

CARRERA OFICIAL EN ANIMACIÓN Y VFX

Asignatura:

Modelado 3D Personajes

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

En esta asignatura se aborda el modelado y texturizado de personajes en 3D, tanto para animación como para VFX e integración en imagen real. Se manejarán programas de sculpting digital como Zbrush para llegar a resultados profesionales.

La asignatura de modelado 3D se centra en el desarrollo de modelos avanzados de personajes. Se estudiarán y analizarán los principios dinámicos del cuerpo y la geometría 3D para la animación de personajes. Así como la cabeza humana y la anatomía del cuerpo humano.

OBJETIVOS:

- Conocer el proceso de creación de los objetos.
- Modelar personajes para la realización de animaciones.
- Conocer y saber manejar los programas de escultura digital.
- Comprensión de la anatomía de la cabeza humana.
- Comprensión de la anatomía del cuerpo humano.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

INTERFAZ: LAYOUTS Y BOTONES

STORYBOARD BOCETO

SHAPES AND PATHS

VISIBILIDAD DE OBJETOS 3D

MALLAS POLIGONALES

ZBRUSH

TOPOLOGÍA FACIAL