

ESPECIALIZACIÓN EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON MAYA

A000

Create breathtaking 3D.

esta es mi Malla

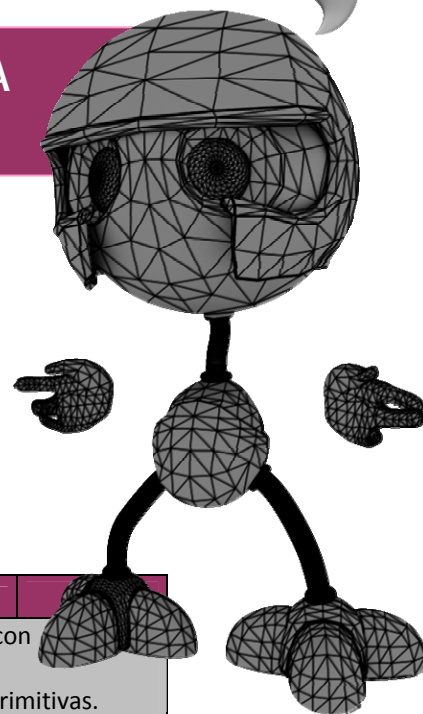
MODELADO PARA ANIMACIÓN 3D CON MAYA (60 H)

OBJETIVOS

Dado un boceto o diseño de un personaje u objeto conseguir la representación virtual 3D de ese objeto (la malla poligonal) usando el programa MAYA. Para ello se aprenderán técnicas de MODELADO POLIGONAL. Con los conocimientos adquiridos los alumnos serán capaces de modelar desde objetos muy geométricos hasta objetos orgánicos.

CONTENIDOS

SEMANA	LECCIONES	EJERCICIOS
1	Introducción a MAYA. Entorno MAYA aplicado a MODELADO. Geometrías Primitivas. Vertex, Faces y Edges.	Afianzar y practicar con el entorno. Modelar mediante Primitivas.
2	Herramientas de modelado. Smooth, niveles de poligonalización. Simplificación de herramientas. CUBO -> ESFERA -> BALON	Modelar un objeto sencillo escogido de una lista dada y el BALON.
3	Trabajar con dos vistas para modelar. Modelando la cabeza y cuerpo. Modelando las manos y pies. Componer todo el Personaje.	Modelar el personaje/objeto paso a paso, guiados por las clases teóricas.
4	Escoger uno de los diseños en boceto de personajes propuestos, planificar su modelado y ... MODELAR.	Escoger un boceto de una lista de personajes propuestos por el profesor. Modelar el personaje de forma autónoma.



CALENDARIO

FEBRERO						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARZO						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

De 15.45h. a 18.45h.