

MODELADO 101

En este diplomado los participantes comienzan a modelar usando Autodesk Mudbox y Maya. Se muestra cómo usar técnicas de escultura digital y modelado 3d con NURBS y Polygons. A lo largo de este diplomado se aprende a modelar elementos rígidos y orgánicos. Se explica cómo preparar los modelos para texturizado profesional para sus portafolios de proyectos.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Interfase de Autodesk Mudbox
- Interfase de Autodesk Maya
- Esculpiendo digitalmente
- Modelado con Polygons
- Modelado con NURBS
- Mezclando NURBS con Polygons
- Topología
- Edición de modelos 3D
- Reconstrucción de topología
- Entendiendo el UV editor
- UV Layout
- Render básico