

3Ds Max 2012: Modelado

Curso sobre creación de imágenes virtuales con la aplicación 3Ds Max 2012. Describe 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.). También se incluyen las modificaciones que puede aplicar a los objetos, haciendo hincapié en la aplicación de modificadores.

Duración: 60 horas

Objetivo General: Crear y modelar objetos para dar forma a imágenes virtuales con la aplicación 3Ds Max 2012.

Programa

Modelado

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