



Universidad
Tecmilenio®





Animación digital 3D

Manejo de curvas

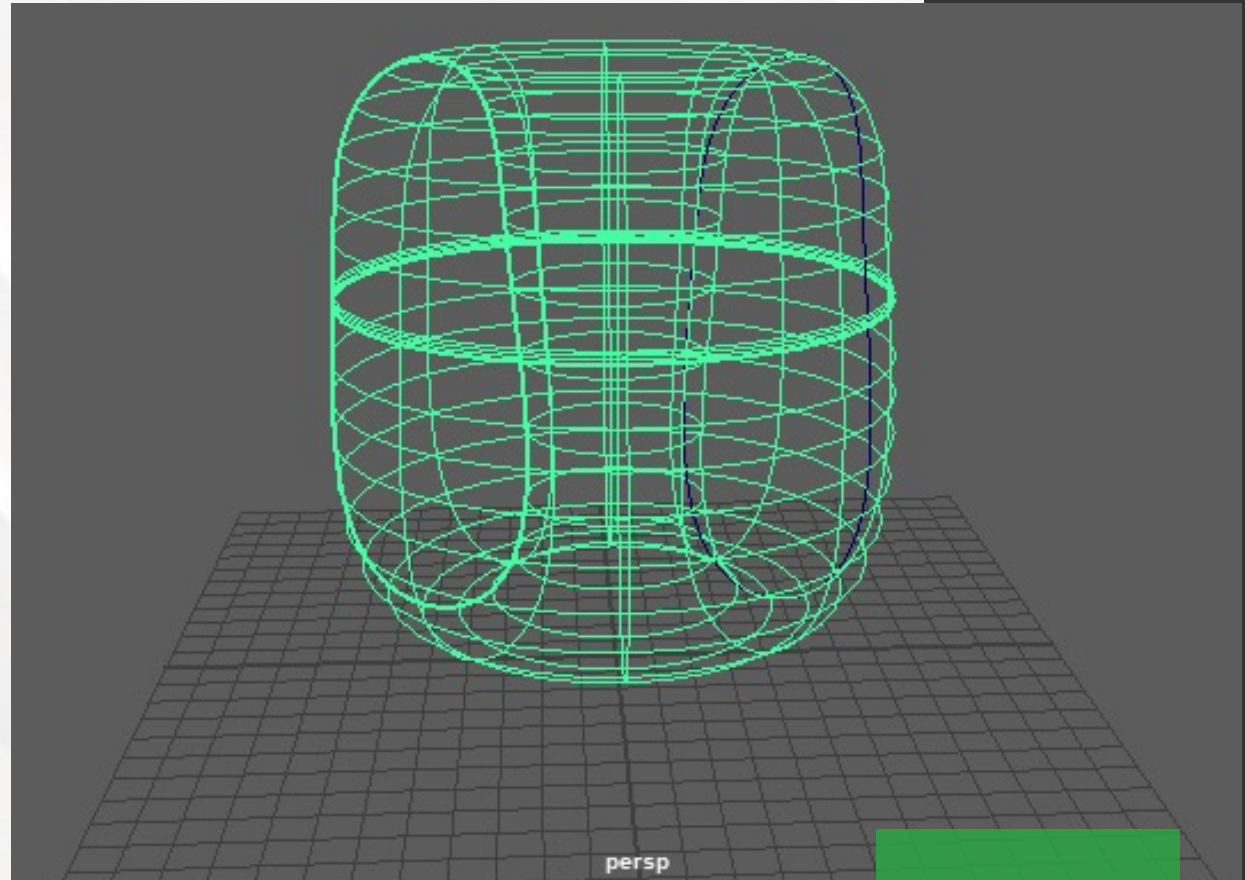
Semana 3

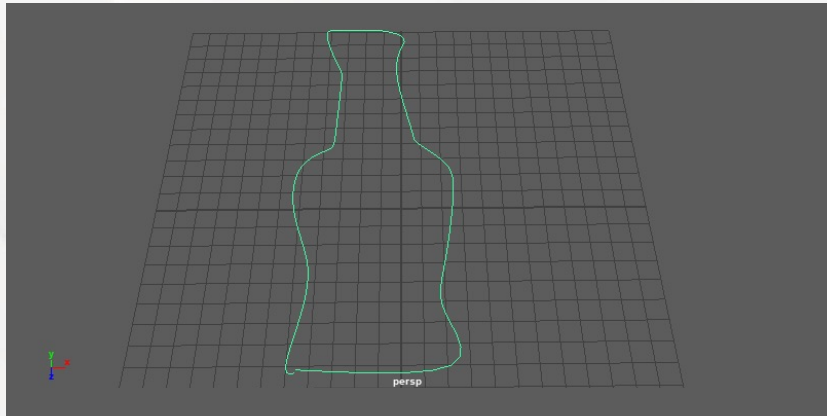




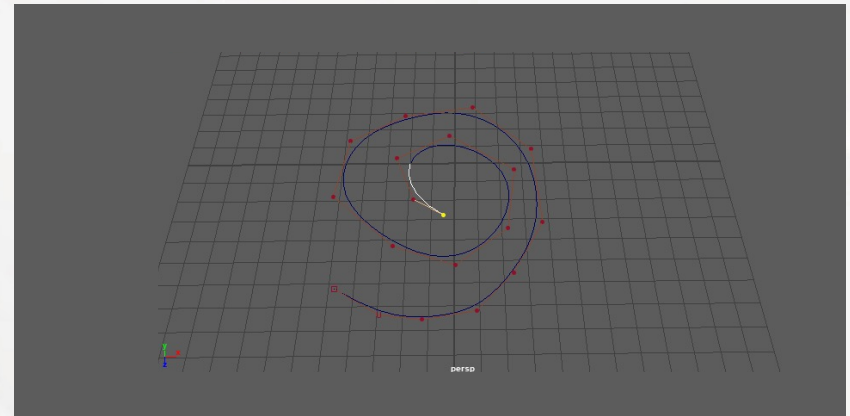
Curvas

- Objetos
- Superficies
- Controladores
- Trayectorias

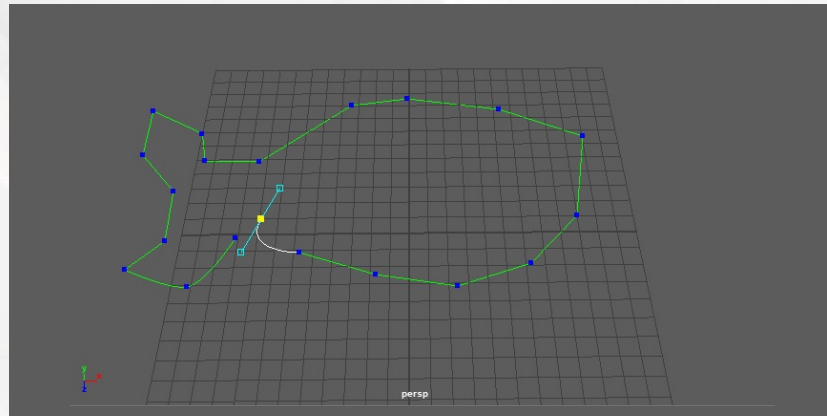




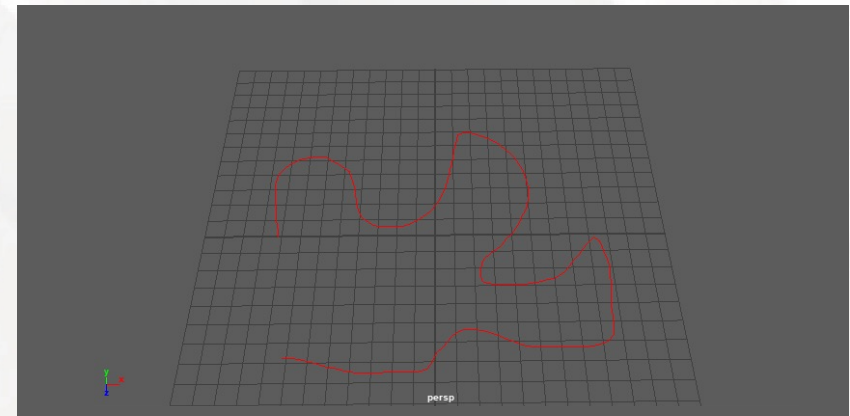
EP Curve Tool



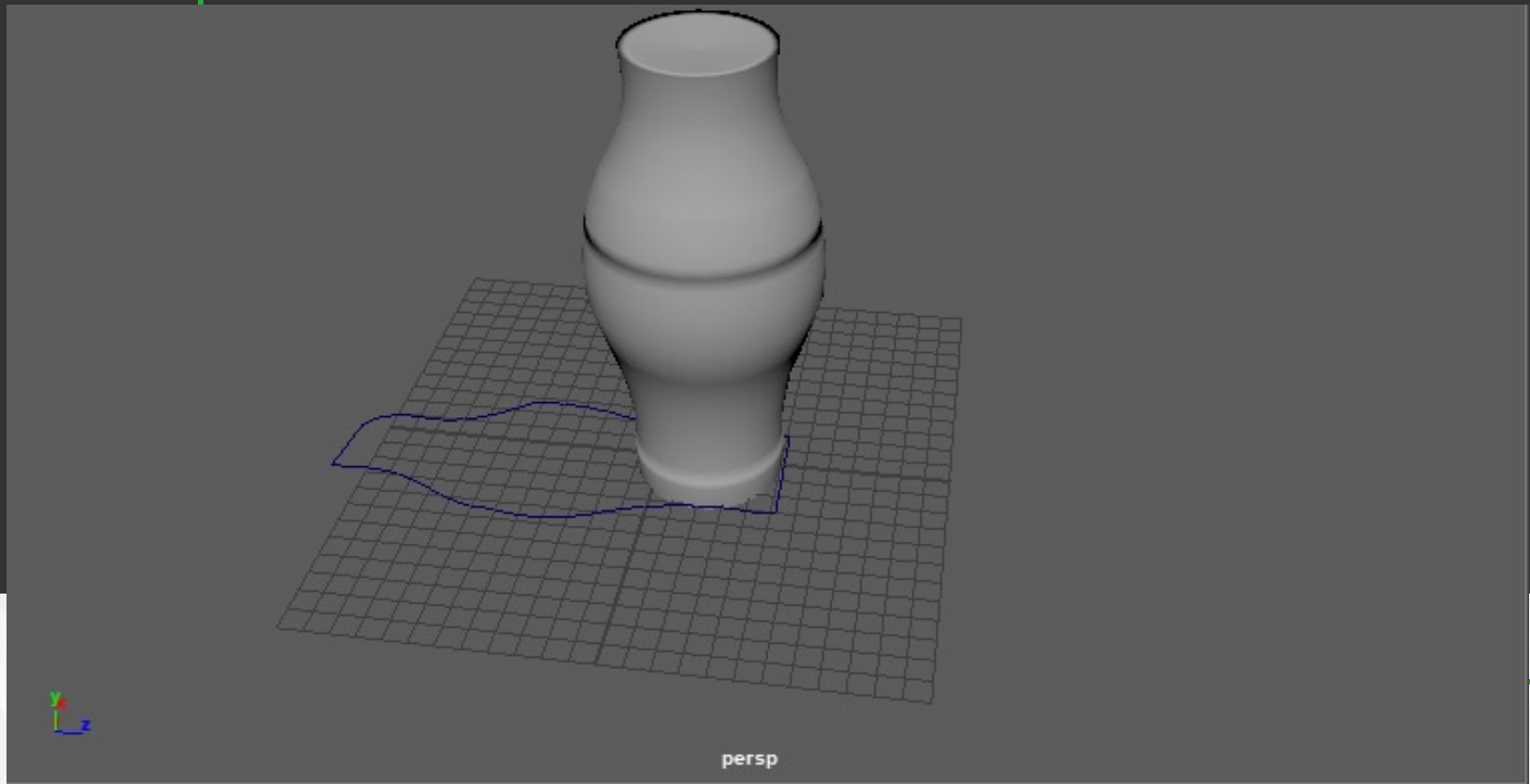
CV Curve Tool



Bezier Curve Tool



Pencil Curve Tool



Revolve

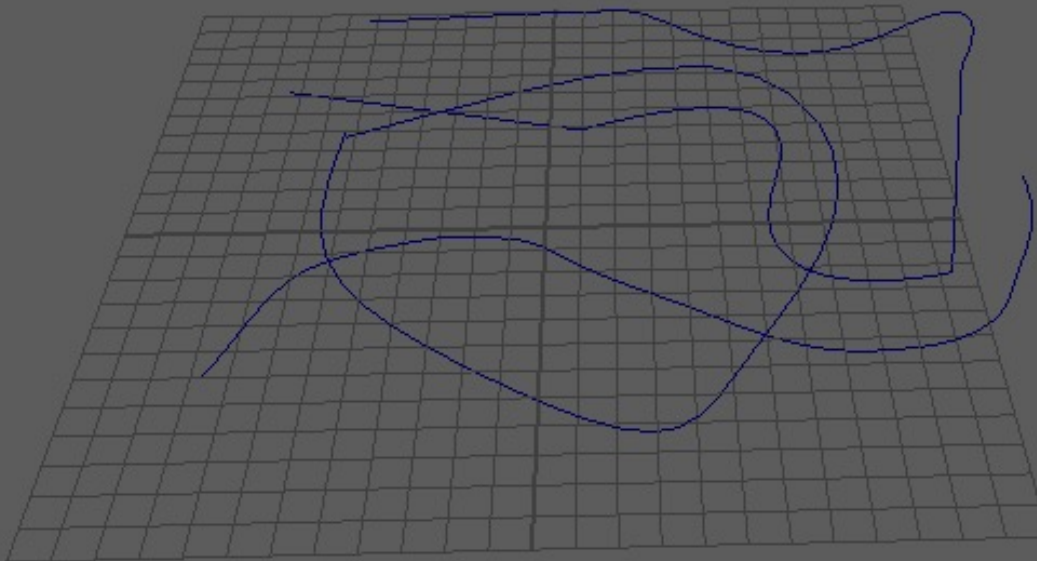
La herramienta revolve nos permite crear una superficie utilizando nuestra curva, después de cerrarla.



Responde a las siguientes preguntas:



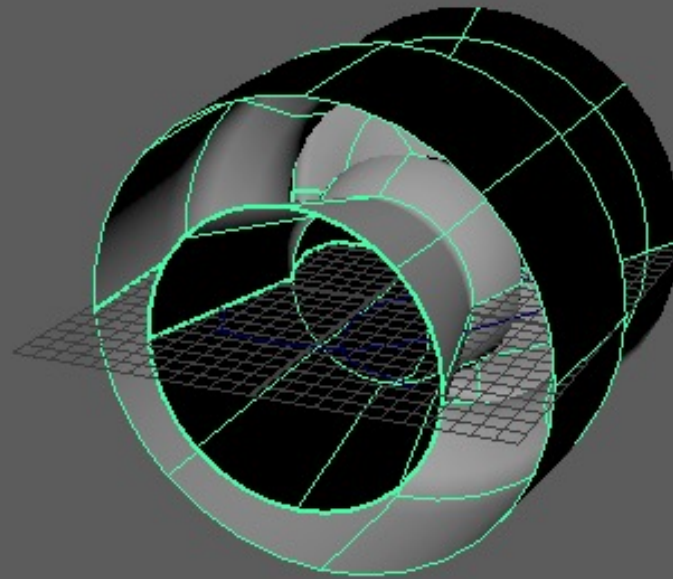
¿Qué utilidad tiene la creación de polígonos a partir de curvas?



persp



Entre los diferentes tipos de curvas que nos presenta Maya, ¿qué herramienta para crear curvas nos permite modificar los puntos existentes en relación con los puntos de control?



persp

Las curvas no solo funcionan como una alternativa para el modelado, también funcionan como apoyo para resolver cuestiones que con primitivos sería un proceso más complicado, así como para el ahorro de recursos y uso en otros aspectos tanto de la modelación como creación de controladores o segmentos para el seguimiento de animación.

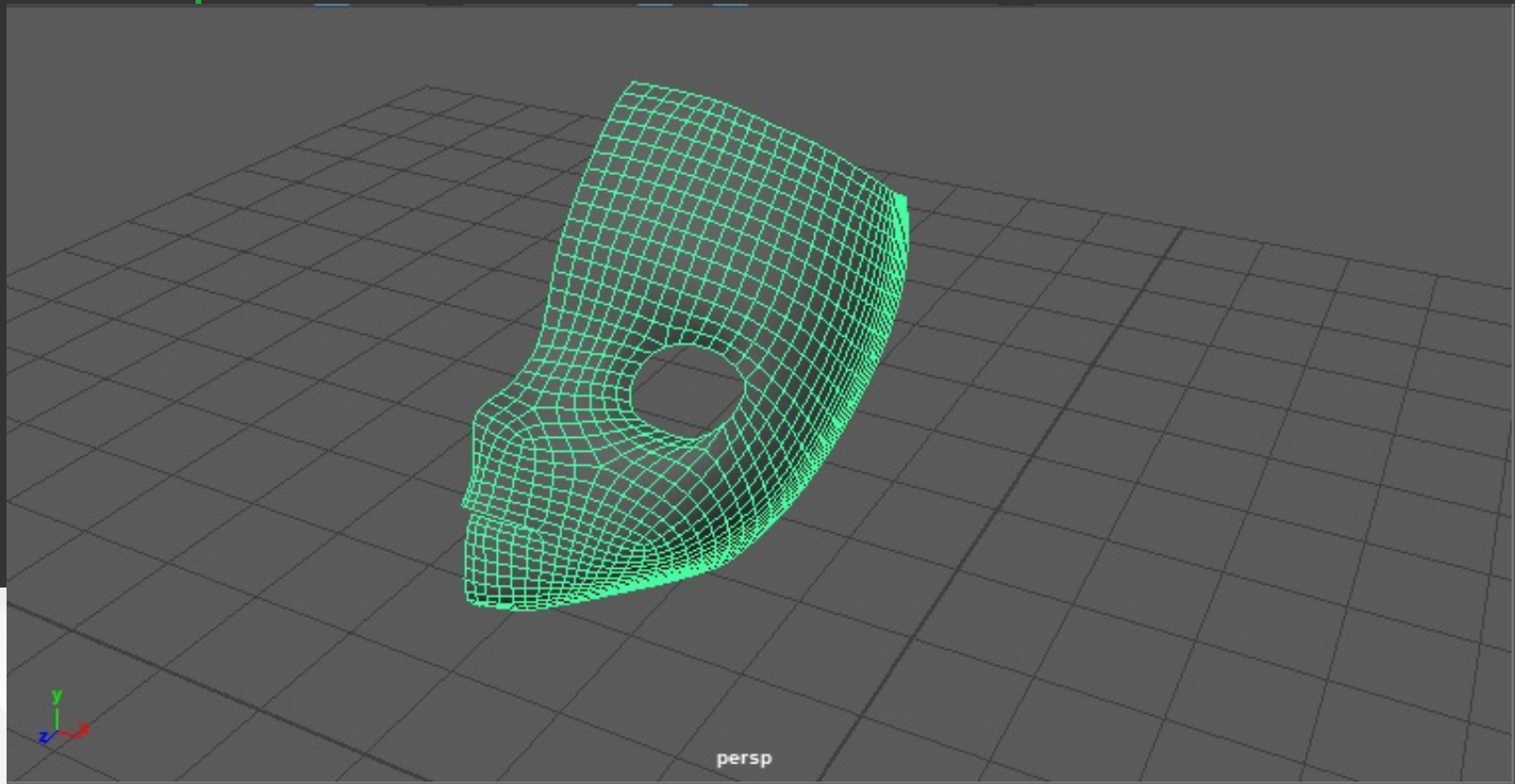


Animación digital 3D

Creación de personaje
(Anatomía del rostro)

Semana 3

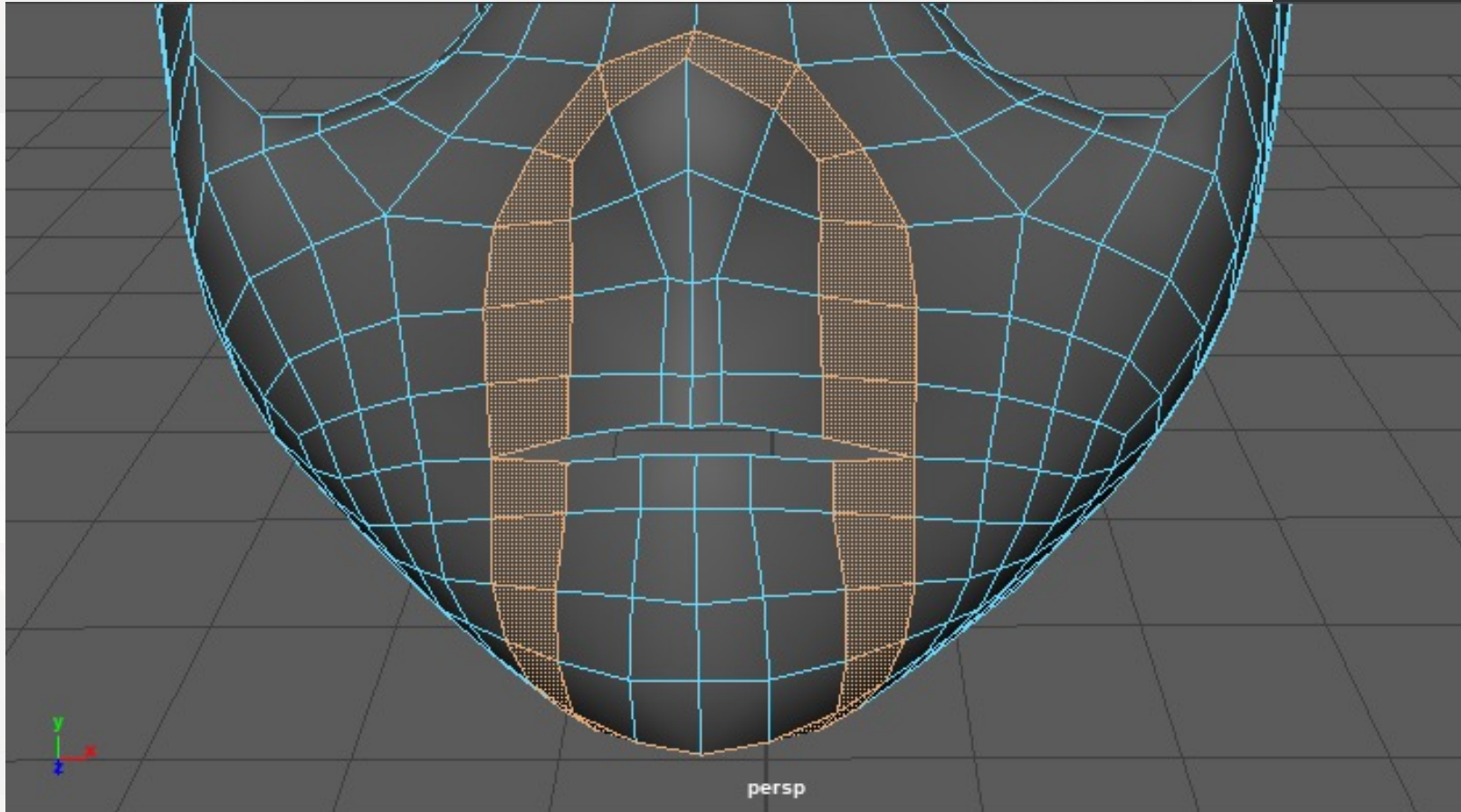




La creación de topología para el rostro al igual que en los objetos tridimensionales, puede lograrse por diferentes métodos, pero en ambos es importante tomar en cuenta el flujo de los polígonos para las partes que componen el rostro.

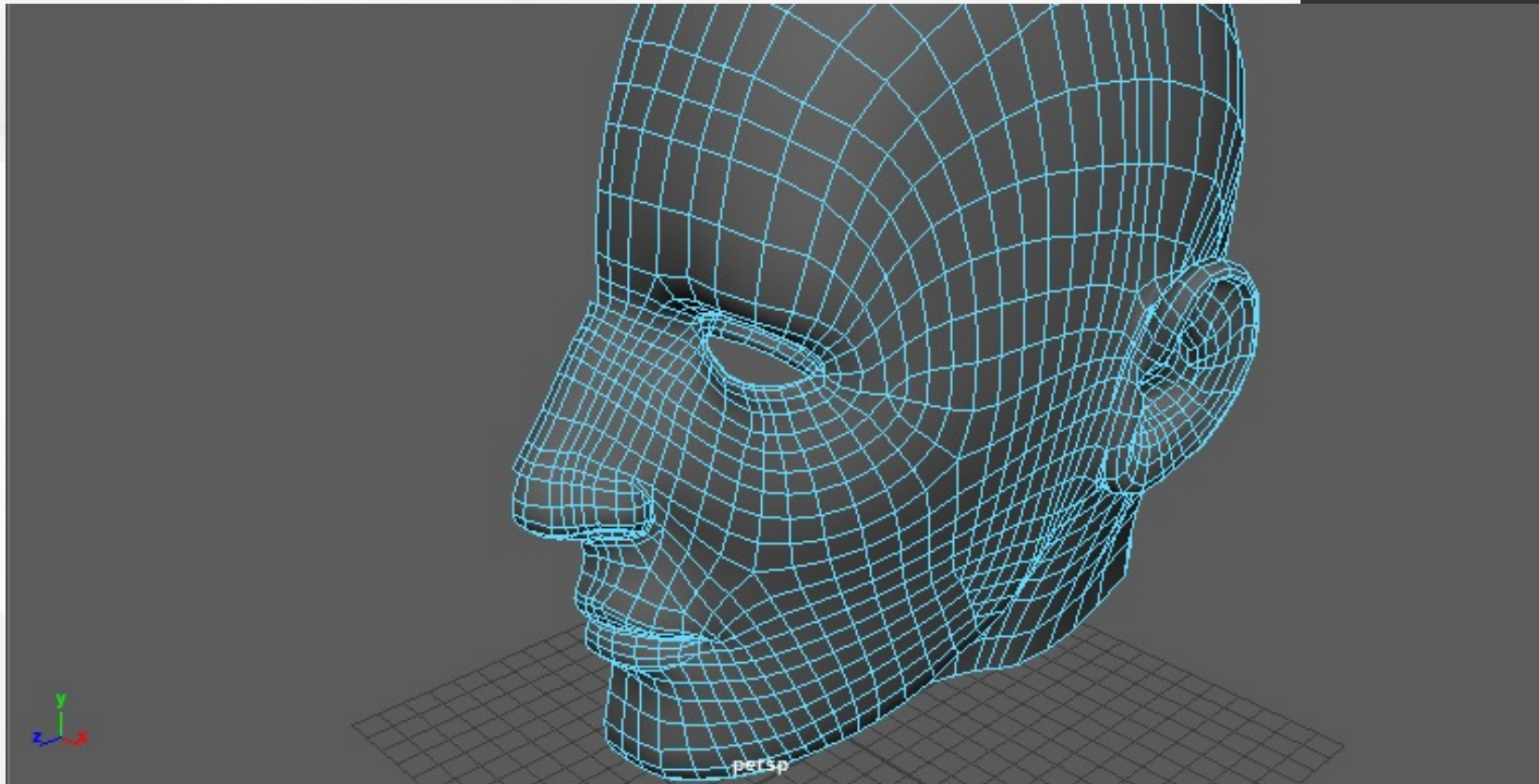


Bucles



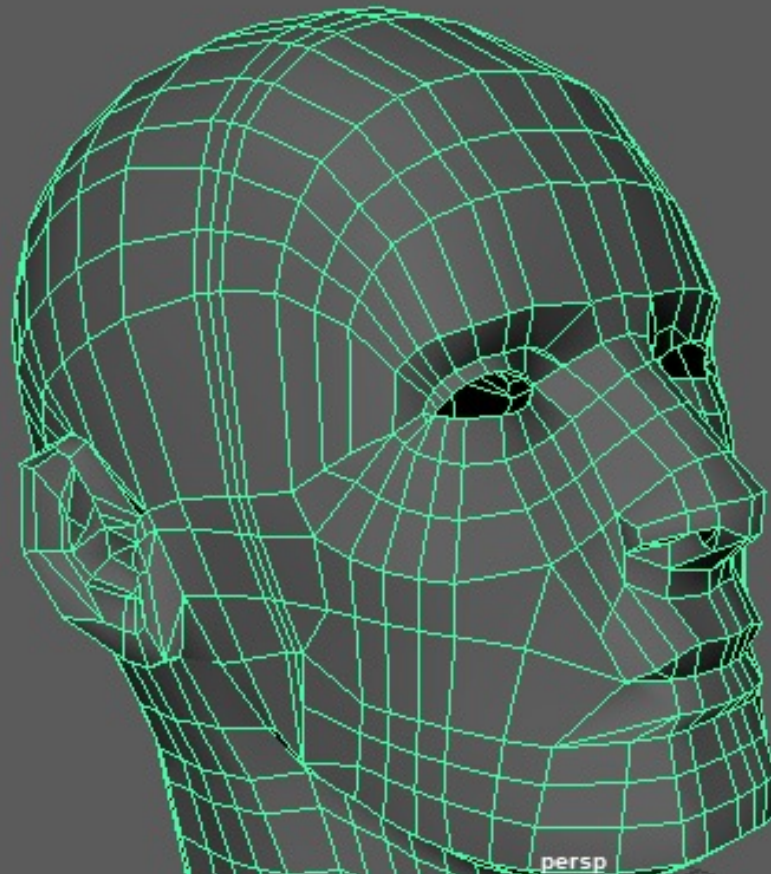


Modelado por partes





Modelado de pieza completa

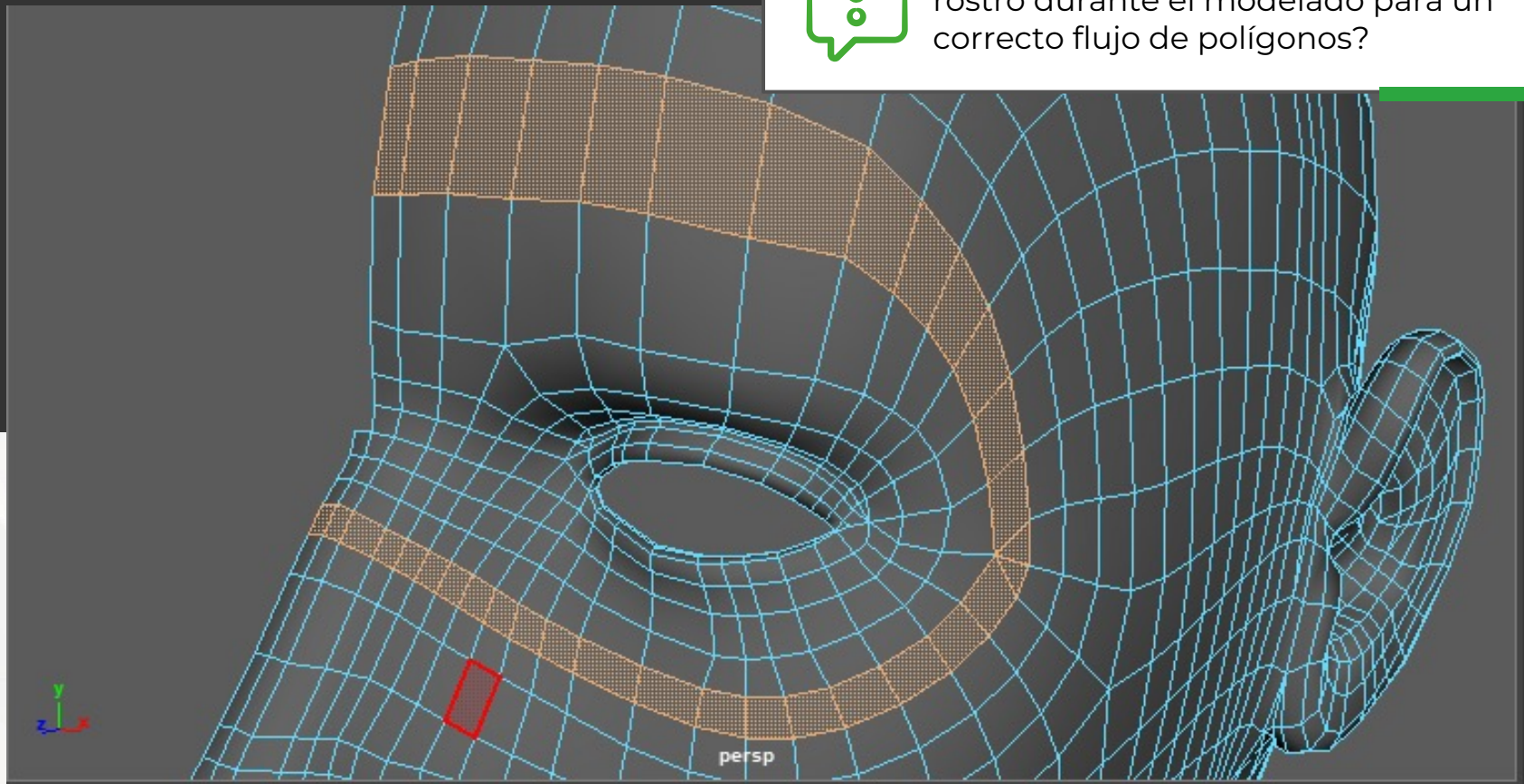


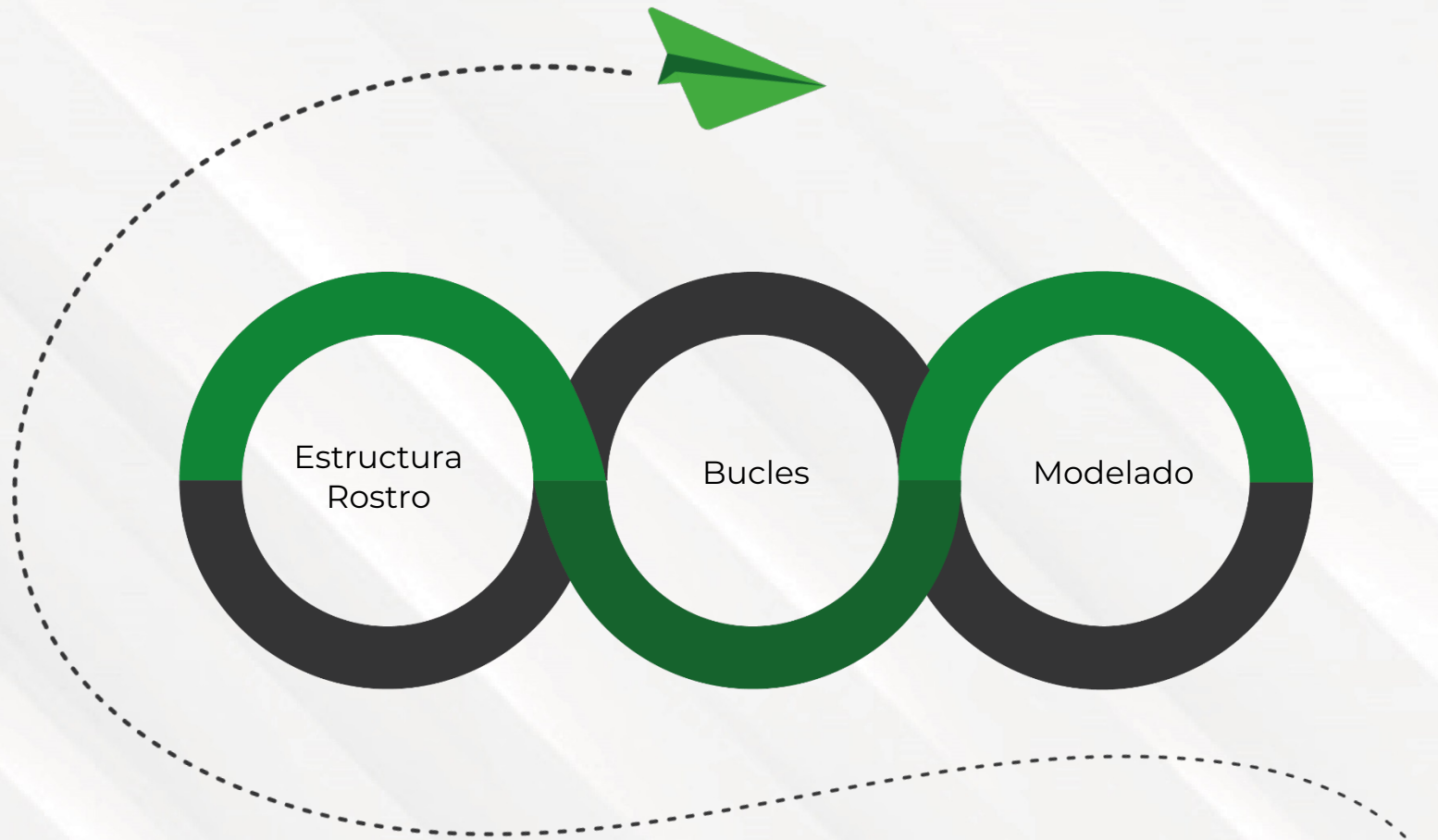


Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuántos bucles se encuentran en un rostro durante el modelado para un correcto flujo de polígonos?





Tener una clara estructura de la cabeza, así como del flujo que deben de seguir los polígonos es esencial para modelar nuestros personajes. Con un personaje modelado adecuadamente será más sencillo utilizar el modelo para animación.

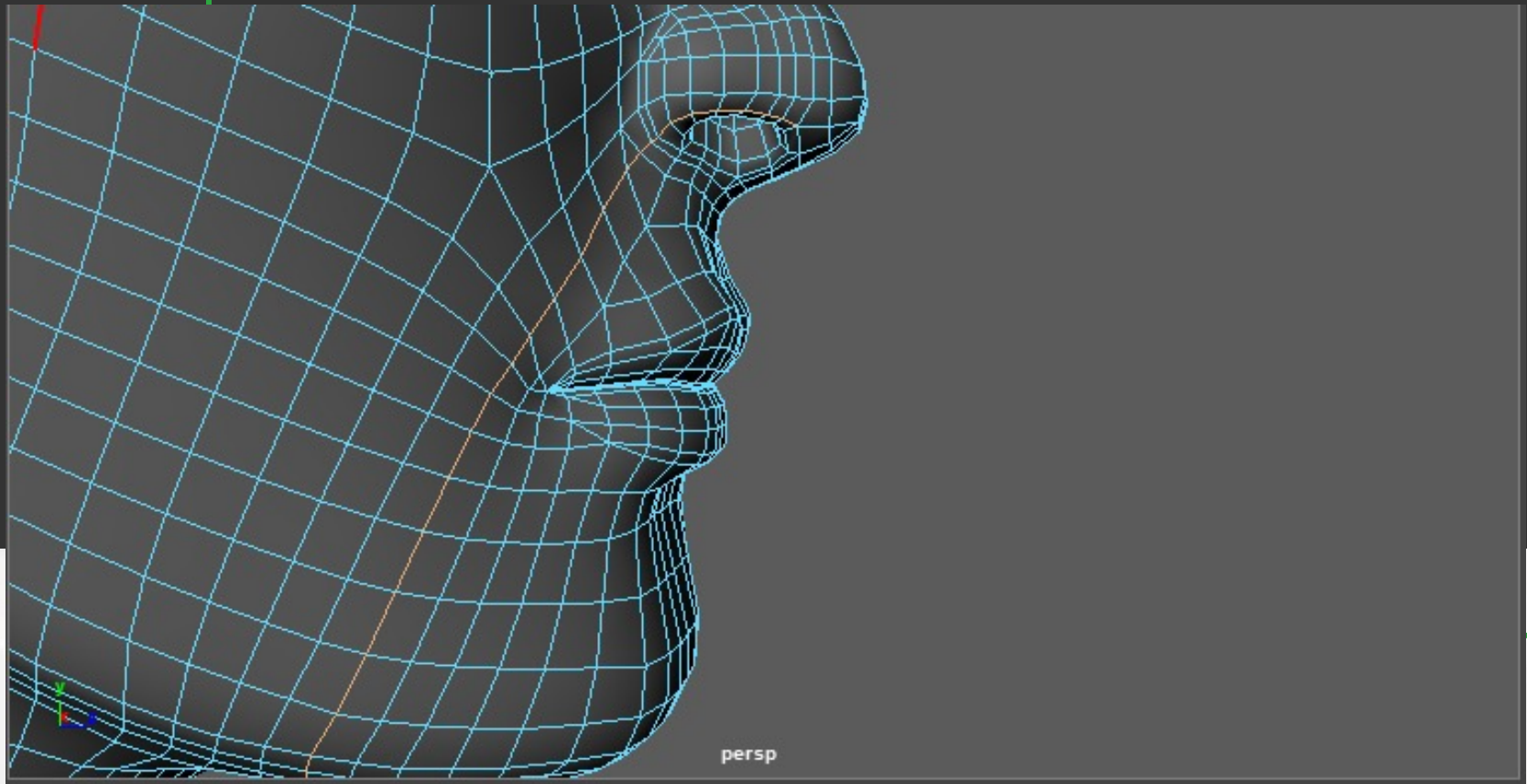


Animación digital 3D

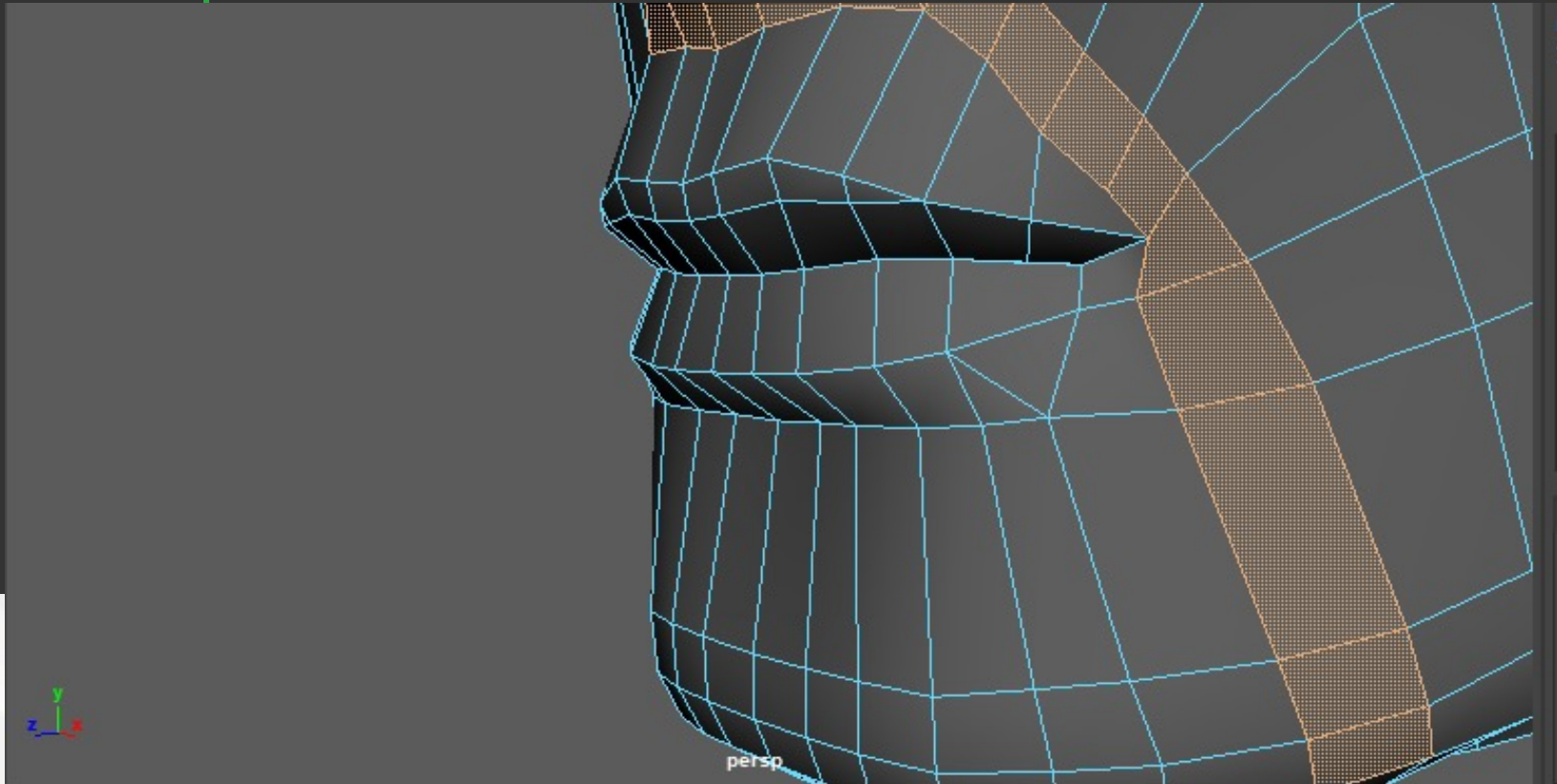
Creación de personaje (Rostro)

Semana 3

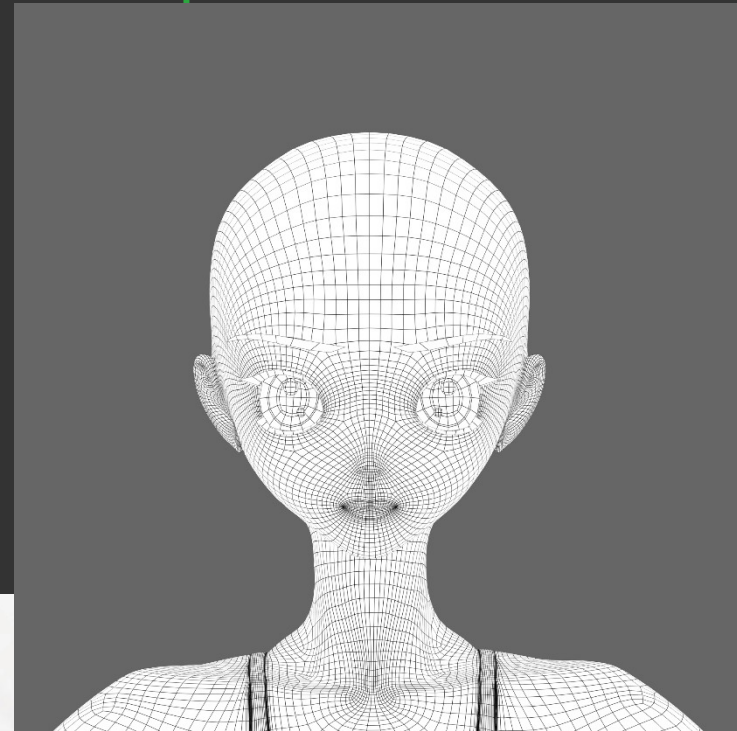
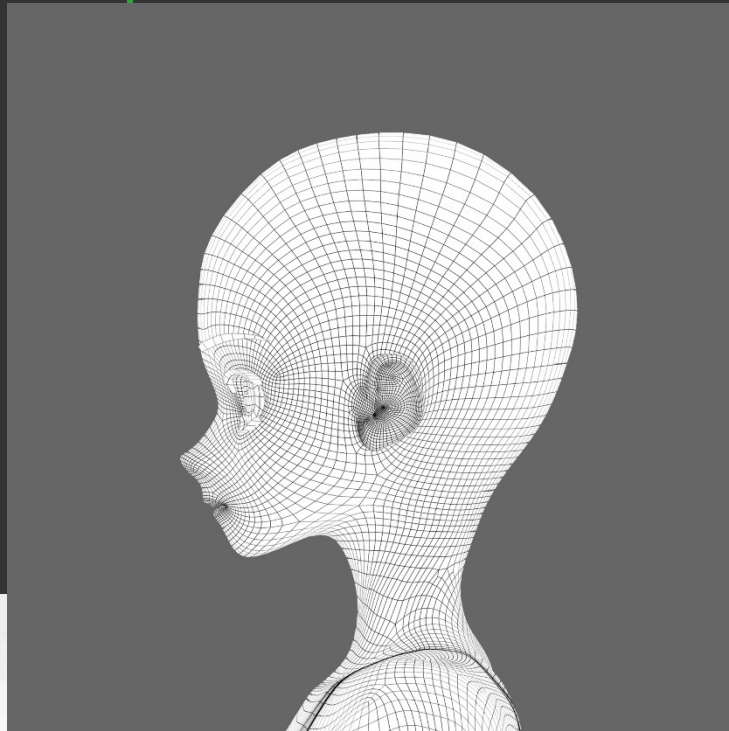




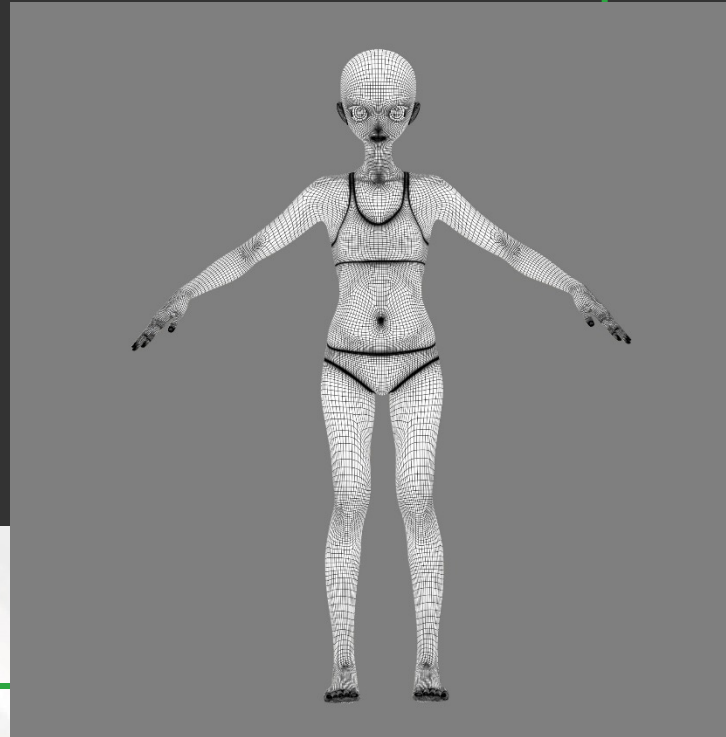
La anatomía del rostro, así como la topología de la cabeza, son aspectos que se deben considerar al trabajar con personajes, una vez se creó la estructura base, siendo estos aspectos más detallados al modelar.



Tener noción de las conexiones donde se unen las piezas de nuestro modelo, así como la estructura que necesita tener, evitará que se deforme de una manera que no se espera durante la animación.



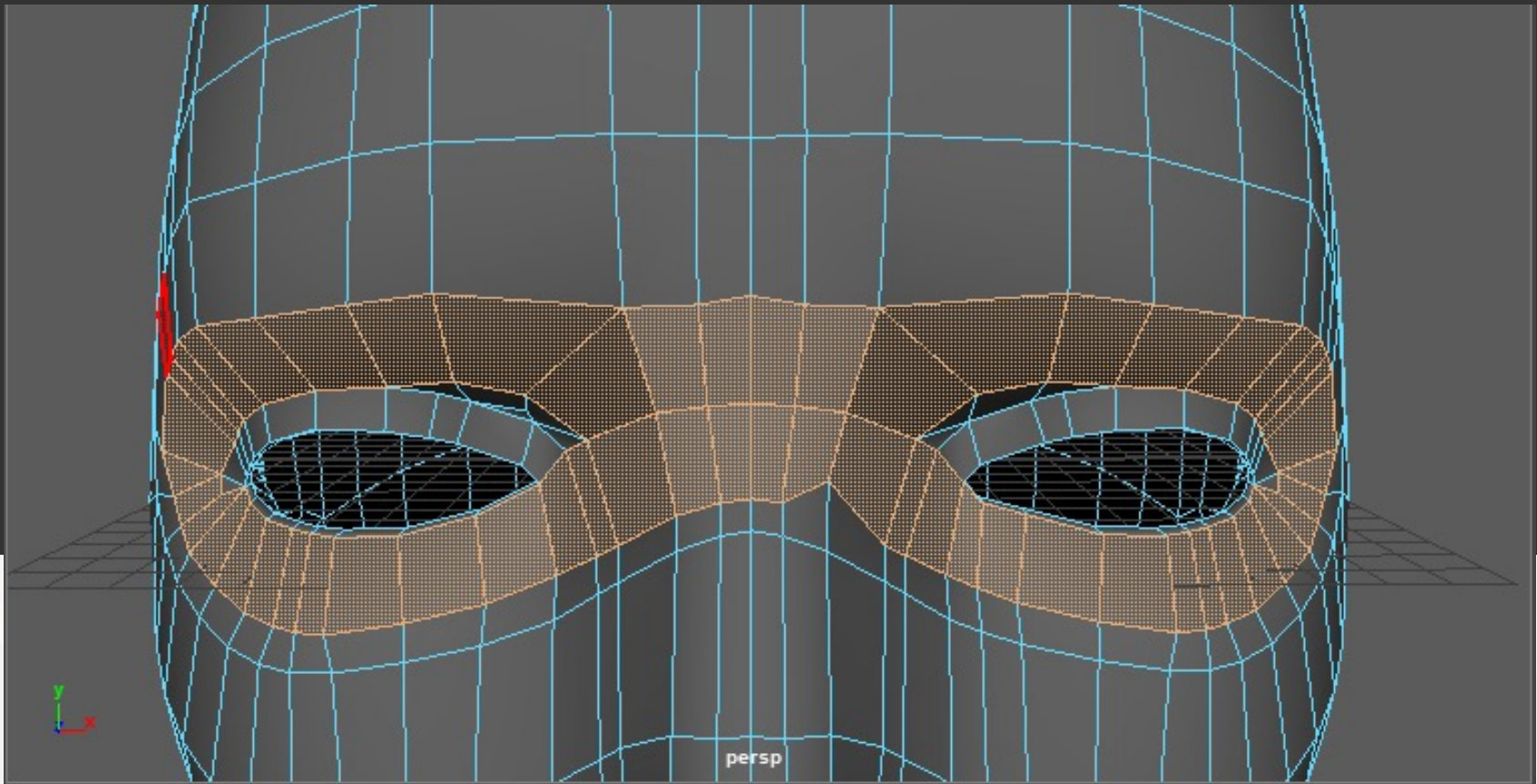
Referencias para modelado modular



Referencias para modelado modular



Responde a la siguiente pregunta:



¿Qué utilidad tiene para el proceso de modelado, modelar las partes del rostro como objetos separados, como las orejas o los ojos?



Utilizando las herramientas de modelación básica, así como la estructura de objetos complejos y la planeación para proyecto y estructura de flujo de polígonos, se puede llegar a crear incluso rostros complejos de personajes, con gran cantidad de realismo.