

MODELADO 301

Los participantes con este diplomado aprenden a lograr modelar de forma "indestructible", usando métodos procedurales combinados con texturas detalladas. Esta forma de modelar es ideal para proyectos avanzados usados en los estudios más reconocidos a nivel mundial. Ideal para todos los que desean expandir sus conocimientos para modelado para videojuegos y producciones cinematográficas.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Entendiendo las herramientas de modelado de Houdini
- Modelando proceduralmente
- SOPs Levels
- VOP Nodes
- Polygonal Nodes
- Booleans
- Creando terrenos y ambientes proceduralmente
- Usando volume en SOs
- Point Data
- Procedural Grouping
- Procedural UV Nodes