



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)