



3D STUDIO MAX 2012: MODELADO

DURACIÓN: 50 horas

CRÉDITOS ECTS: 0

OBJETIVOS

- Aprender a crear imágenes virtuales con la aplicación 3ds Max 2012.
- Aplicar la creación y modelado de objetos en tres dimensiones y su inclusión en una escena virtual; se comienza con objetos básicos (como cubos, esferas, anillos, etc.), siguiendo con más complejos (formas spline, objetos solevados, de composición, objetos NURBS, etc.).
- Conocer las modificaciones que puede aplicar a los objetos, haciendo hincapié en la aplicación de modificadores.

PROGRAMA CONTENIDOS

1. Entorno de 3ds Max.
2. Iniciar una escena.
3. Creación de objetos.
4. Objetos geométricos.
5. Seleccionar objetos.
6. Otras formas de selección.
7. Transformar objetos.
8. Alineación de objetos.
9. Ajustes y medidas.
10. Copias y matrices.
11. Objetos prefabricados.
12. Los modificadores (I).
13. Los modificadores (II).
14. Los modificadores (III).

15. Formas spline.
16. Editar splines.
17. Modelando con subobjetos.
18. Crear objetos con splines.
19. Deformar superficies y añadir pelo.
20. Telas y vestidos.
21. Objetos de composición.
22. Objetos solevados (I).
23. Objetos solevados (II).
24. Objetos NURBS (I).
25. Objetos NURBS (II).