



Universidad  
**Tecmilenio**®





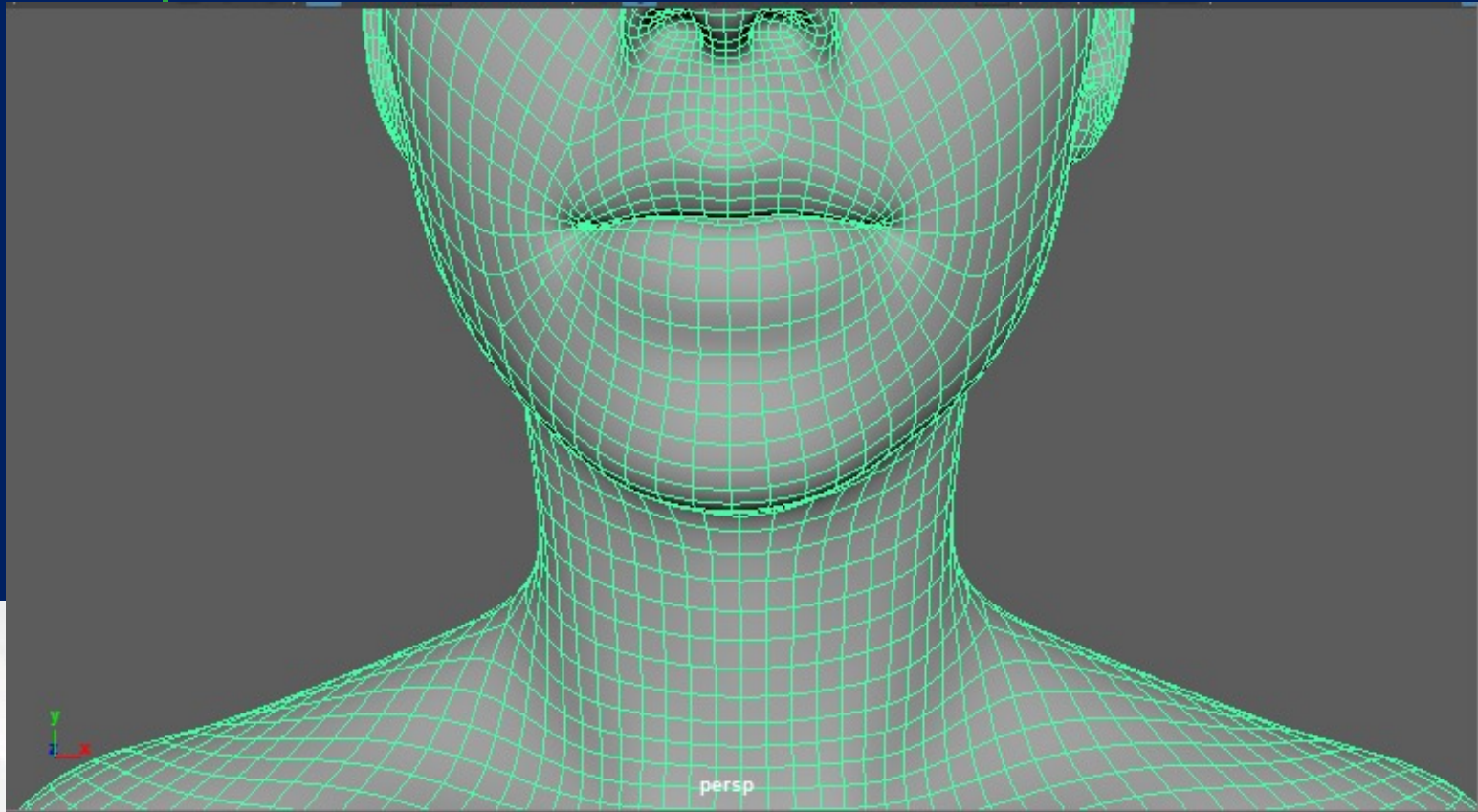
# Animación digital 3D

Creación de personaje:  
cabeza y cuello

Semana 4





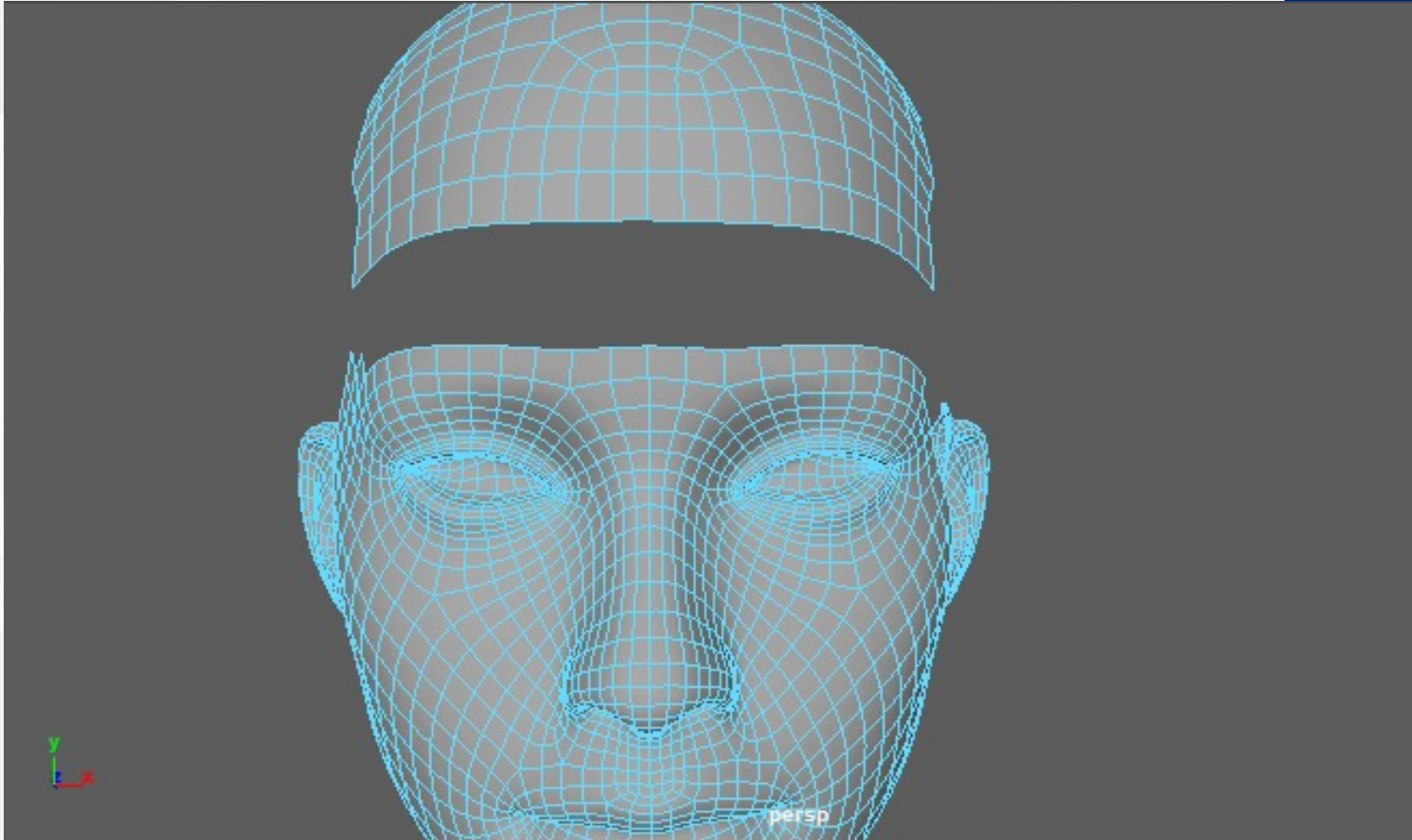


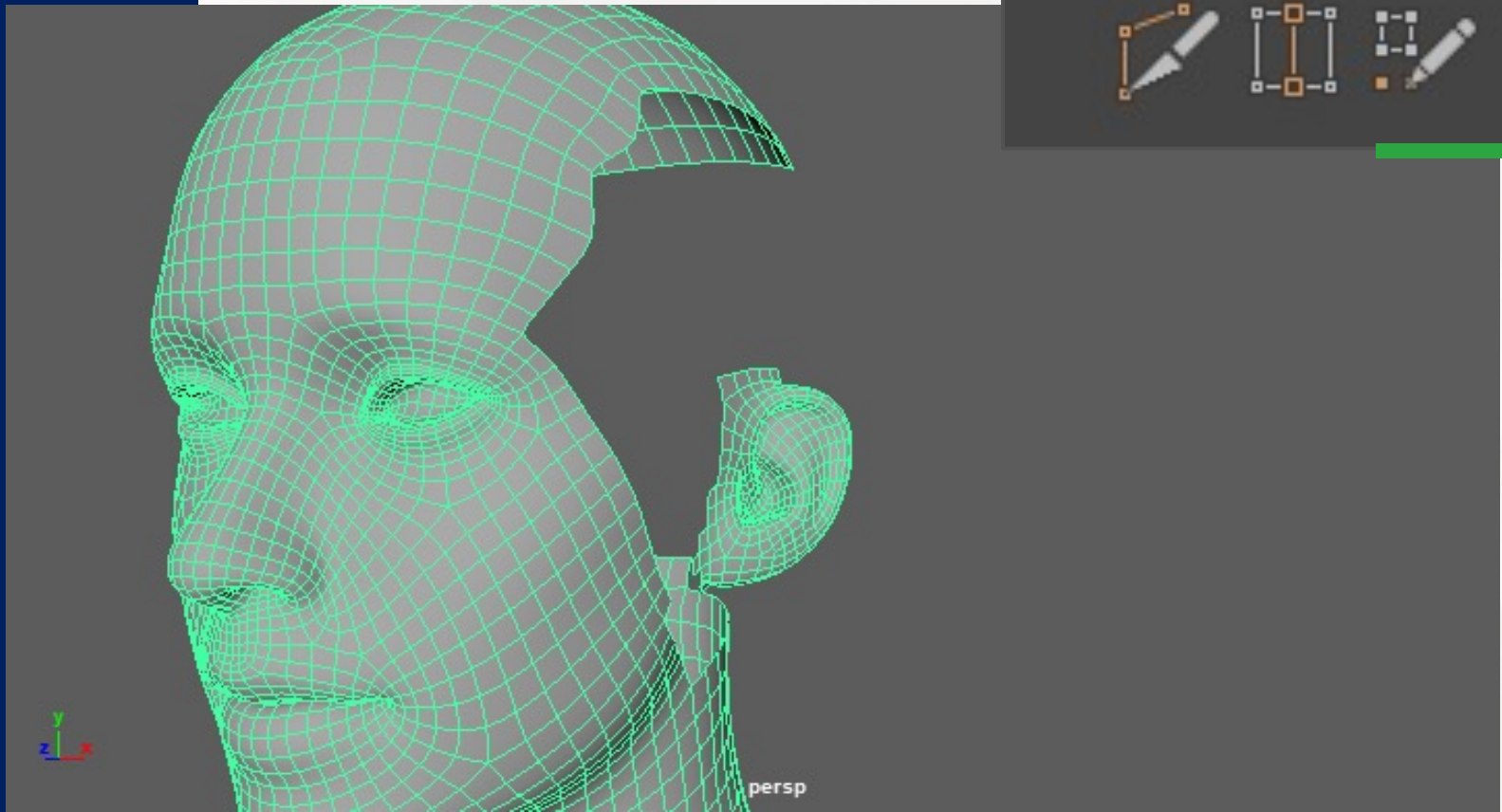
Contar con un buen desarrollo de la malla y el conteo adecuado de polígonos te permitirá un mejor manejo de tu modelo, con esto sentarás las bases para poder continuar con el modelado de la cabeza y adecuar el resto del cuerpo.



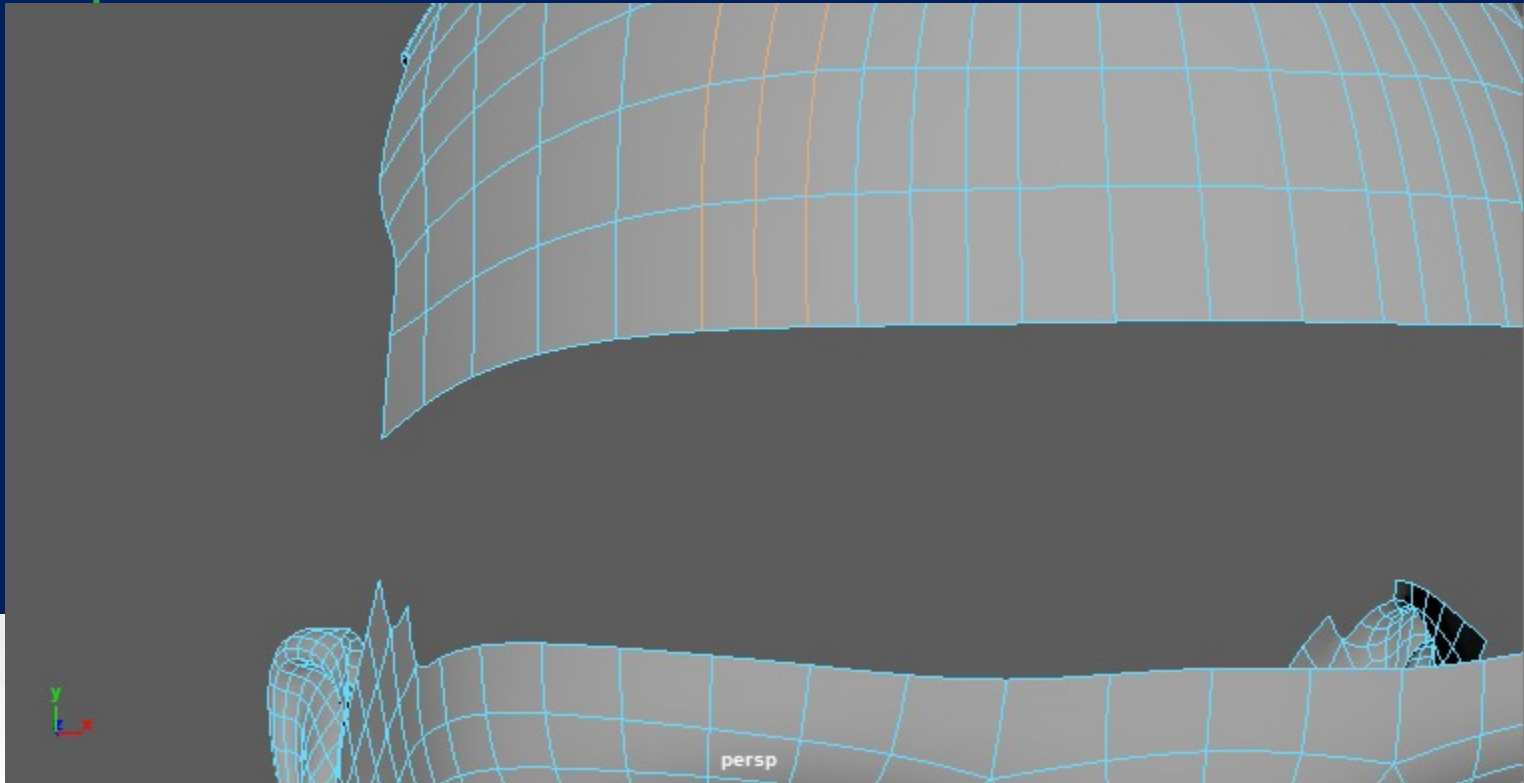
## Append to polygon tool

## Bridge





## Modelación de cabeza y cuello - Herramientas

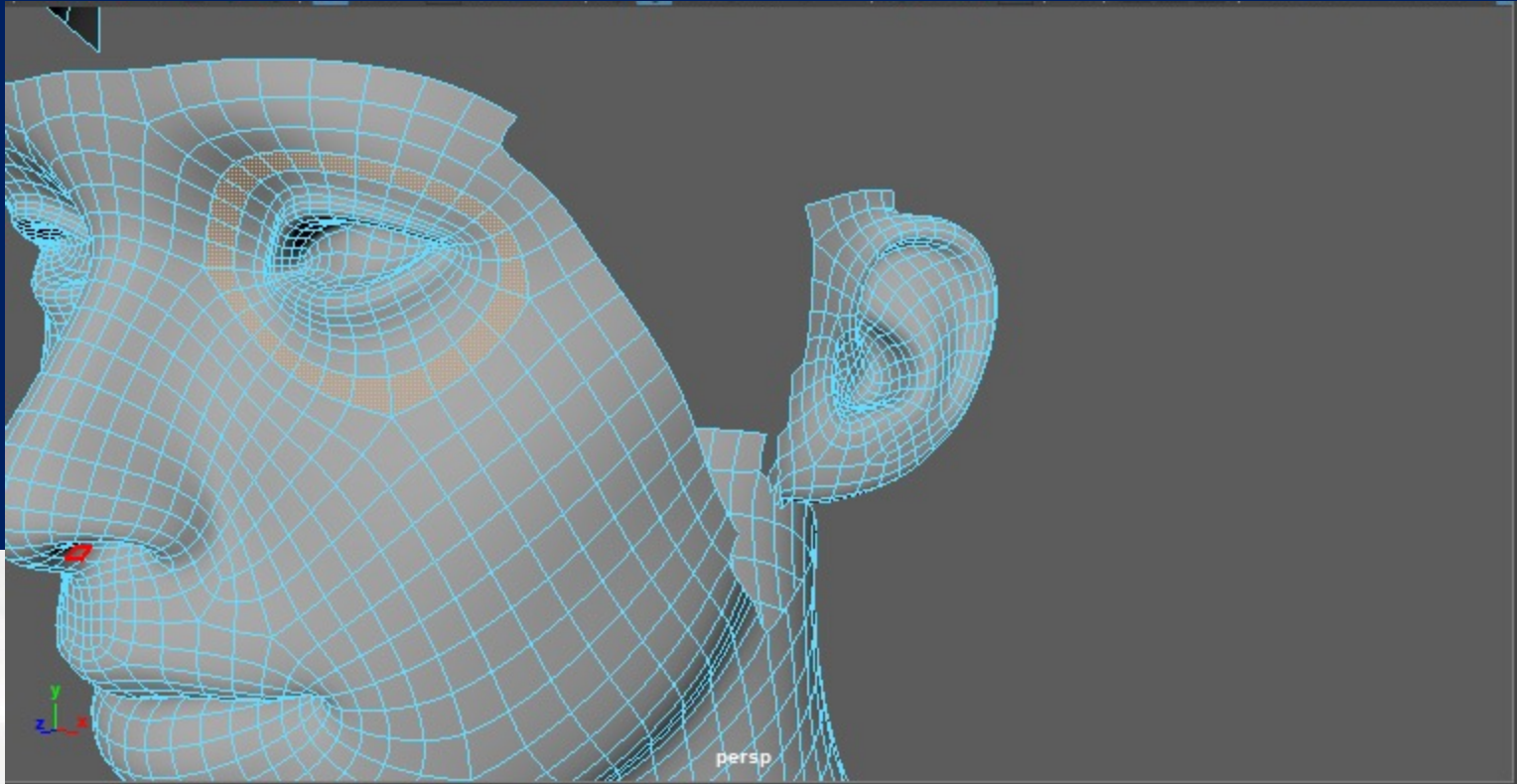


Controlar la diferencia entre la topología usando las herramientas aprendidas te permitirá poder unir las piezas modeladas manteniendo el flujo de la malla.





Responde la siguiente pregunta.



¿De qué forma nos permite la planeación de nuestros polígonos y la estructura de la cabeza unir las partes como las orejas y el rostro al cuello y la cabeza?



Una recomendación que puede ser de mucha utilidad al momento de modelar, es tener referencias que te sirvan no solo como rotoposcopeo, sino para mejorar tus habilidades de observación. Procura enlistarte en talleres de dibujo, empieza un sketchbook en el que te dediques exclusivamente a perfeccionar tu observación de la dinámica y componentes del cuerpo humano, toma fotografías, en resumen, empápate y practica lo más que puedas para pulir tus habilidades.





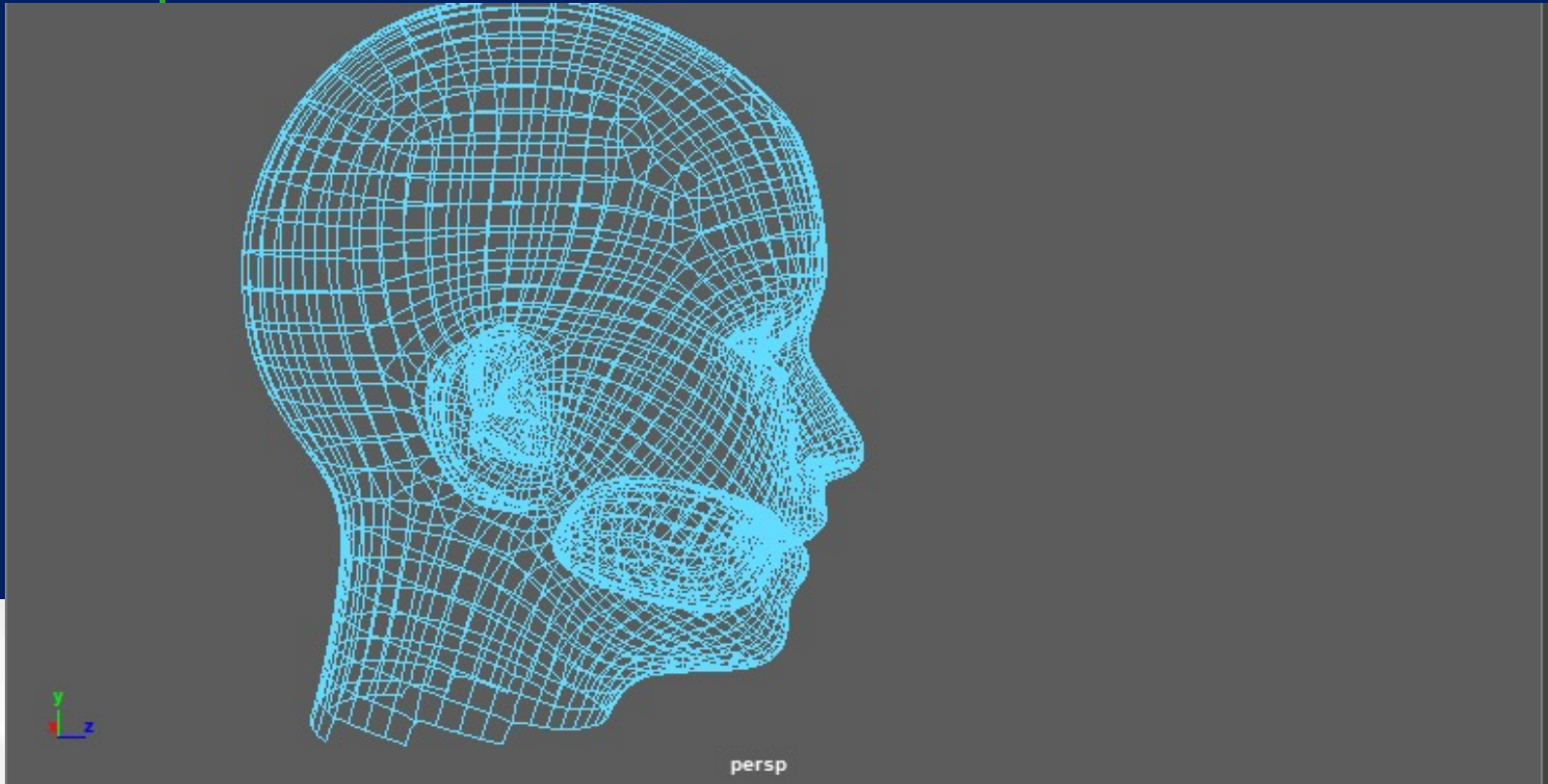


# Animación digital 3D

Creación de personaje:  
cuerpo completo

Semana 4

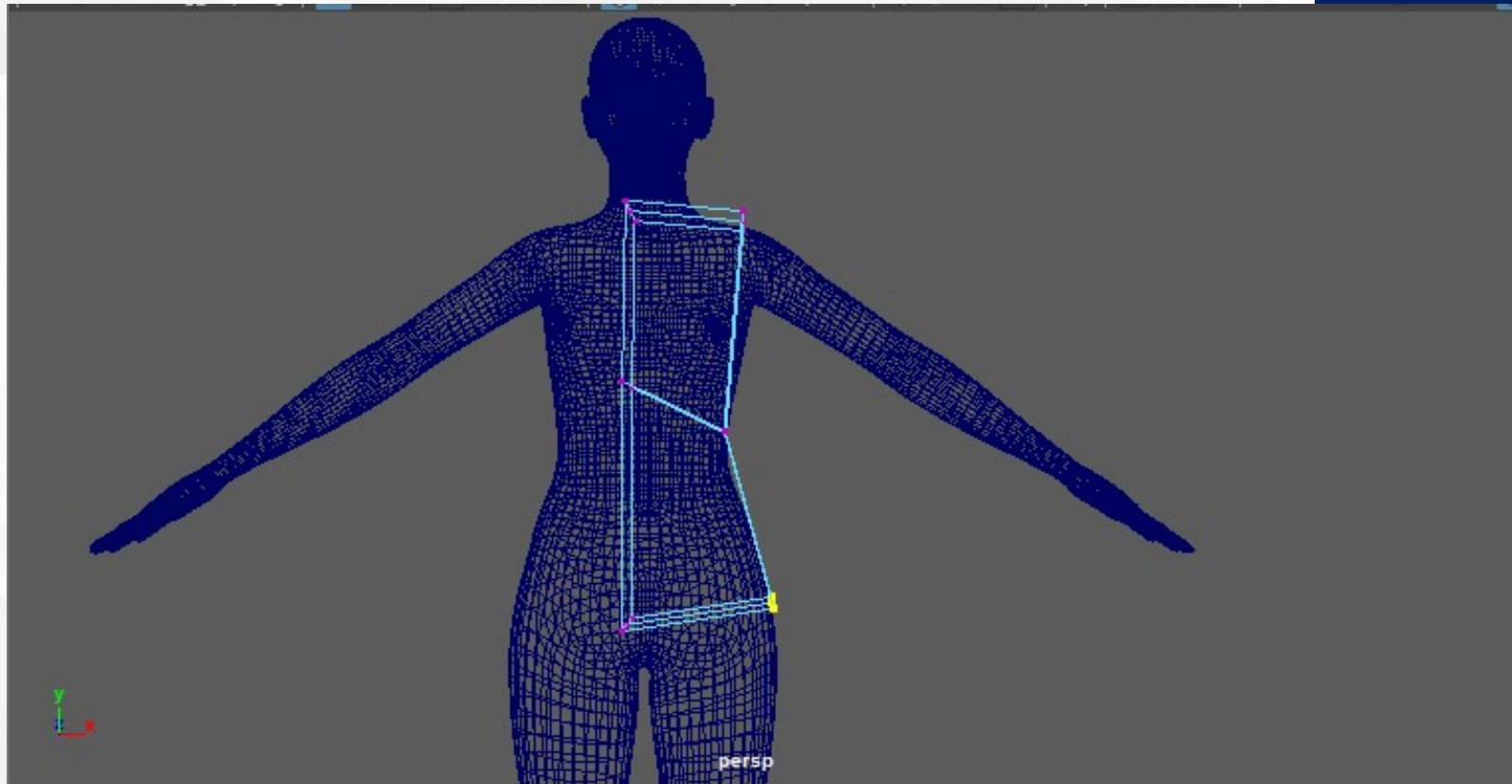




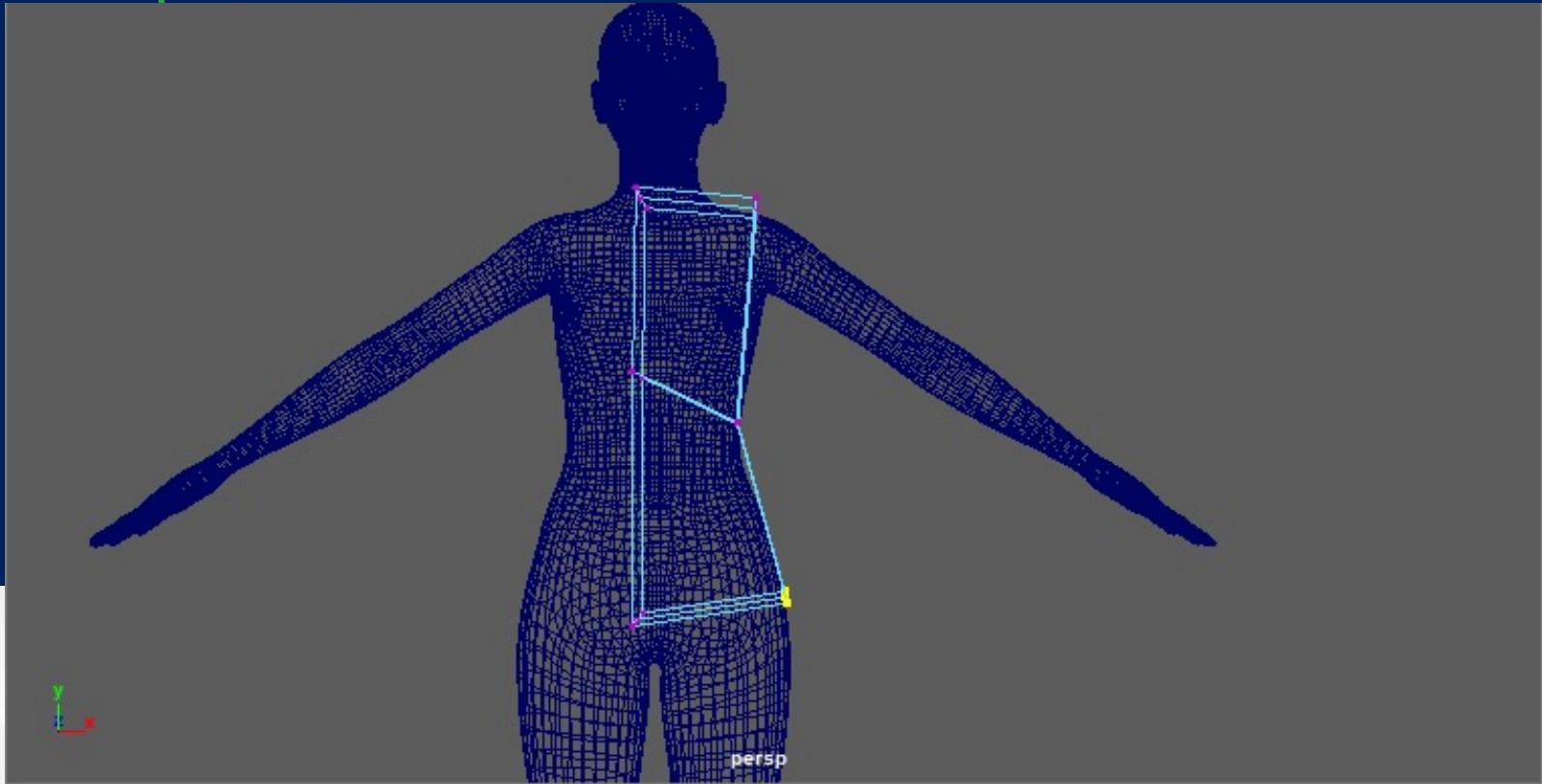
El progreso de una cabeza modelada con el rostro es solo una parte de la creación del personaje, pero teniendo en cuenta las herramientas y el proceso seguido, te permitirá desarrollar con el mismo flujo el cuerpo por completo del personaje.



## Definir formas básicas



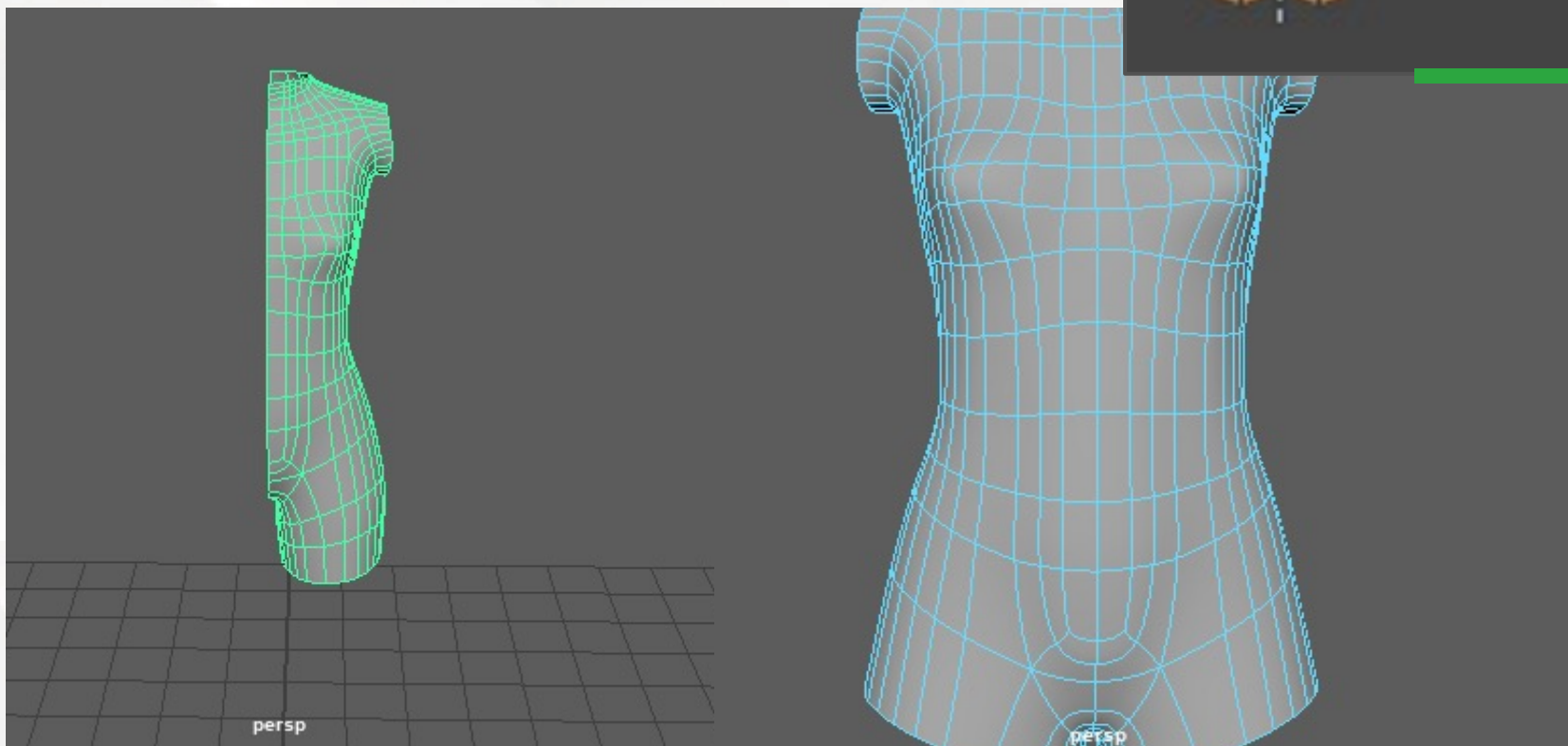


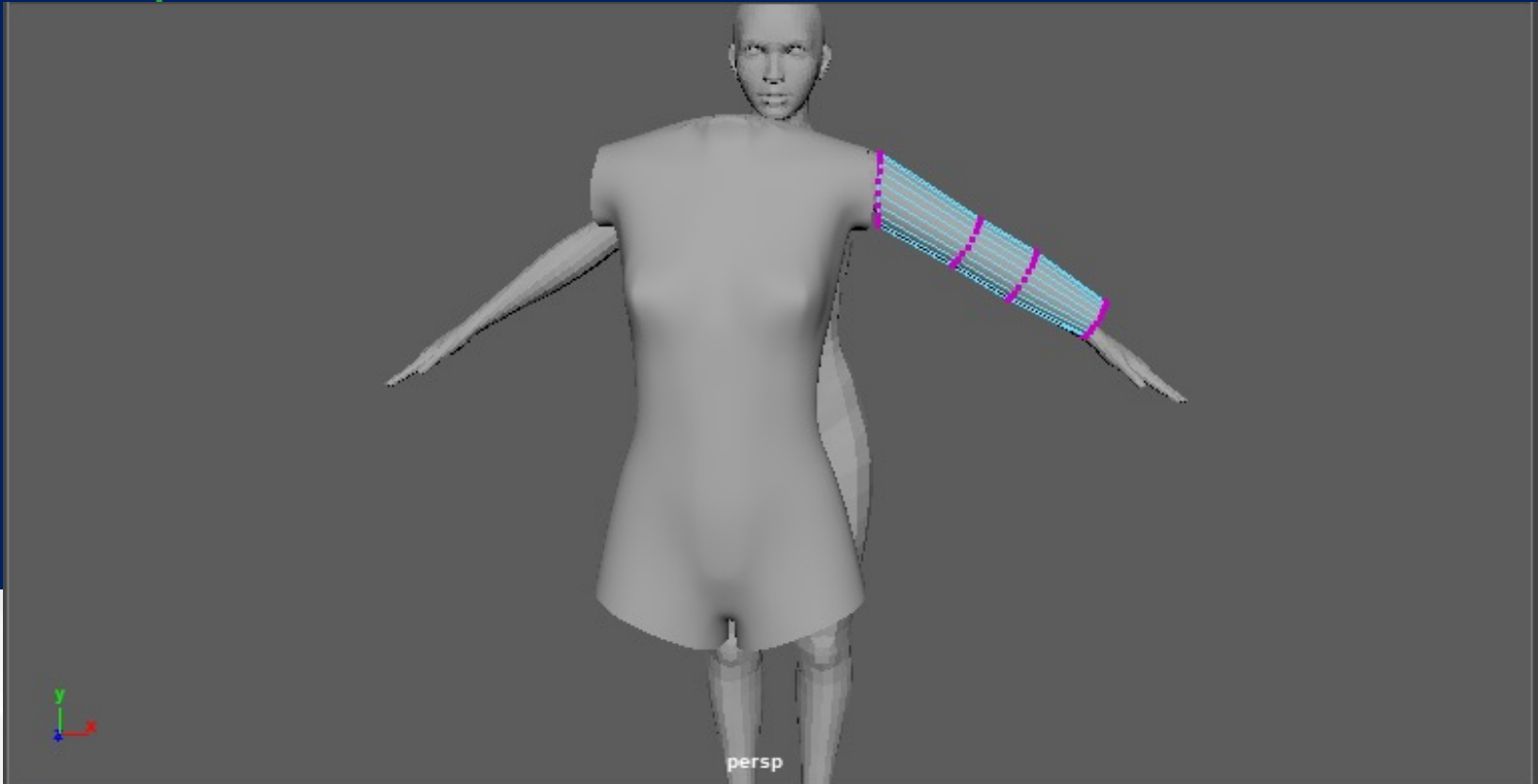


Acomodar los vértices para ir modelando y aumentando los polígonos a conciencia te permitirá tener un mejor control sobre la forma de tu modelo, además de seguir las imágenes de referencia.



## Herramienta "mirror" para la topología



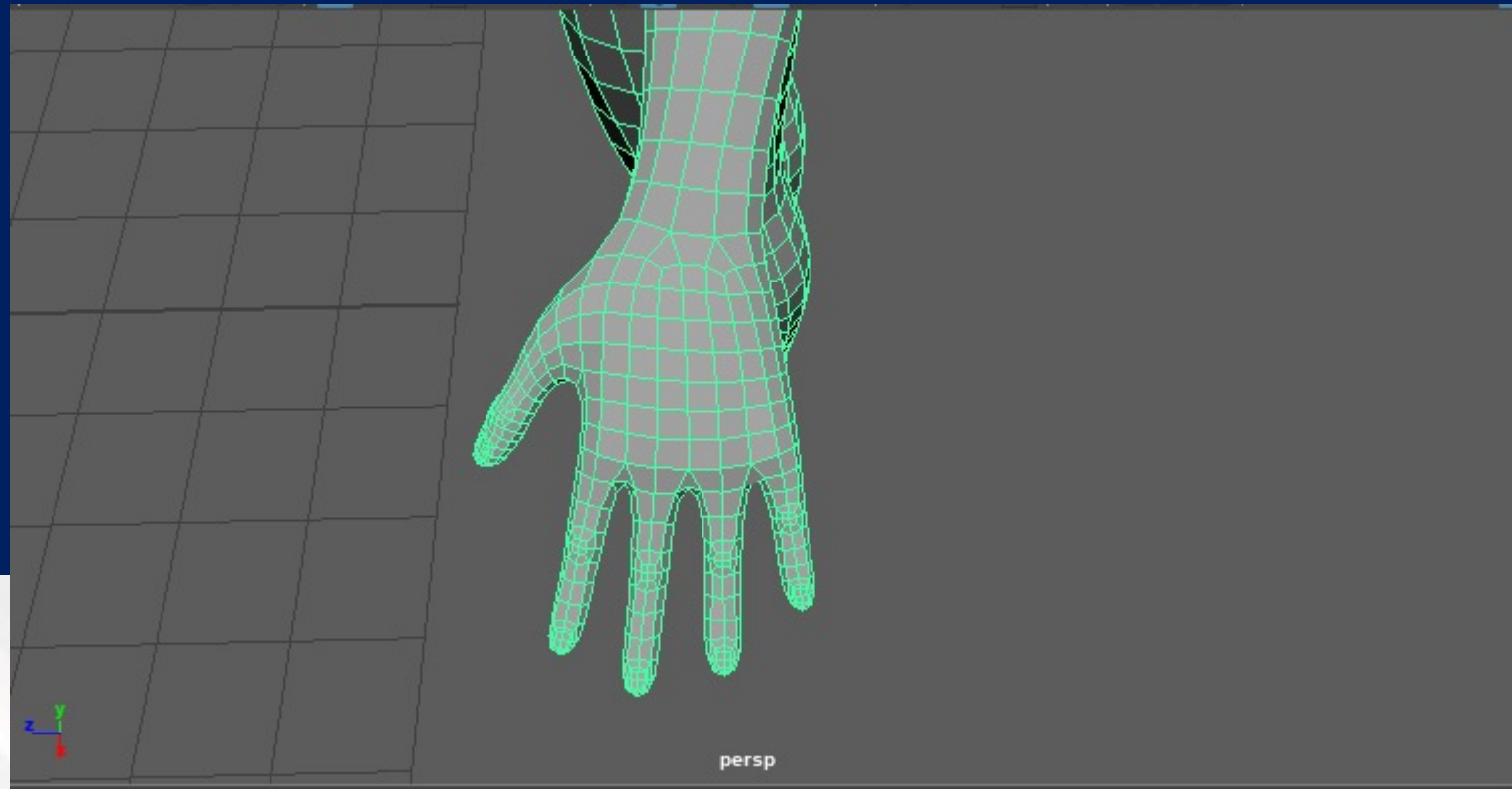


Adaptar tu proceso a las diferentes partes te crea un flujo de trabajo eficiente en el que controles tanto la forma básica como el conteo de polígonos final de las partes y modelo.





Responde a la siguiente pregunta:



¿Cuál sería el primitivo que elegirías para modelar las manos del personaje con relación al proceso que se siguió para las extremidades y el torso?





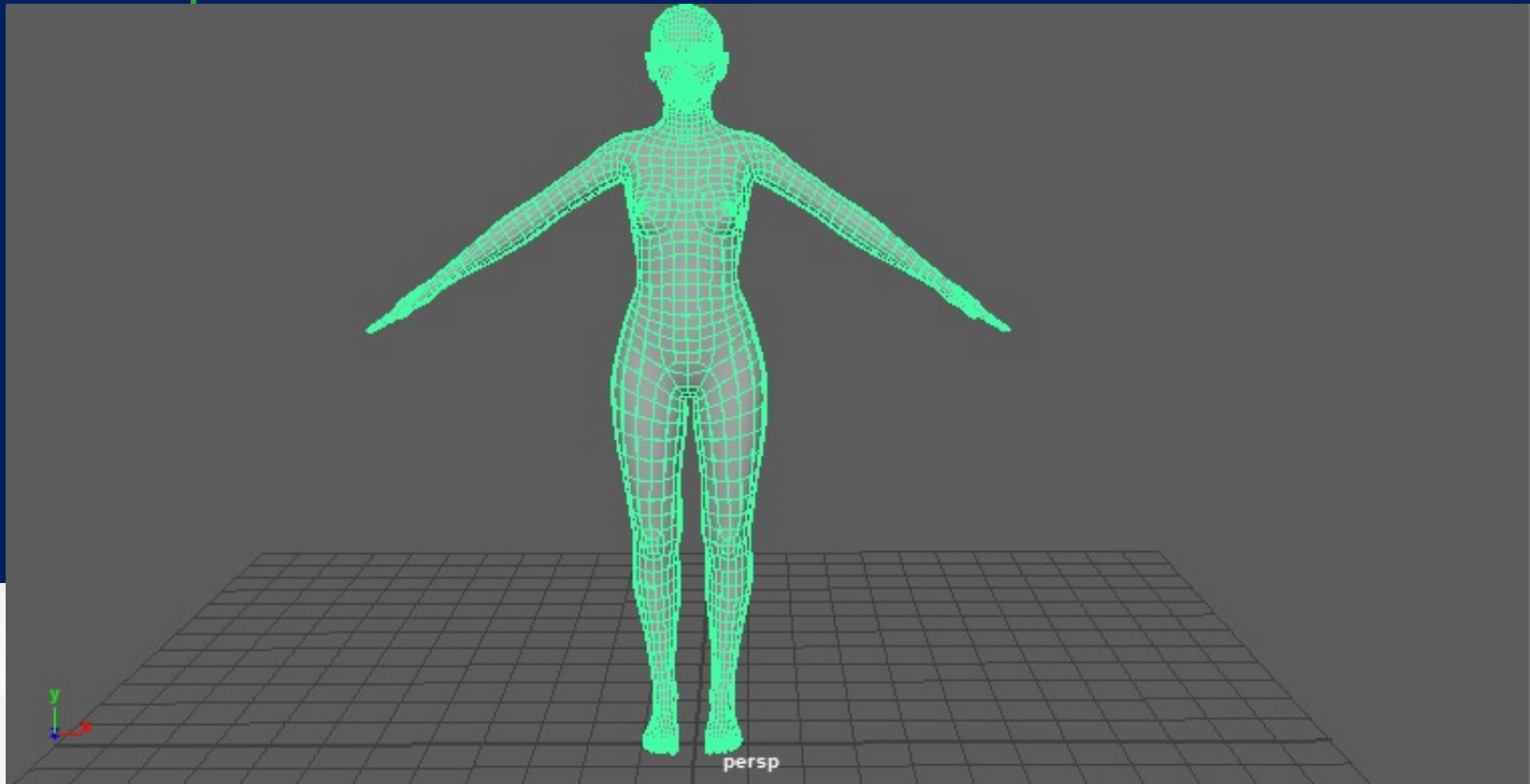
# Animación digital 3D

Creación de personaje: ropa  
y cabello

Semana 4







El desarrollo del personaje no estaría completo sin la vestimenta que terminaría de acentuar la personalidad, además de que es un factor con el cual podrás seguir practicando las herramientas para mejorar aun más tu modelado.



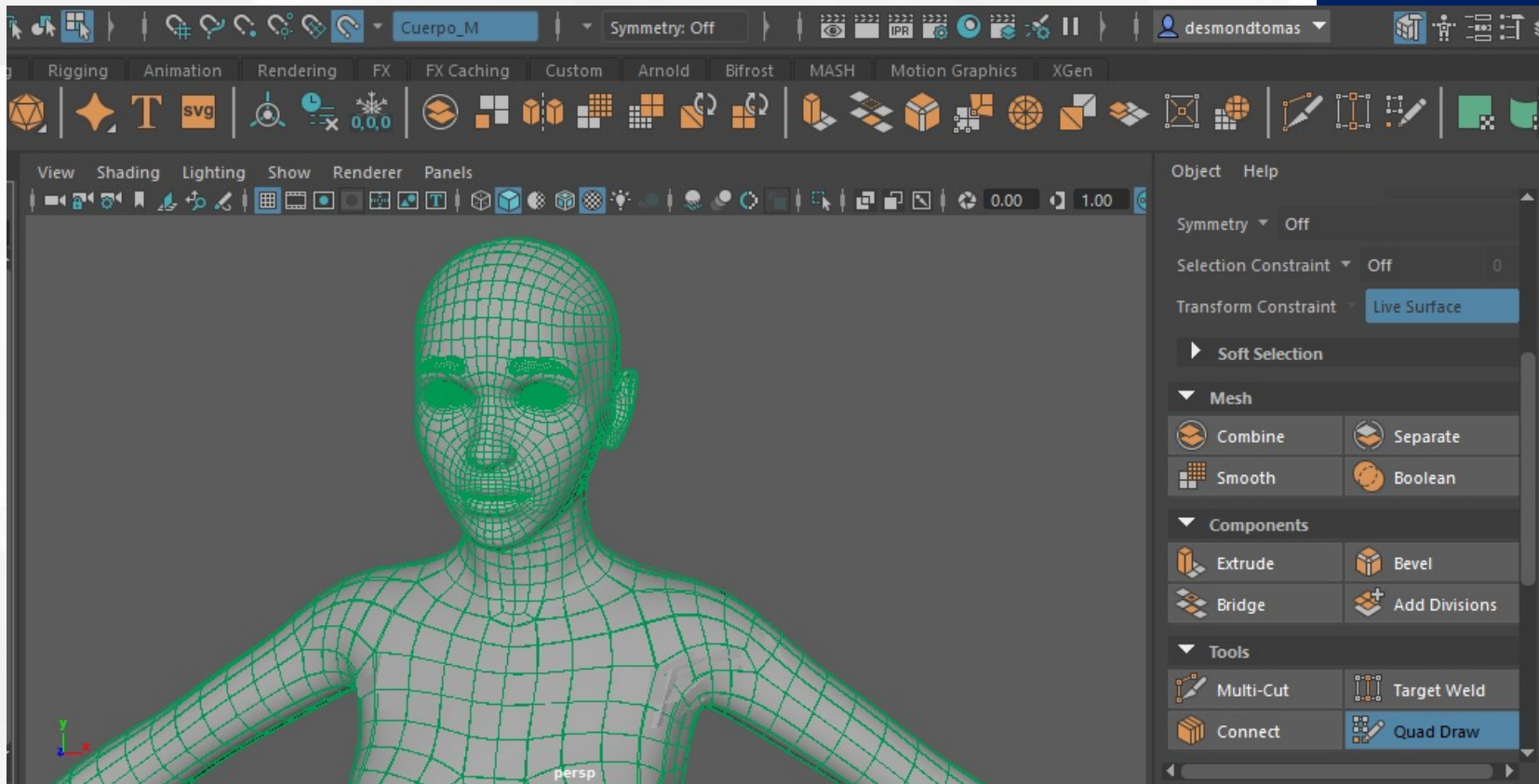
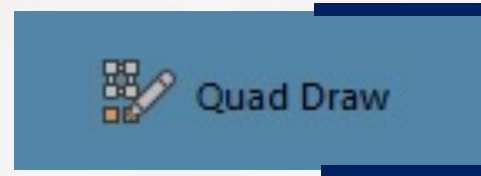
## Referencias



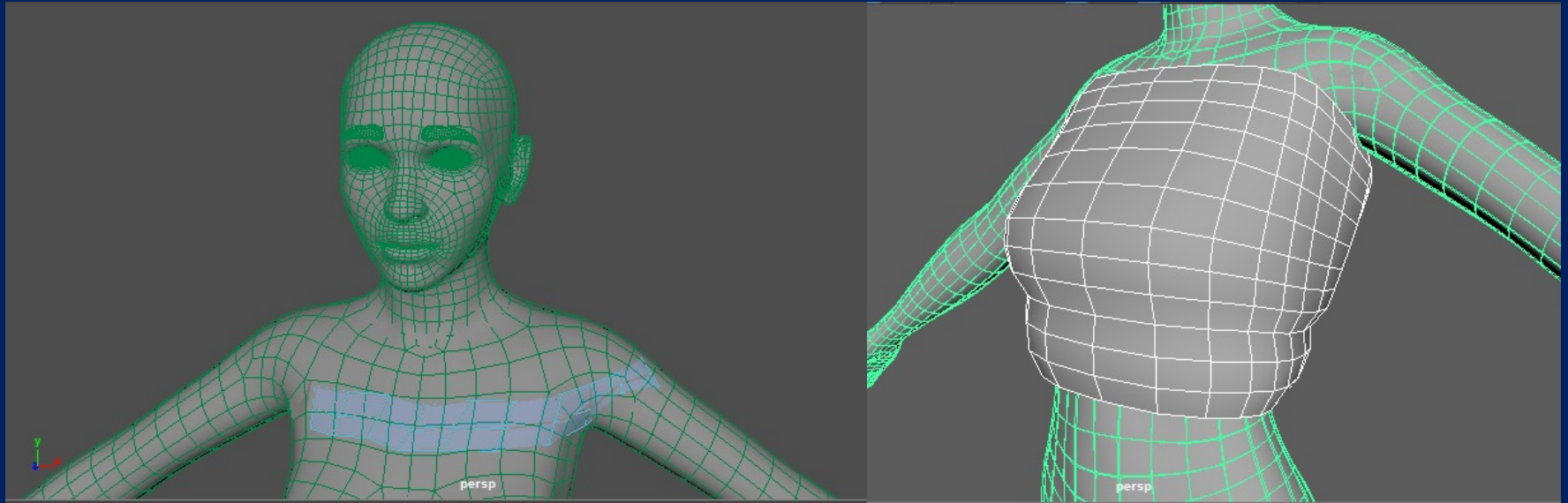


Live object

Modeling tool kit





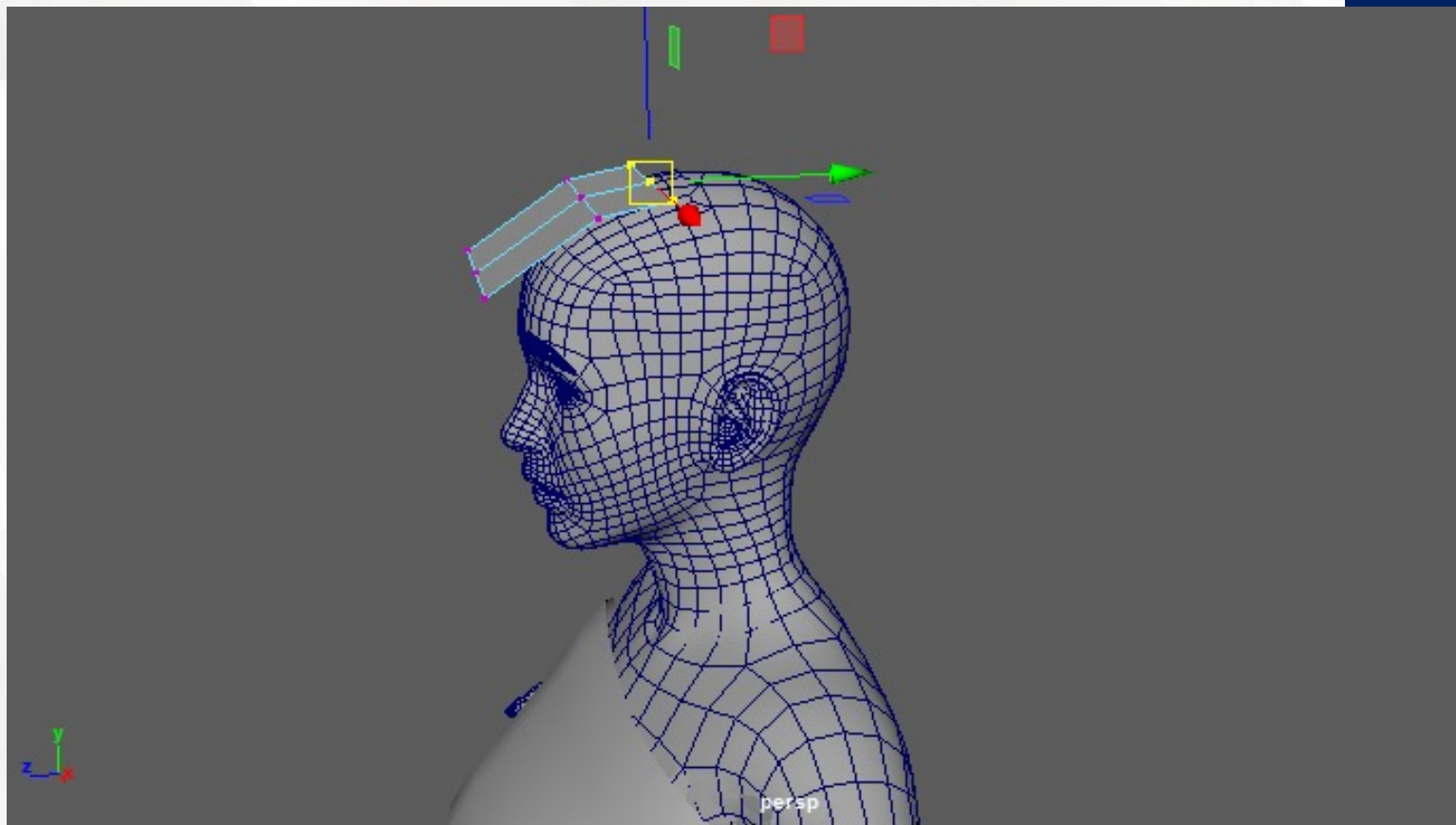


Modelación de ropa a partir de topología del cuerpo



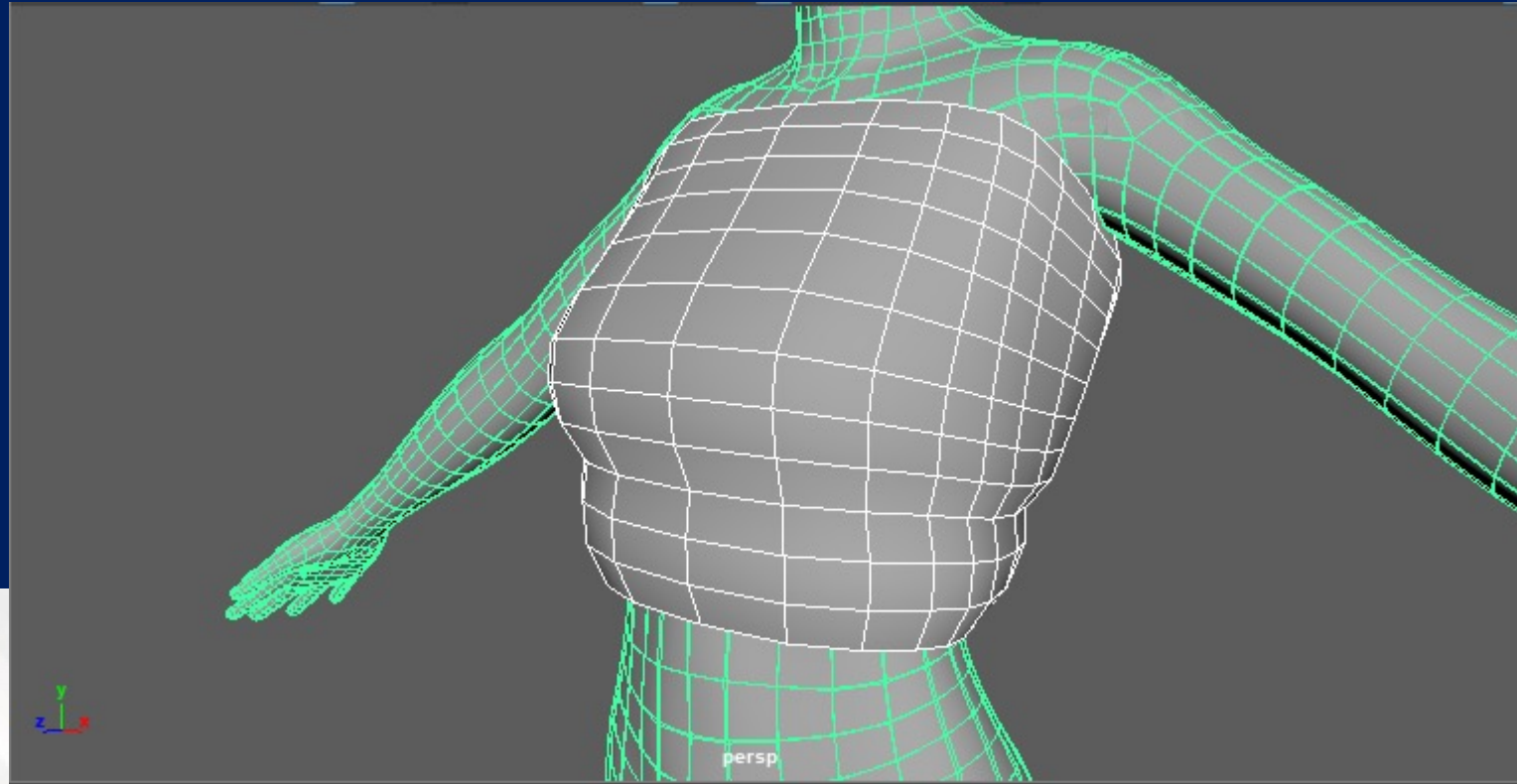
## Referencia

## Alineación de topología





Responde la siguiente pregunta.



¿Qué herramienta o proceso utilizarías para unir la ropa creada a tu personaje para que este pueda moverse con él?





Una vez teniendo las bases para la creación de formas y objetos, el desarrollo de un personaje sigue el mismo proceso, ajustando a lo que se requiera modelar, sea cabello, ropa, o incluso extremidades.

Estas habilidades y el uso de las herramientas es lo que te permitirá ser un modelador tridimensional y mejorar con cada modelo.