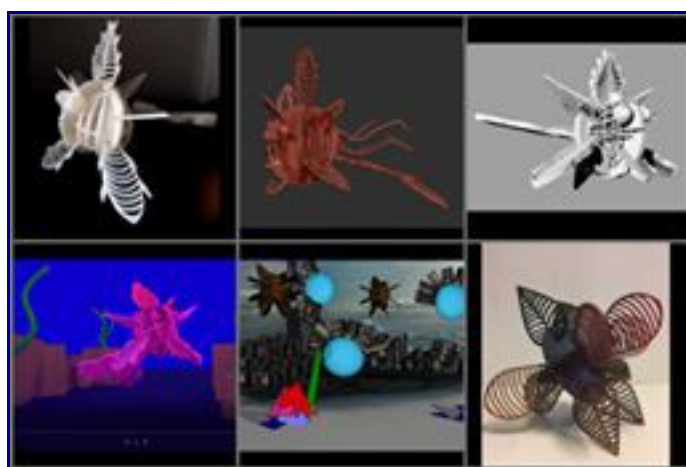
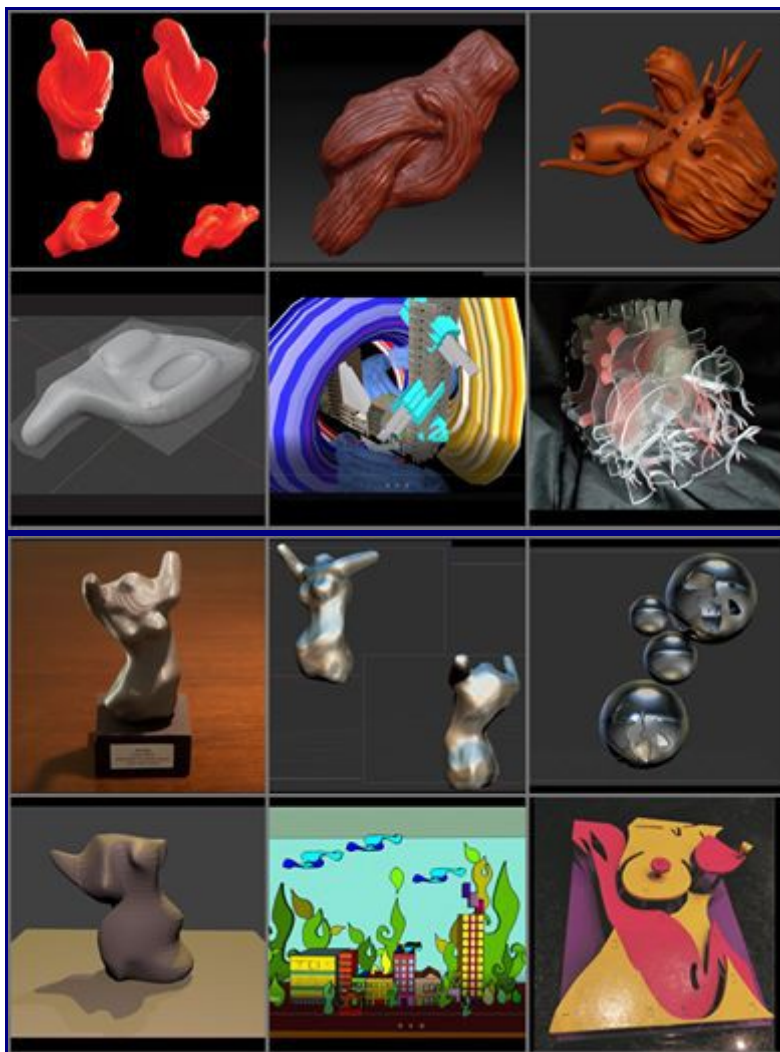


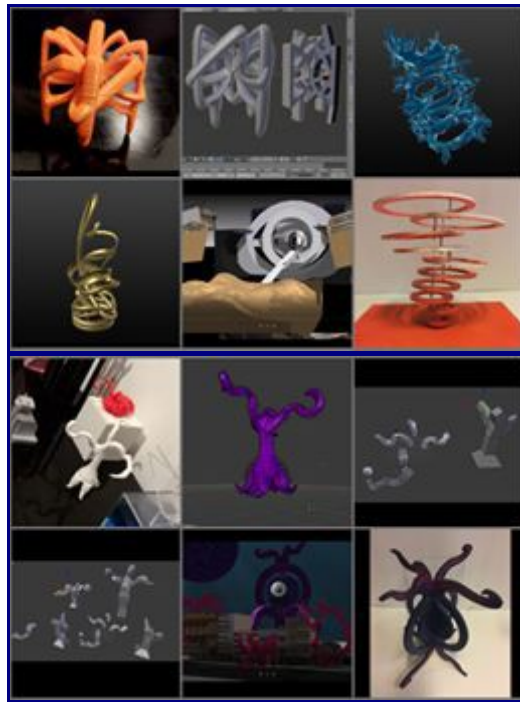
“Del dato a la materia”

-OTAV III-

Trabajos impresos, procesos 3d.

Modelado Low y High Poly, Sculpt, retopología, animación 3d, fotogrametría.





Comentarios

[Claudio G Escobar](#) Vertex-edge-face-element, topología, retopología, Sculpt, low poly, tri-quad-negon-high poly, sculpt, booleanas, esqueletos-bones-armadura-Nurbs-parametría, escaneo 3d-nube de puntos- AR-VR- game engine-fotogrametría, simulación de luz, materiales-----Se dividió el trabajo de técnica de modelado 3d, en tres partes, usando diferentes softwares, para entender algunos métodos.

En la primera parte, se buscó, generar el mismo objeto 3D, que se había pensado en 2d, en el primer nivel, para convertirlo en 3d, usando las transformaciones (mover, rotar escalar), para mutar-transformar su forma-topología , ubicarlo en el espacio, en la cuadra de la sede de la UNA, Prilidiano Pueyrredón, para eso, se modelaron los edificios, en low poly, sin importar si la geometría resultante, estuviera generada por tris, quads o ngons. El resultado de este primer acercamiento, era mostrar 5 imágenes, renders, y una animación.

La segunda parte, modelado con el método de Sculpt, con el uso de millones de tris, “simulando modelado orgánico de arcilla, virtual” y posterior re topología en quads, si se considerara necesario, para manejar cantidad y calidad de caras, tenía que tener, un nuevo acercamiento a los tres objetos elegidos. Sculpt, usando millones de puntos.

La tercera parte, modelado con quads, low poly, preferentemente y uso de la subdivisión catmull Clark, para generar superficies curvas, high poly, para posteriormente animar una de las opciones usando esqueletos, huesos, armadura y vinculaciones.

Para luego, elegir uno de los nueve modelados 3d propuestos y posteriormente, imprimirlo.

También se exploró el camino inverso, es decir, ir de la realidad a lo virtual, con métodos de escaneo, se usó la opción de fotogrametría, por no necesitar periféricos extras, salvo cámara del celular y app, como otros métodos de ir de lo virtual a lo real, como el paper craft o el slicer, layer cake.

Low Poly, High Poly, en base a líneas, en base a los sub-objetos 3d, vértices, aristas y caras y su posterior transformación y edición.

Como también, uso de modelado con Quads y el algoritmo Catmull-Clark, que es una técnica utilizada en gráficos de computadora en 3D para crear superficies lisas mediante el uso de un tipo de modelado de superficie de subdivisión, para modelar superficies curvas, en base a superficies planas generadas estratégicamente.