

Introducción a Modo



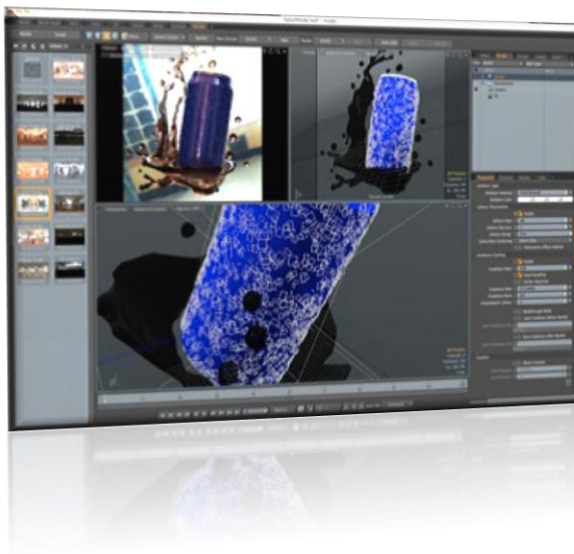
¿Qué es Modo?. Luxology, (Modo) fue fundada en 2002 para desarrollar una nueva generación de software de 3D moderno, que se centra en los flujos de trabajo refinados, naturales y una arquitectura que aprovecha al máximo el hardware actual.

Modo fue creado por el mismo grupo de ingenieros pioneros de software que antes creó Lightwave 3D, desarrollado originalmente en la plataforma Amiga. El cual fue muy popular en los estudios de televisión a finales de 1980 y principios de 1990.

En 2001, la alta gerencia en NewTek (Lightwave3D) no estuvo de acuerdo en una reescritura completa de LightWave (en su flujo de trabajo y tecnología).

Brad Peebler, (uno de los ingenieros de Lightwave 3D) con el tiempo, al sentirse maniatado por esta respuesta a su idea de reescribir el software, deja Newtek acompañado por Allen Hastings, Stuart Ferguson (los principales desarrolladores de Lightwave), y deciden marcharse y crear su propio software pensado para los tiempos de hoy y así nace Luxology (Modo): www.luxology.com

Después de más de tres años de trabajo de desarrollo, Modo es mostrando en SIGGRAPH 2005, como Modo 201. Esto prometía muchas nuevas características incluyendo la capacidad de pintar en 3D (como ZBrush, o BodyPaint 3D), mezcla de la textura de varias capas, como se ve en Lightwave 3D, y, sobre todo, una solución de renderizado basado en el sombreado, la real distorsión, borrosidad anisotrópico de reflexión y construcción en instancias poligonal.



Modo 201 fue puesto en libertad el 24 de mayo de 2006 y fue el ganador de los Premios de Diseño de Apple para el mejor uso de Mac OS X de gráficos para el año 2006. En octubre de 2006, también fue premiado como el "Mejor Software 3D/Animation" de la revista MacUser. En enero de 2007, ganó la Game Developer Frontline Premio a la "Mejor Herramienta de Arte".

Introducción a Modo

La versión 701 es la actual y ofrece herramientas de animación de personajes, dinámicas, un sistema de deformadores, el apoyo para el modelado de retopology y numerosas mejoras de renderizado.



Modo tiene un render es multi-hilo y aprovechando cada procesador o núcleo. Es decir, una máquina de 8 núcleos, hacen una imagen determinada de aproximadamente ocho veces más rápido que una máquina de un solo núcleo.

Se ejecuta en un máximo de 32 núcleos y ofrece la opción de procesamiento en red.

Modo fue de los primeros software con un visualizador en tiempo real propio, esto nos ofrece un flujo de trabajo más rápido y visualizar realmente como queda nuestra

imagen final. Es 100% configurable y cada usuario puede crear su propia interface, al igual que trabajar con ventanas flotantes para ver nuestro trabajo final al mismo tiempo que estamos trabajando.

El render de Modo es considerado uno de los mejores en el medio, por su calidad y velocidad y ha sido adoptado por estudios como parte del pipeline de trabajo, quedando impresionados por su manera de trabajar y su sencilla forma de complementarse al workflow. Modo no es solo adoptado por grandes estudios ya que freelances de todo el mundo lo ven como esa herramienta que tanto esperaban, algunos de estos artistas dicen que es un software “orgánico” pensado realmente para los artistas”.

Modo fue creado para adaptarse al pipeline de cualquier freelance o estudio, gente que usa XSI, MAX, MAYA, puede fácilmente integrarlo a su pipeline. Otros sencillamente lo usan como su herramienta principal y única de trabajo.

Esta flexibilidad hace que otros estudios no lo piensan dos veces, adoptando también este software como Pixar, Industrial Light & Magic, Zoic Studios, id Software, Eden FX, Studio ArtFX, Naked Sky Entertainment, etc.

Modo es el siguiente paso a la evolución de software en 3D pensado para trabajar tanto en plataforma MAC como en PC, y se ha usado ya en películas como John Carter o en videojuegos como Rage. Incluye verdaderas herramientas para esculpir en 3D, animación, iluminación, texturizado y render. Va mas allá que cualquier otro software, y es una integración realmente elegante entre tecnología, potencia y flujo de trabajo mejorado.

Bienvenido al mundo de Modo.

Introducción a Modo

Objetivos

Este curso introductorio de Modo, va dirigido para toda persona que tenga ganas de aprender el mundo de 3D, tanto si ya viene de otro software y quiera agregar Modo a su pipeline como gente que quiera tener a Modo como única herramienta de trabajo.

En este curso comprenderás la manera de trabajar en 3D, tener las bases para modelar un objeto, iluminarlo, texturizarlo y finalmente el render.

Tendrás una base sólida que te ayude a abrirte a un mundo donde tú eres el creador.

Profesor: Alejandro Saavedra Baunet

Requisitos: MAC o Windows

Duración: 14 semanas

Software: Modo 701

Precio: 480€ + IVA (oferta lanzamiento)

Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña.

Los vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de una lección por semana, quedarán cuatro semanas para repaso y finalización del proyecto.

Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

Además los alumnos tienen acceso con sus claves a un foro privado en el que el profesor tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Introducción a Modo

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta que este tipo de cursos online requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno. Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregado y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos será de un mes después de la finalización del curso.

TEMARIO

Semana Lecciones

- | | |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <ul style="list-style-type: none">▪ Presentación del Curso.▪ Introducción a Modo.▪ Entender el espacio 3D.▪ Workplane.▪ Métodos de Selección.<ul style="list-style-type: none">○ Polígonos, Vértices, Edges.▪ Symetria, pivot.▪ Interface.▪ Entender el proceso general de un trabajo 3D.▪ Ejercicios: Crear por medio de figuras geométricas personajes castillos, poses, etc. |
| 2 | <ul style="list-style-type: none">▪ Trabajo con polígonos.▪ Primitivas: Esferas, cubos, etc.▪ Editar geometría.▪ Bevel, extrude, Boolean.▪ Herramientas de duplicado.▪ Modelado mini BrainBOT megamind.▪ 3 bases para modelar objetos.▪ Ejercicios: modelado básico: Bender, R2D2. |

Introducción a MODO

Semana Lecciones

- 3**
- **Modelado Arquitectónico.**
 - Snap Tool.
 - Modelado de una planta baja de Inmueble.
 - Modelado Exterior de Inmueble.
 - Herramientas de clonado: curve clone, Instancias, curve extrude, clone.
 - Uso de librería Layout.
 - Ejercicio: modelado de edificio exterior e interior.
- 4**
- **Modelado Subpatch y Pixar Subdivision.**
 - Diferencia entre Pixarsubdivision y subpatch.
 - Modificadores y deformadores.
 - Herramientas de clonado.
 - Instancias, replicators.
 - Curve extrude, clone curve.
 - Array.
 - Creación de personajes Battle Droid.
 - Ejercicio: creación de un robot de Battlestar Galactica.
- 5**
- **Materiales texturizado.**
 - Preview render.
 - Propiedades de los materiales.
 - Procedurales.
 - Image texture.
 - Materiales texturizado UV.
 - R2D2 Box.
- 6**
- **Introducción a Sculpting.**
 - Sculpting, hair.
 - Introducción a Painting.
 - Retopología.
 - Modelado de máscara depredador.
 - Ejercicios: Modelado de personajes de Pixar, Dreamworks, etc.
- 7**
- **Iluminación.**
 - Trabajo con luces.
 - Crear una Escena.
 - Iluminacion Global.
 - Luz de reflejo.

Introducción a Modo

Semana Lecciones

- 8**
 - **Configuración render**
 - Render por pases.
 - Trabajo con cámara.
 - Focal Length.
 - Animación de la cámara.
 - Time line.

- 9**
 - **Introducción a a las partículas.**
 - Creating Morph Deformers.
 - Creación de lluvia.
 - Nieve.

- 10**
 - **Modelado de Space ship.**
 - Texturizado, iluminación y render.
 - Modelado de una space ship, enviroment, texturizado, iluminación y render.