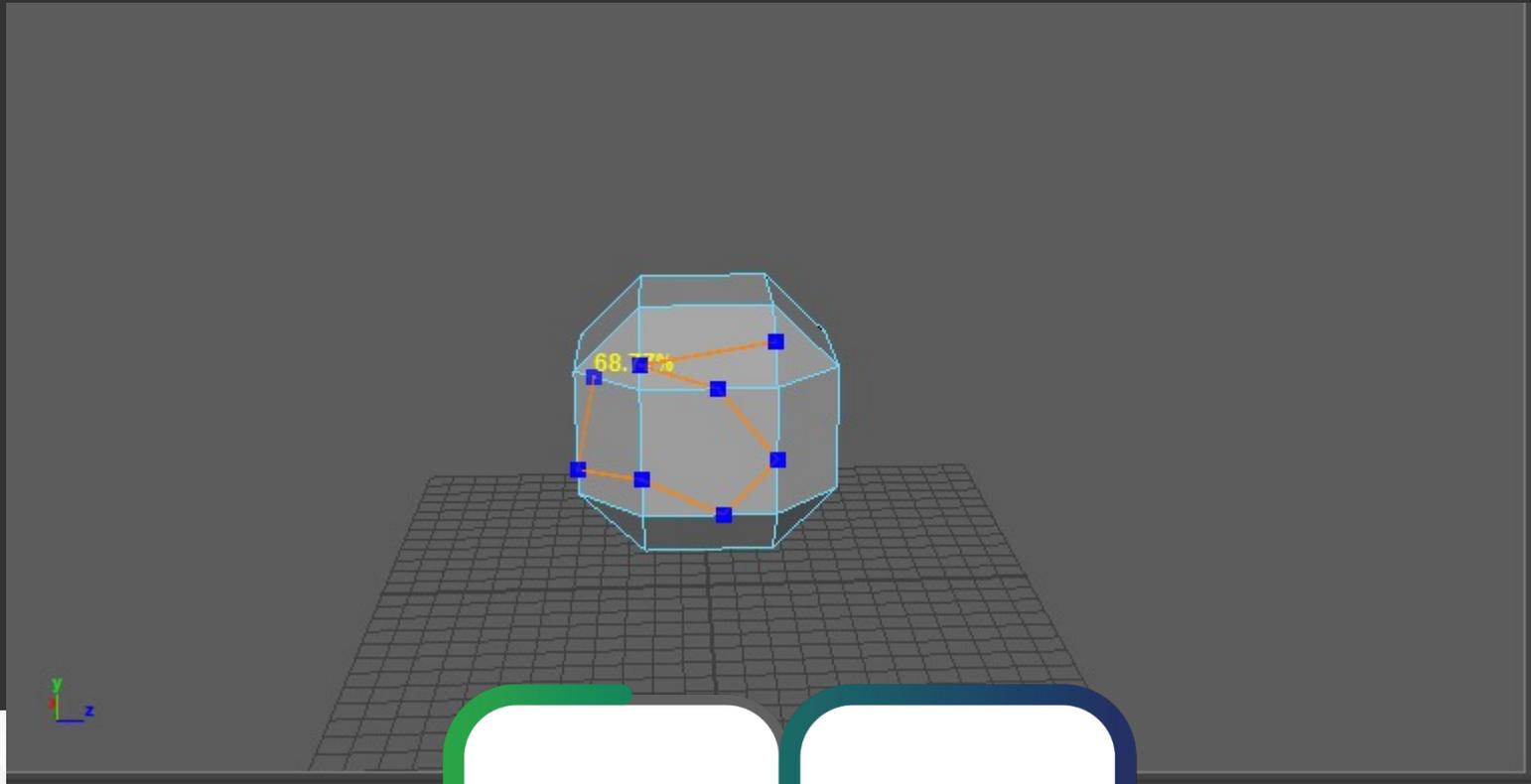
Semana 2



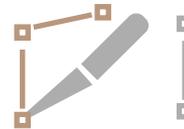


Tras entender cómo se componen los objetos primitivos y cómo ajustar la geometría por medio de las herramientas de modelado, se llega a un objeto tridimensional final listo para su uso. Siendo este uno de los procesos por los cuales se puede llegar a modelar cualquier objeto sólido.



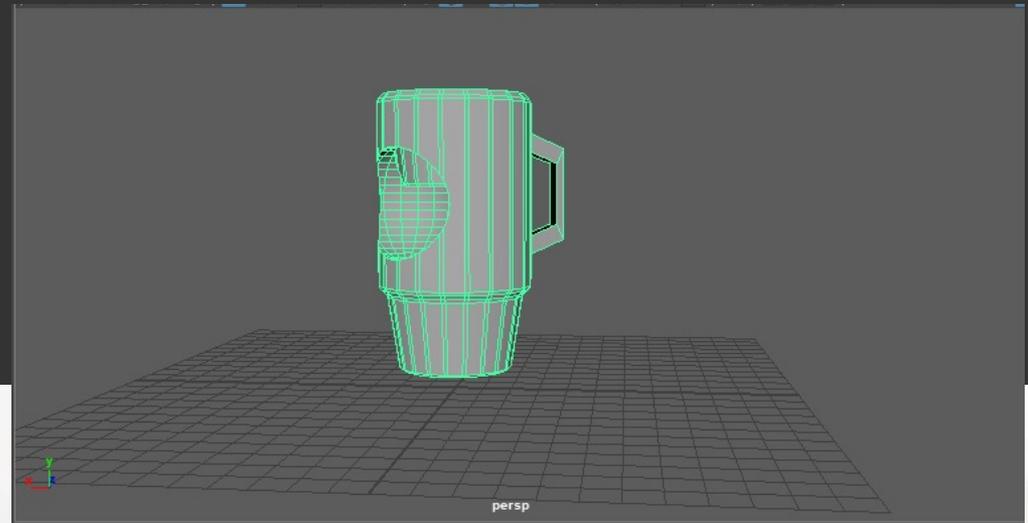
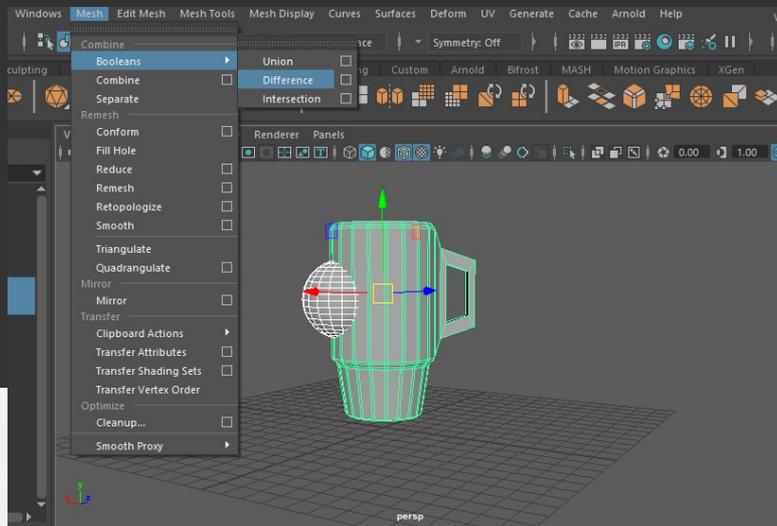


Multi-Cut Tool



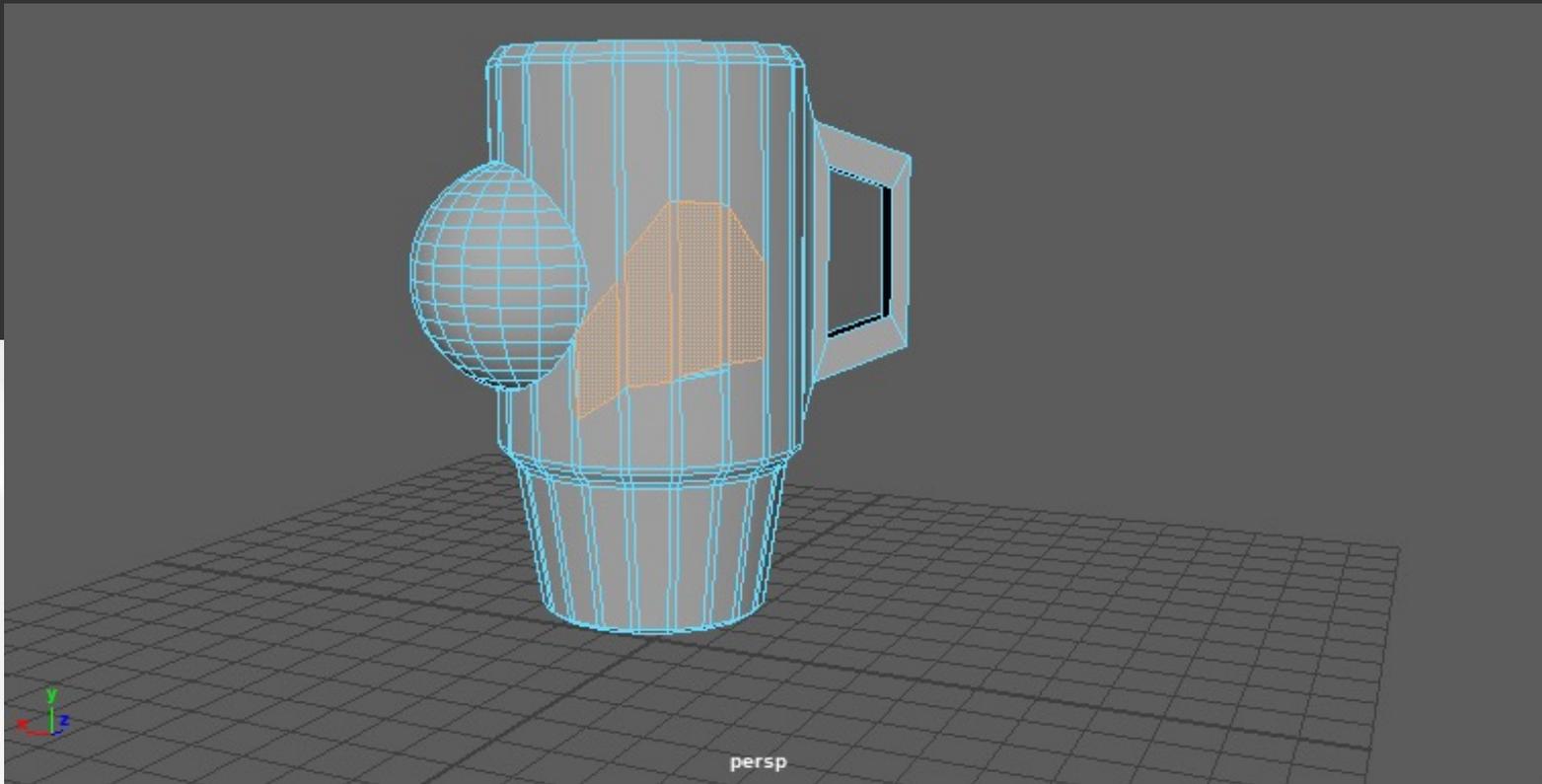


Booleans



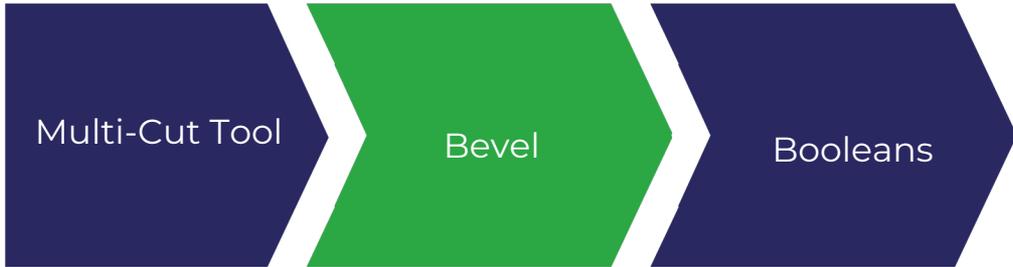


¿Cuál es la herramienta indicada para hacer cortes seguidos con la ayuda del mouse, presionando sobre el modelo?





Herramientas para incrementar los detalles o crear figuras más complejas a partir de otros elementos con uniones, intersecciones o cortes, creando cualquier figura a partir de nuestra primera forma para un modelado más complejo.



Multi-Cut Tool

Bevel

Booleans