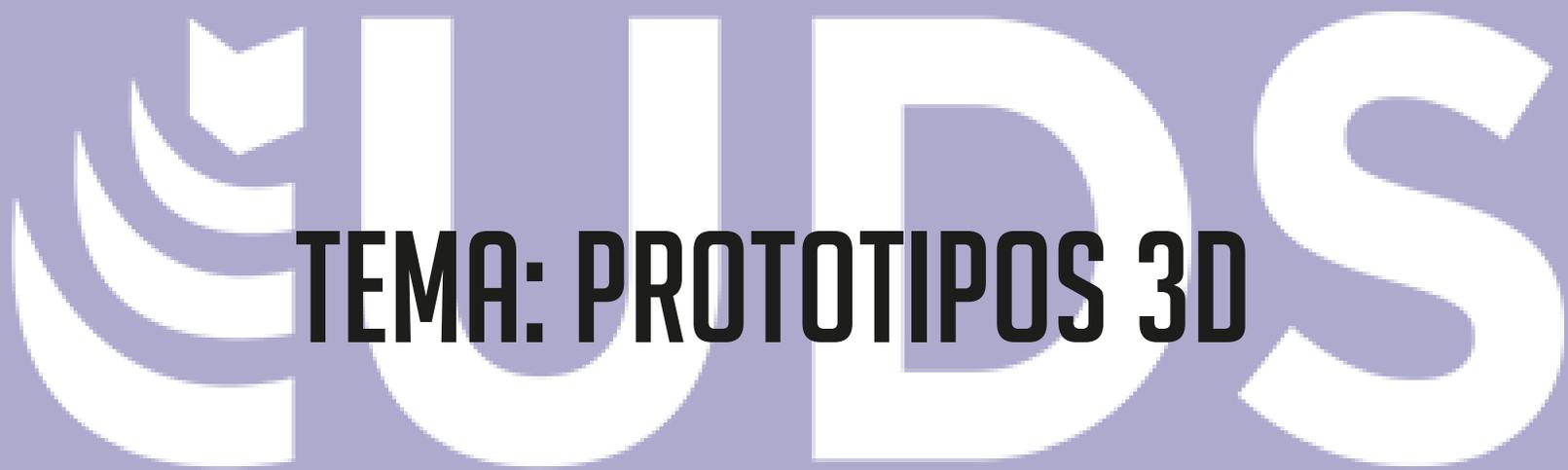


**NOMBRE: ARLENY
SÁNCHEZ HERNÁNDEZ**



TEMA: PROTOTIPOS 3D

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

**6TO CUATRIMESTRE
DISEÑO GRÁFICO**

Sistemas de Partículas

La herramienta Sistemas de Partículas de Autodesk 3ds Max se emplea para crear y animar gran cantidad de objetos, como nieve, lluvia, fuego, polvo, burbujas y multitudes. ... Este tipo de sistema permite generar un gran conjunto de objetos con un comportamiento similar, mediante métodos directos y relativamente sencillos.

Bueno como anterior mente de introducción, es una herramienta de 3dmax para crear efectos naturales, como nieve asta agua o crear nuevas formas que se comporten de una forma aleatoria ante la vista.

Modificadores y Deformadores.

Los modificadores en 3D Studio Max

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.

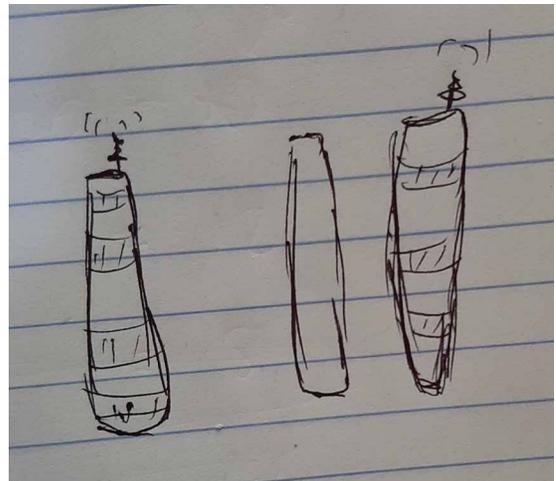
Son las herramientas que hay en el programa para modificar una figura y deformar esa misma, así dando vida a nuevas formas 3d.

Sistemas de Partículas



Aplicar estrellas cayendo del cielo para darle un estilo más fantasioso al objeto.

Modificadores y Deformadores.



Modificar un escenario o edificio haciéndolo completamente al revés de lo que es. Por ello mismo dándole un aura más futurista.