



## 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).