Técnicas de Modelado en 3DS Max

Actividad_01

En este ejercicio se le solicita armar la composición presentada en la parte inferior con primitivas estándar básicas y visualizarla en las diferentes vistas

Procedimiento:

- 1. Cree 3 esferas
- 2. Cree una pirámide
- 3. Cree dos cajas (BOX)
- 4. Utilice las herramientas de modificación respectivas para simular lo que ve en las vistas ortogonales de la imagen de ejemplo

Al finalizar esta práctica, el participante entregará el dibujo asignado con 90 % de exactitud, con base en los objetos y modificadores.



