



3DS MAX 2012: MODELADO

OBJETIVOS

Conocer técnicas para la creación de imágenes virtuales con la aplicación 3ds Max 2012.

CONTENIDOS

Modelado

- Entorno de 3ds Max
- Iniciar una escena
- Creación de objetos
- Objetos geométricos
- Seleccionar objetos
- Otras formas de selección
- Transformar objetos
- Alineación de objetos
- Ajustes y medidas
- Copias y matrices
- Objetos prefabricados
- Los modificadores (I)
- Los modificadores (II)
- Los modificadores (III)
- Formas spline
- Editar splines
- Modelando con subobjetos
- Crear objetos con splines
- Deformar superficies y añadir pelo
- Telas y vestidos
- Objetos de composición
- Objetos sollevados (I)
- Objetos sollevados (II)
- Objetos NURBS (I)
- Objetos NURBS (II)