

COMPUTIPS

Este ejercicio está orientado a aquellos alumnos de diseño que gustan de modelar o animar con 3Dmax, haremos pues el modelado sencillo de una taza donde aplicaremos algunos conceptos como *Booleans*, *Loft Objects* y el modificador *Lathe*.

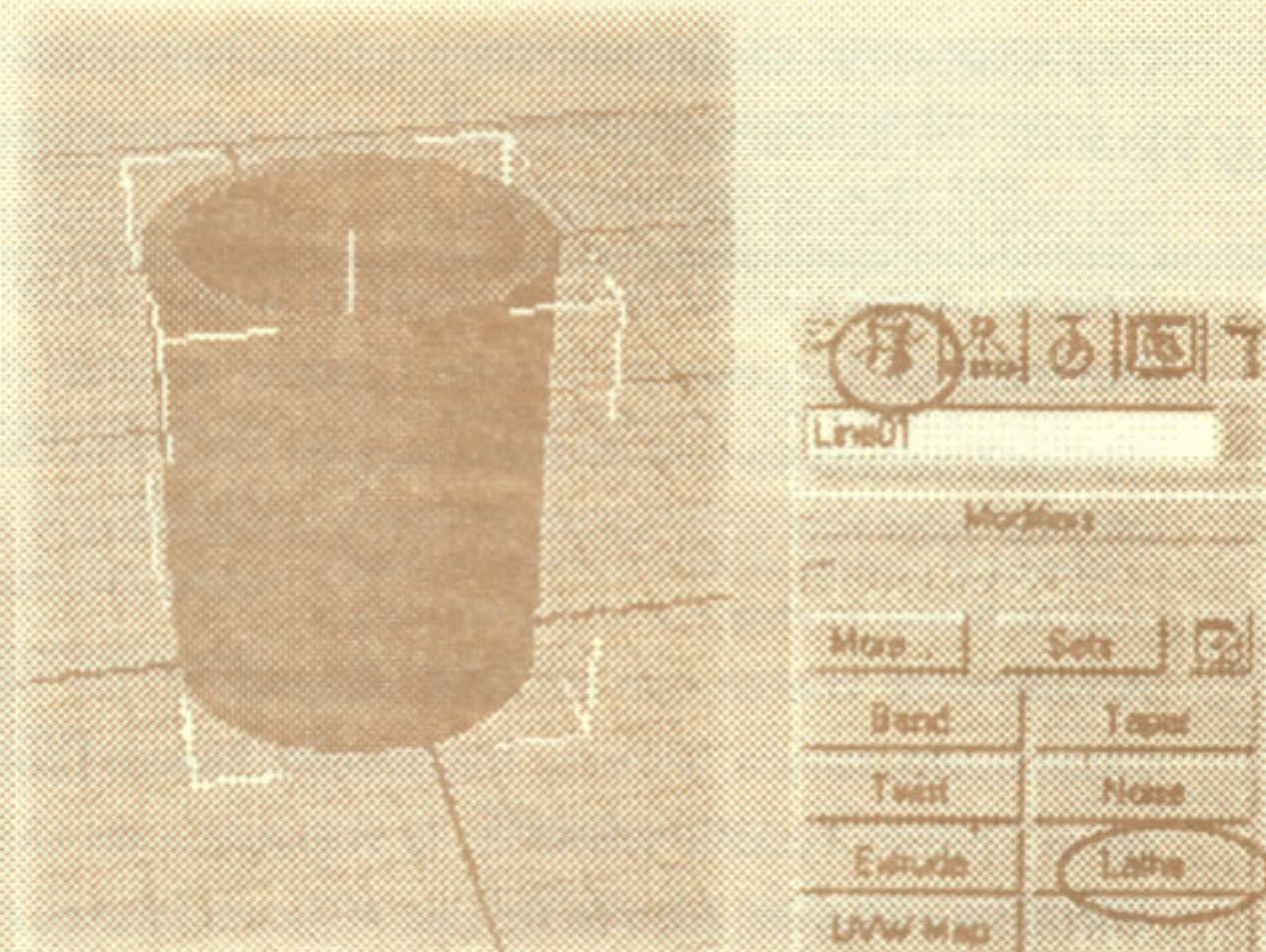
1. Una vez abierto el programa 3Dmax, configura tu pantalla en sistema americano.

Top tecla T	Perspective tecla P
Front tecla F	Right tecla R

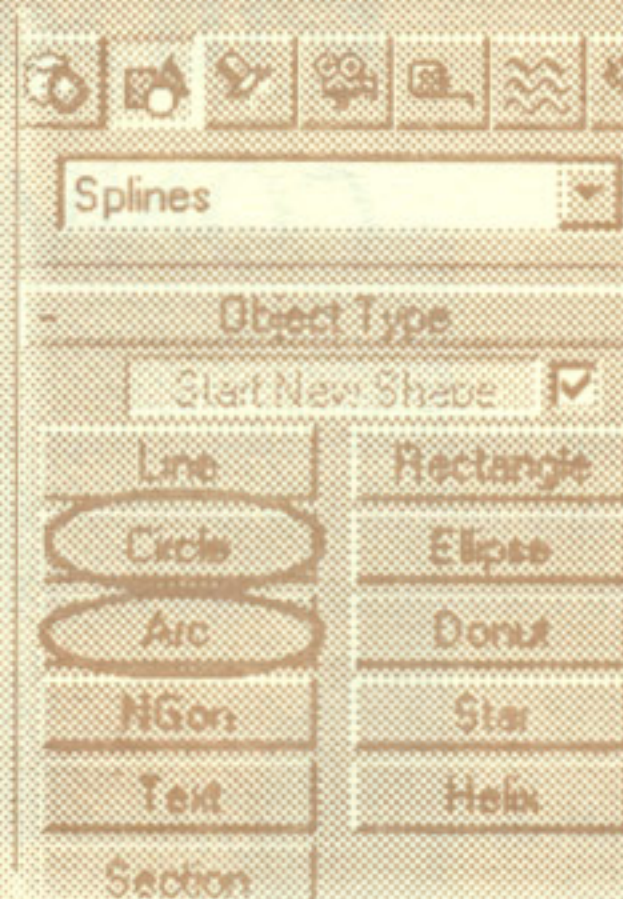
2. En la vista frontal -front- utilizando *Una* dibuja lo que sería la mitad de la taza, es importante que ésta tenga grosor, como muestra la figura.



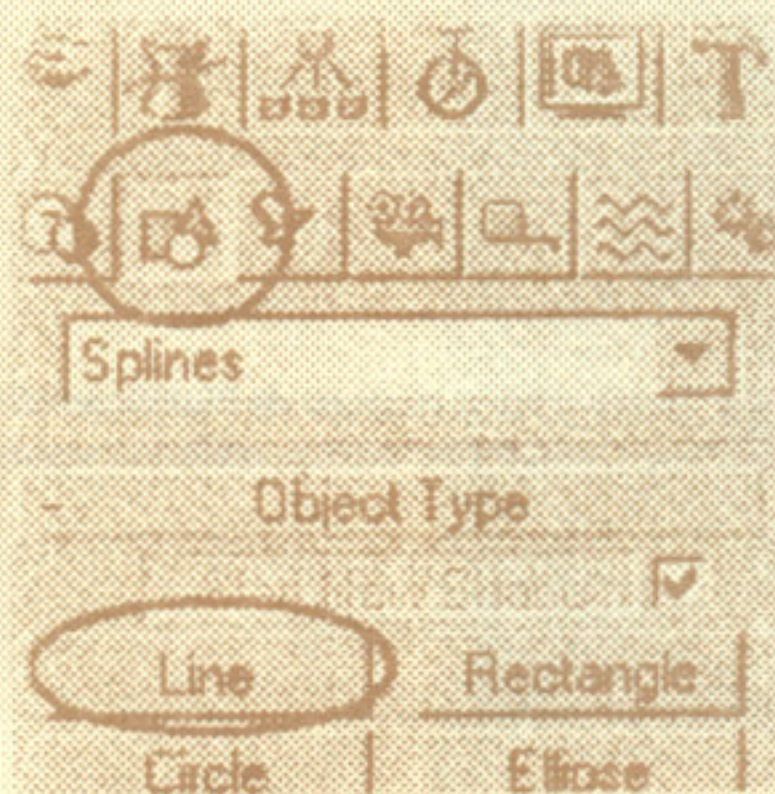
3. ¡Bien! ahora apliquemos el modificador *Lathe*, con los siguientes parámetros que se encuentran en la parte de abajo: Segments: 32, Align: Max.



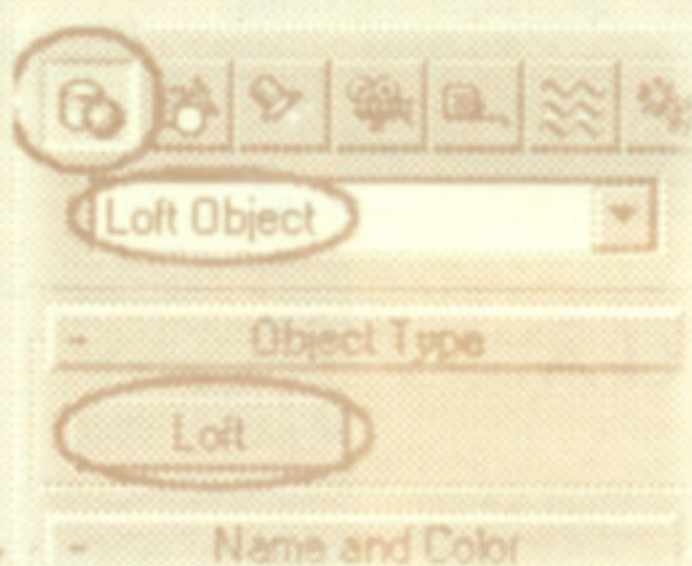
4. Ahora realizaremos el asa, para lo cual realizaremos lo que se conoce como *Loft Object*, primero en la vista superior -Top- dibuja un pequeño círculo, que será el grosor del asa; y en la vista frontal -Front- dibuja un arco, que será la forma del asa.



Top	Perspective
Front	Right



5. Ahora estando seleccionada la forma del arco en el menú desplegable del primer botón selecciona *Loft Object*, oprime el botón *Loft*, y en *Creation Method: Get Shape*, entonces das clic al círculo, esto hará una tercera forma tridimensional que será el asa.



6. Por último aplicaremos una textura apropiada, selecciona el botón de materiales y una vez abierto das clic en *Standard* y selecciona el que te parezca adecuada, aplícalo, de *Render* y salva tu imagen.

La página Web recomendada en esta ocasión es la del museo del diseño, que se encuentra en la ciudad de Londres. En ella encontrarás información del diseño contemporáneo Industrial, gráfico y arquitectónico, en este mes una de las exposiciones temporales es la de uno de los mas grandes arquitectos que ha dado esta tierra, me refiero a Luis Barragón; también hay Información de diseño erótico; o conoce a Peter Opsvik prominente diseñador de sillas, la dirección es la siguiente: www.designmuseum.org

7. Es el momento de unir las dos formas utilizando el concepto de *Booleanos*, para lo cual primero deberás alinear las dos formas, utilizando las vistas para que las puedas unir.

7. En el menú desplegable activa *Compound Objects*, estando el asa seleccionada y da clic al botón *Boolean*, en los parámetros de abajo activa *Pick Operant B*, con la *Operation: Union*; y ahora da clic a la otra parte de la taza, uniendo de esta manera las dos formas.

