



Prototipos 3D

Resumen, Unidad I

Universidad Del Sureste

Alumna: Celeste Díaz Bermúdez

Profesora: Pérez Arredondo Carlos Andrés

Diseño Gráfico,

6° Cuatrimestre

A 24 de Mayo del 2020

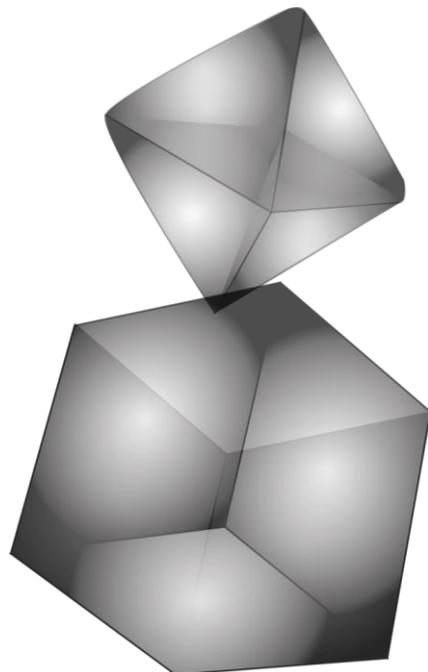
## Uso de modificadores y herramientas en una entrega profesional

El uso de las distintas herramientas y modificadores que un programa como 3dsMAX deja a nuestra disposición, en un ambiente profesional; puede tener una gran variedad de vertientes en los campos que el Diseñador Gráfico es capaz de navegar a la hora de trabajar con clientes reales de forma profesional.

Sea que necesite modelos 3D para el diseño de empaques, de publicidad en redes sociales y medios digitales, diseño artístico para vestuario, personajes, pelucas, maquillaje, etc.; diseño de joyería, de interiores, tipográfico de fantasía, entre muchos otros. Las posibilidades que el programa ofrece son infinitas mientras se tenga el conocimiento necesario para usarlas.

La importancia de tener al alcance la posibilidad de ver el trabajo desde un plano más tangible y cercano al producto final es realmente grande; pues pocos clientes tienen la facilidad de imaginar su compra como un objeto sólido y ya armado. Darnos la oportunidad de realizar los, comúnmente denominados, mockups; es una buena oportunidad tanto para el diseñador mismo como para su cliente de darse cuenta de lo que será obtenido al final del proyecto sin gastar en recursos y materiales, servicios de impresión, pulido, pegado o cualquier otro que sea necesario para la producción final del objeto en cuestión. Ofrece la posibilidad de trabajar en detalles, colores o cualquier inconveniente que no fuese obvio en el diseño 2D y planeaciones.

### Boceto 2D en Adobe Illustrator



Bosquejo de dados de juego de 8 y 6 caras, con transparencia