

MakeHuman

Es una **aplicación de gráficos 3D** por ordenador para el **desarrollo de prototipos con forma humana fotorrealísticos**, para ser utilizados en gráficos. Ofrece un entorno especializado, profesional y muy versátil para el modelado paramétrico de figuras humanas en 3D. Está escrito en el popular lenguaje de programación Python, y la última versión disponible es la 1.0.2. Es **open source**, por lo que su uso, modificación, copia o distribución es totalmente **gratuito** (tipo de licencia AGPL).

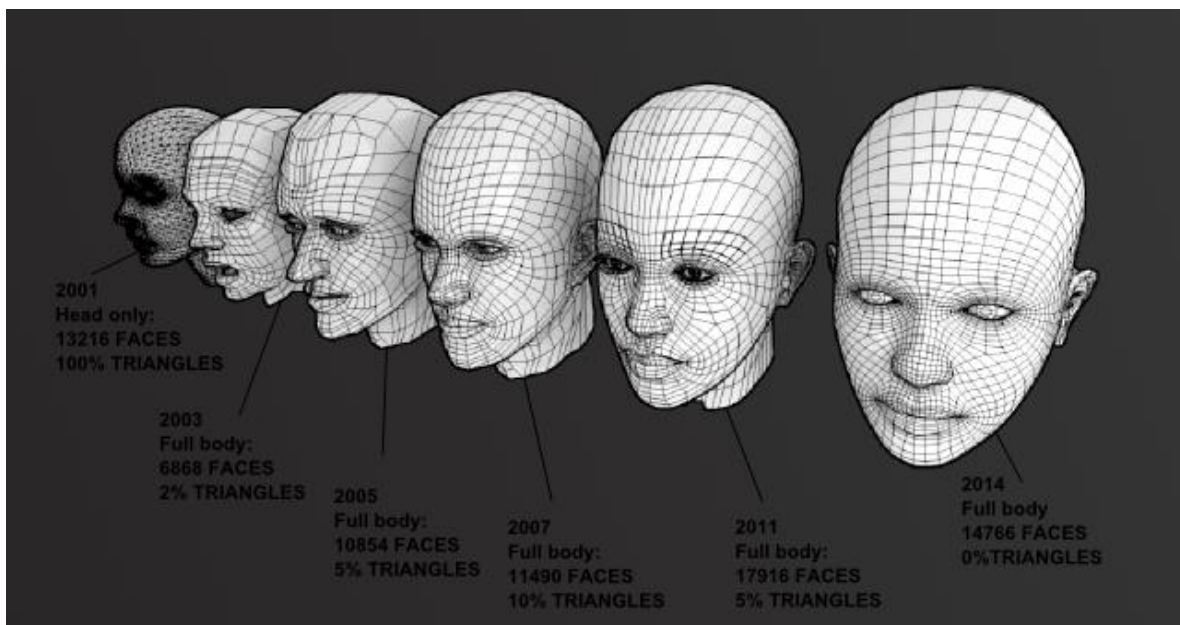


Imagen superior: en esta imagen se puede observar la evolución que ha sufrido el desarrollo humanoide en MakeHuman en los últimos 14 años.

Características:

- Modelado rápido e intuitivo de numerosos parámetros de la morfología del personaje.
- Aplicación capaz de modelar una amplia variedad de formas humanas.
- Está optimizado para la subdivisión de modelado de superficies permitiendo hasta 14766 caras.
- Sólo utiliza polígonos cuadriláteros (no permite formas triangulares).
- Utilización de una malla intermedia para controlar la construcción de una forma humana, y a partir de este modelo neutro, crear cualquier carácter humano.
- Interfaz sencilla y estable.
- Permite el cambio de la malla base, para la creación de diferentes modelos.
- Es posible exportar los diseños creados para su uso en otras herramientas.

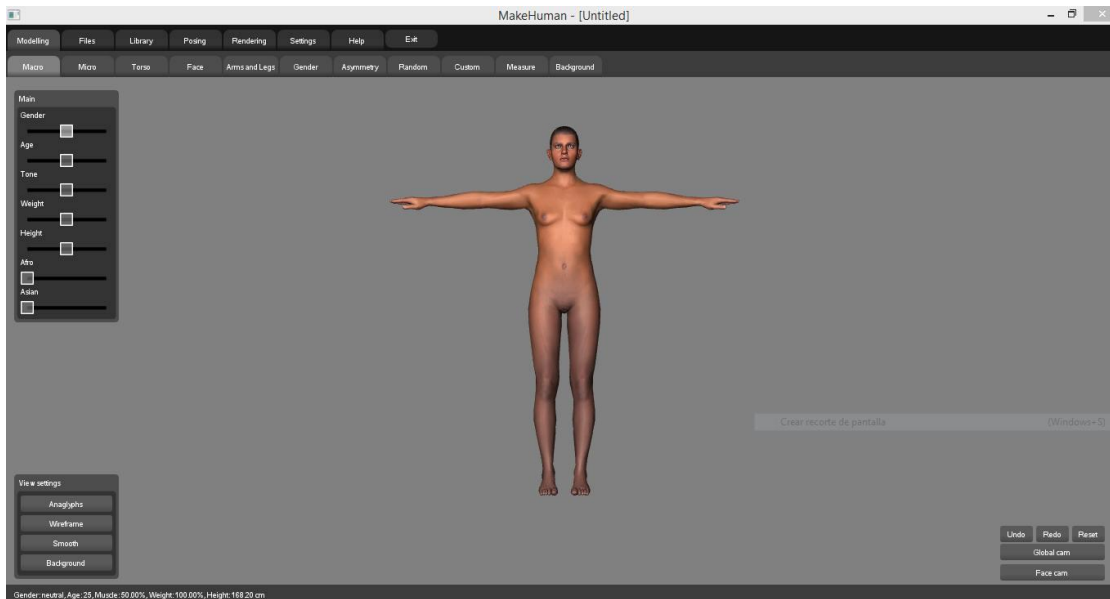


Imagen superior: ventana de modelado del personaje en 'MakeHuman'» con el interfaz para la modificación de los parámetros de un prototipo humano (pincha para ampliar imagen).

Plataformas compatibles:

- Windows XP, Windows Vista, Windows 7 y Windows 8.
- Mac OS X.
- Linux.

Requisitos hardware recomendados:

- Tarjeta gráfica fabricada después de 2006.
- Espacio en disco de 250 Mb.

Puedes descargar este software desde la [página oficial de MakeHuman](#) . Su utilización a un nivel básico es muy sencilla ya que nos permite crear modelos 3D humanos a partir de una interfaz gráfica muy fácil de entender. Aunque en las próximas publicaciones veremos un poco más de esta aplicación, no vamos a entrar en detalles de su uso ya que excede del objetivo de esta formación sobre Unity. No obstante puedes consultar su [documentación de la Comunidad de usuarios](#) para ampliar sobre este tema.