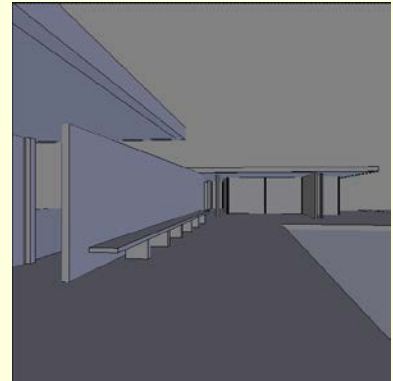




MODELADO 3D



DESCRIPCIÓN

A partir de una introducción a Blender, su origen y evolución como software (libre y gratuito) y el funcionamiento de su interfaz, esta asignatura se centra en las principales herramientas y técnicas de modelado habituales en infografía 3D, incluyendo aspectos específicos sobre la topología y retopología de objetos.

OBJETIVOS

El objetivo de esta asignatura, que parte de un nivel básico, es dar a conocer Blender al alumno e introducirle en las técnicas de modelado más habitualmente empleadas en Virtualización del Patrimonio.

TEMARIO

- Blender. Origen y evolución; características principales y filosofía de proyecto.
- Interfaz. Editores, paneles y botones; modificación y personalización del interfaz; ventanas, escenas y capas, exploración del visor 3D.
- Herramientas de edición y modificación. Duplicado, unión, selección y eliminación de objetos; origen y sistemas de orientación; puntos de pivote; transformaciones básicas; unidades; modo objeto – modo edición; herramientas snap; edición proporcional; relleno de geometría, etc.
- Herramientas de modelado. Subdivisión y extrusión; modificadores (booleanas, array, mirror, screw, etc.); metaformas, curvas bezier y nurbs. Esculpido digital. Proceso de bakeado.
- Procesos de modelado específicos. Modelado arquitectónico y modelado de objetos.
- Topología y retopología. Concepto y aplicaciones; técnicas y herramientas.

INFORMACIÓN GENERAL

- Docentes: Daniel Tejerina y Laia Fabregat.
- Créditos: 3 (30 h).
- Calendario: Febrero – Marzo, 2016.
- Material: video-tutoriales en los que se desarrolla el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría de los principales conceptos en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá responder a los cuestionarios planteados y entregar un ejercicio práctico a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario actualizado al inicio del curso).