

UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
DISEÑO GRÁFICO

**PROTOTIPOS EN 3D**

Arq. Carlos Andrés Pérez Arredondo  
Kelly Karina Gordillo Cano

**14 / j u n i o / 2020**

# ¿CÓMO MODELAR HERRAMIENTAS BÁSICAS EN 3DMAX?

El **3D MAX** nos permite hacer entornos en **3D** que, incluso si así lo requiere el proyecto, pueden parecer hasta reales. La primera vez que se ve la interfaz del **3D MAX** puede parecer un poco complicada debido a la cantidad de elementos que dispone. Pero una vez que empieces a modelar se debe de tener en cuenta los siguientes aspectos:

## ¿CÓMO CONSEGUIR UNA GEOMETRÍA LIMPIA EN 3DMAX?

Primero se debe alinear objetos, a veces el visor puede engañarte a la vista por lo que es recomendable que te fijes en los ejes de coordenadas (**X, Y, Z**).

No es necesario conocer todo el programa. Para modelar no hace falta conocer cada una de las herramientas, con las más básicas es suficiente.

Es importante trabajar con pocos vértices, es mejor trabajar con los menos vértices posibles. Es necesario conocer las limitaciones de cada geometría, así a la hora de modelar un objeto será más sencillo elegir entre esfera, cubo, plano o toroide, por ejemplo. Se pueden corregir los errores si convertimos nuestros objetos en editables.

Trabajar utilizando guías y fijándote en las coordenadas, tomando como base las distintas perspectivas para ver si un objeto está alineado. Hacer siempre pruebas (tecla **F9**). Los renders nos ayudarán a ver más claramente si vamos creando la escena correctamente.