



## 3ds Max 2012: Modelado

**Sku:** PC696

**Horas:** 60

**Formato:** HTML

### OBJETIVOS

Aprender sobre creación de imágenes virtuales con la aplicación 3ds Max 2012. En este curso se 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.

### CONTENIDOS

- **Unidad 1. 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)