

Sistema de Partículas.

Este tipo de sistema permite generar un gran conjunto de objetos con un comportamiento similar, mediante métodos directos y relativamente sencillos. Es útil para crear lluvia, nieve, humo, hormigas e incluso muchedumbres.

- Super Aerosol: Es útil para simular la caída de gotas y crear burbujas (seleccionando la opción Hinchar Movimiento)
- Ventisca: Permite crear copos de nieve.
- Nube de Partículas: Restringe las partículas a un volumen específico. Por ejemplo: burbujas en un vaso de soda.
- Matriz de Partículas: Usa un objeto como emisor de partículas.

En cada uno de éstos podrá configurar diversos controles: emisión, sincronización, parámetros específicos de las partículas (como tamaño y velocidad) y propiedades de renderización.

Modificadores y Deformadores.

Una de las herramientas de las que dispone 3D Studio Max son los modificadores. Estos van a permitir alterar el objeto en diferentes aspectos: el geométrico, el mapeado, la animación.

Para aplicar una modificación, debemos recordar que en 3D Studio Max existen diferentes tipos de selección.

Los subniveles

Asimismo, tenemos que tener en cuenta que no podremos seleccionar elementos que estén en diferentes niveles. Así, si estamos en el subnivel de segmentos de un objeto no podremos seleccionar ni modificar segmentos de otros objetos que no sean segmento del objeto seleccionado. Veamos algunos subniveles:

- 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.