



Universidad Del Sureste

Gabriela Najera Bravo

6to

Diseno Grafico

PROTOTIPOS 3D

Arq. Carlos Andres Perez Arredondo

SISTEMA DE PARTÍCULAS:

Los sistemas de partículas vienen empleándose en disciplinas como la animación, gráficos en 3D y la realidad virtual. Permiten simular modelos deformables como por ejemplo el agua, fenómenos como tornados, volcanes, nubes, comportamientos sociales como mini seres, peces en una pecera virtual o pájaros volando en los cielos virtuales de un videojuego.

MODIFICADORES

Son las herramientas de las que dispone 3D Max. Estos permiten alterar el objeto en diferentes aspectos: el geométrico, el mapeado o la animación.

Para aplicar una modificación, debemos recordar que en 3D Studio Max existen diferentes tipos de selección. Por ejemplo, los subniveles son los segmentos de un objeto no podremos seleccionar ni modificar segmentos de otros objetos que no sean segmento del objeto seleccionado. Nos referimos a los siguientes: Una línea tiene tres subniveles: vértice, segmento, spline. El modificador afilar tiene tres subniveles: gizmo y centro. Una malla editable tiene como subniveles: vértice, arista, cara, polígono, elemento.

Así que, para poder editar distintas geometrías, otro dato importante son los DEFORMADORES lo cuales forman parte de los modificadores estos tienen distintos usos, por ejemplo:

- Curvar
- Afilar
- Estirar
- Empujar
- Torcer
- Reducir
- Sesgar
- Ruido
- Esterificar

BOCETO:

Mi modelo 3D es un volcán en el cual me gustaría aplicar los conceptos de sistemas de partículas, modificadores y deformadores, mi boceto cuenta con una ventana abierta el cual al fondo se aprecia un volcán humeando unas cuantas nubes por atrás de él y al frente pequeños arbustos y hojas. Lo cual me gustaría darles textura para que sea lo más real posible.

