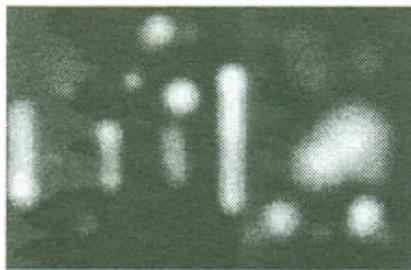


3D STUDIO MAX

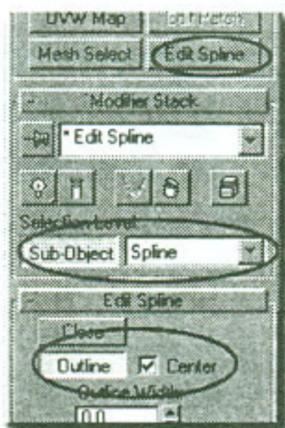
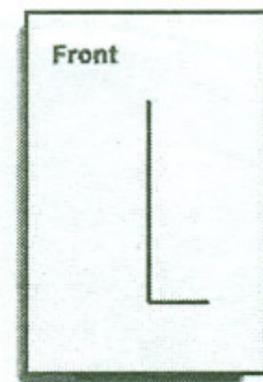
Lección II

En este artículo realizaremos el modelado de un objeto de cristal o vidrio, utilizando diferentes niveles en la creación, un solo material que nos dará como resultado mayor realismo.



1 Antes de empezar, en **Photoshop** haz una imagen de 300 x 300 pixeles, con fondo negro y brochazos en blanco con el aerógrafo, sálvala como **Brillos.jpg** esta imagen más tarde no servirá para darle el efecto de brillos a nuestro material en 3dMax.

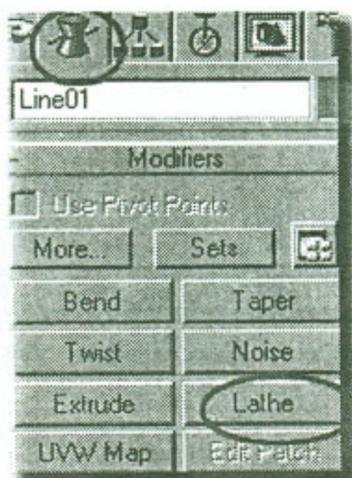
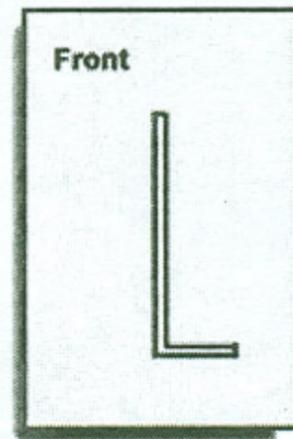
2 En **3dStudioMax** con la herramienta de **Line** dibuja lo que será el contorno del vaso en la vista **Front** te recomiendo consultar el número anterior para repasar como se construye.



3 Con la línea seleccionada en los modificadores escoge **Edit Spline**, en **Sub-Object** selecciona **Spline**, en la parte baja activa el botón **Outline** y palomea la opción **Center**.

Ahora sobre la línea arrastra el cursor hacia la derecha para obtener un grosor de la misma.

4 y 5 Desactiva el botón **Sub-Object** del modificador **Edit Spline**.



6 Ahora aplica el modificador **Lathe**, y en los botones de **Min**, **Max** o **Center** selecciona el correspondiente para que te quede la forma del vaso, coloca un valor de 32 en **Segments**.

7. Ahora abre la paleta de materiales  y en una esfera coloca las siguientes opciones :

2-sided

Difuse Color: RGB 135, 135, 135. gris claro-

Shininess/Specular-: 60

Shin. Strength/Glosinnes-: 80

Opacity: 50

3D STUDIO MAX

8. En el material que estás creando despliega la cortina de mapas (Maps) dando click al signo de +.

9. Es hora de colocar diferentes niveles al material que estas creando así que en Reflection.

da clic al botón None y de las opciones selecciona Bitmap, te abrirá una ventana

donde deberás buscar y escoger la imagen hecha en Photoshop que nombraste Brillos.jpg.

10. Da clic al botón Go to Parent  te regresará a la cortina de Maps, y dale 50% a Reflection.

11. En Refraction con un 50%, da clic al botón None y de las opciones selecciona Raytrace.

Regresa con Go to Parent.

12. En Opacity, da clic al botón None y de las opciones

selecciona Falloff.

13. En Diffuse con un 50%, da clic al botón None y

de las opciones selecciona Noise.

14. Aplica  el material al vaso.

15. En los modificadores aplica UVW Map,

y activa la opción Box.

16. Da Render  estando activa la ventana

Perspective y salva tu modelado como Final.jpg

Vaso final



Nuevamente la página Web recomendada 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 Luis Barragán uno de los más grandes arquitectos que ha dado esta tierra; también hay información de diseño erótico; o conoce a Peter Opsvik prominente diseñador industrial, la dirección es: www.designmuseum.org

Alberto Cruz
Departamento de Teoría y Análisis
albertinic@hotmail.com