

ESTE TUTORIAL PARTE COMO UNA IDEA PERSONAL (AUNQUE FUE UNA ALUMNA LA QUE ME INSTO A MODELAR UN BASICO AVION EN AUTOCAD -CAGATE!!-) CON EL OBJETIVO DE ACERCAR A MIS ALUMNOS (Y AQUELLOS QUE SE HAGAN CON EL MISMO) EL MUNDO 3D (ALGO QUE POR CIERTO ME APASIONA).

ES UN TUTORIAL MUY BASICO DE TRABAJO CON 3D STUDIO MAX Y PHOTOSHOP

ESPERO QUE DISFRUTEIS TANTO CON EL COMO YO PENSANDO EN LA ESCENA.

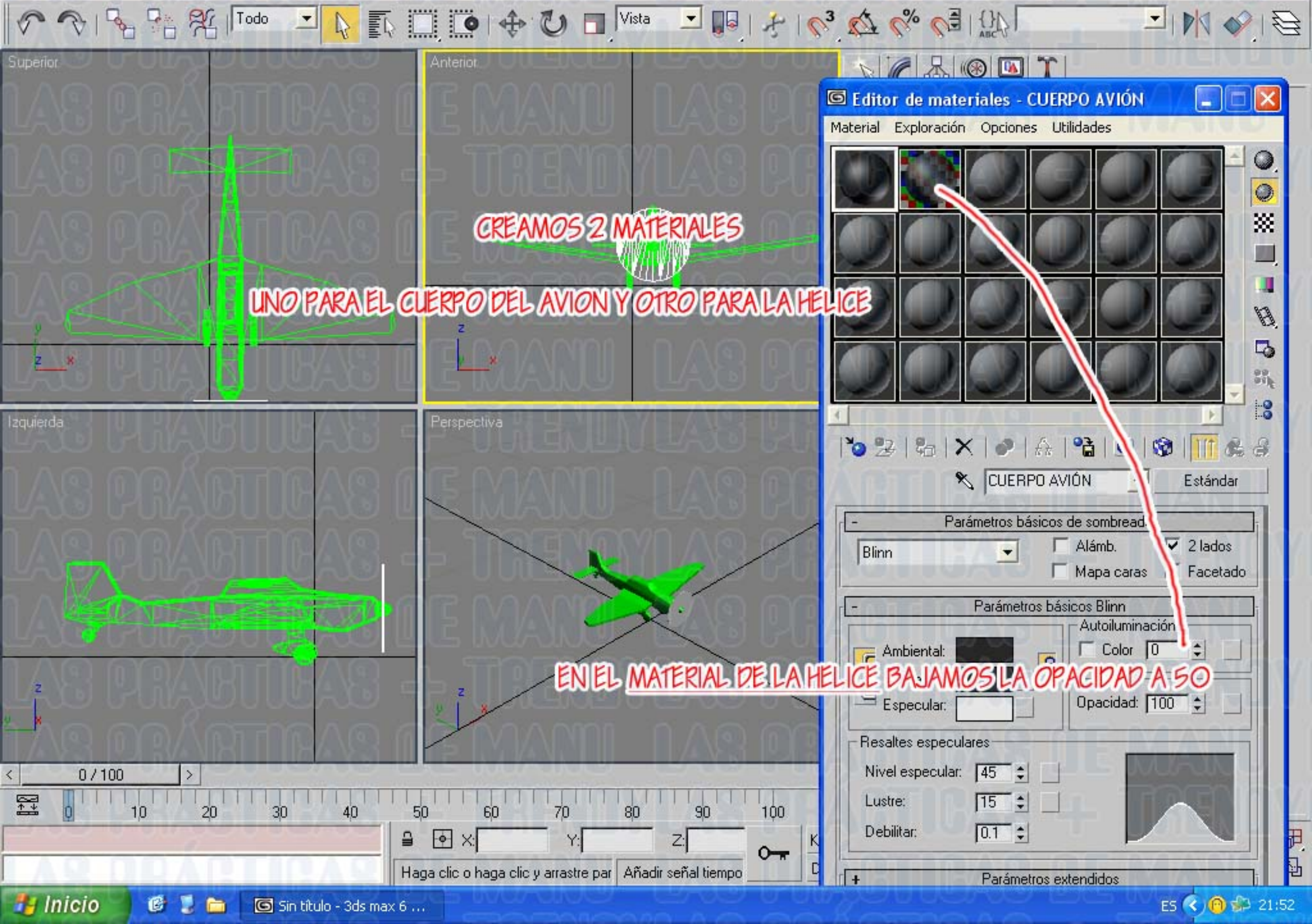
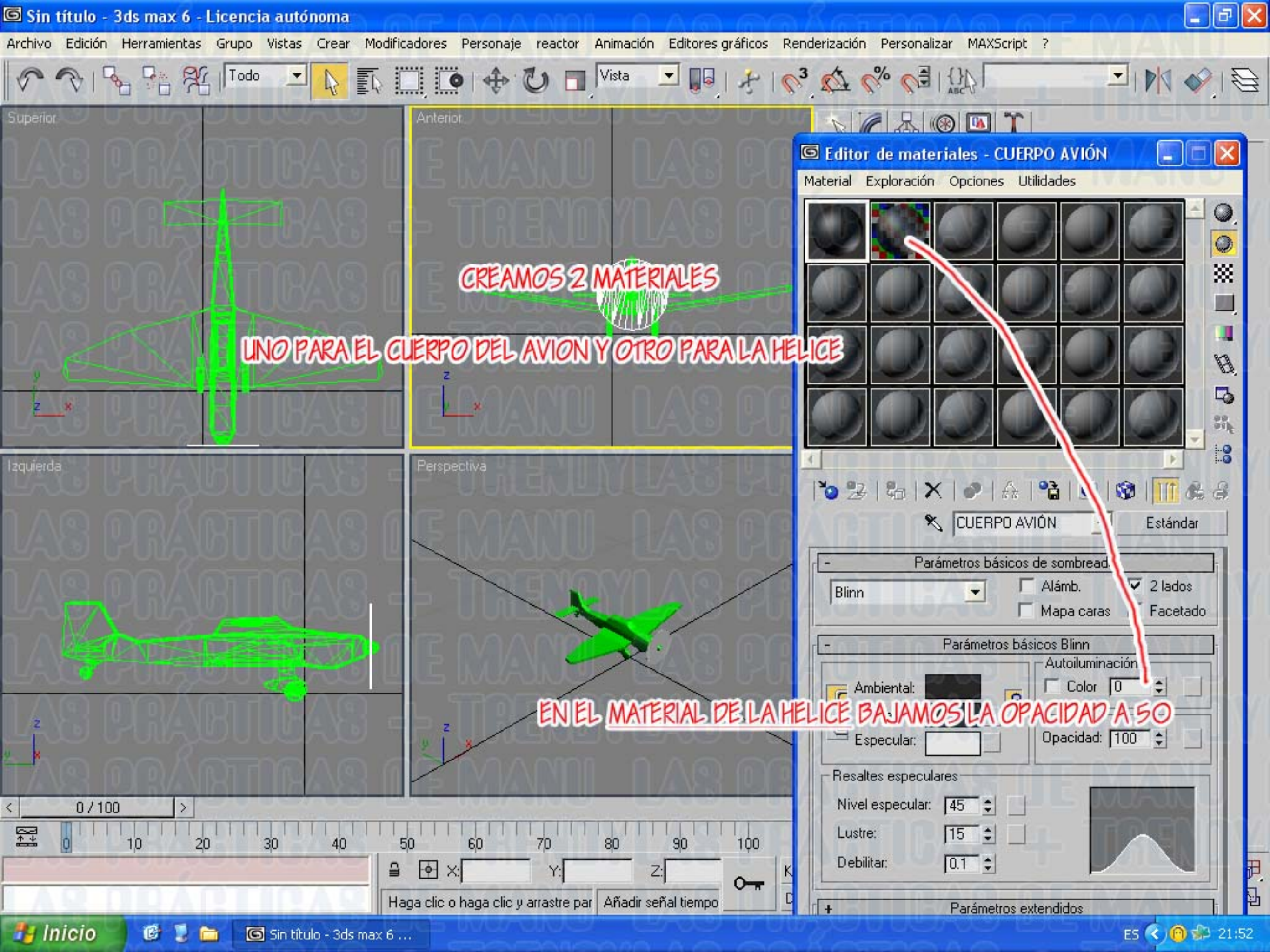
SUPONGO QUE PASARME EL DIA EN LOS FOROS DE 3DPODER APROVENCHANDO EN LA SOMBRA LA SABIDURIA DE OTROS ES AL FINAL UNA DEUDA QUE QUEDA POR PAGAR...

POR TODA ESA GENTE QUE DESINTERESADAMENTE COMPARTE EN LOS FOROS
-SHAZAM, ENDORA, DIDEJE, IKERCLON, CARPETANO, PIT MASON, HALF VECTOR
DAVESCAMBRA, LUIS RIVERO, SIQUIER, FRANK SOLO, CABFL, SR FLOPPY...Y TANTOS OTROS.

GRACIAS!!!

ERES LIBRE DE DISTRIBUIR ESTE TUTO EN LA COMUNIDAD

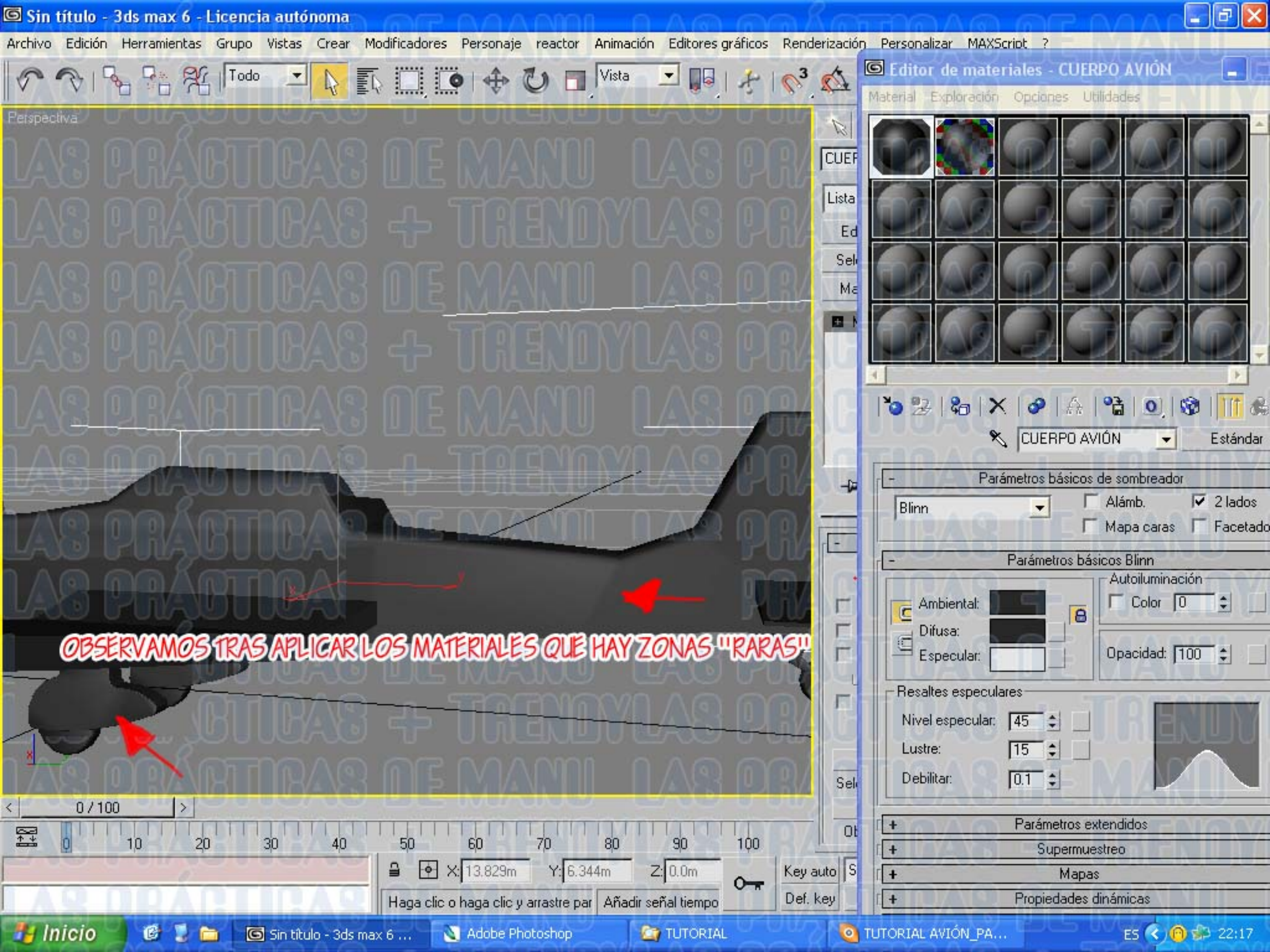
www.3dpoder.com



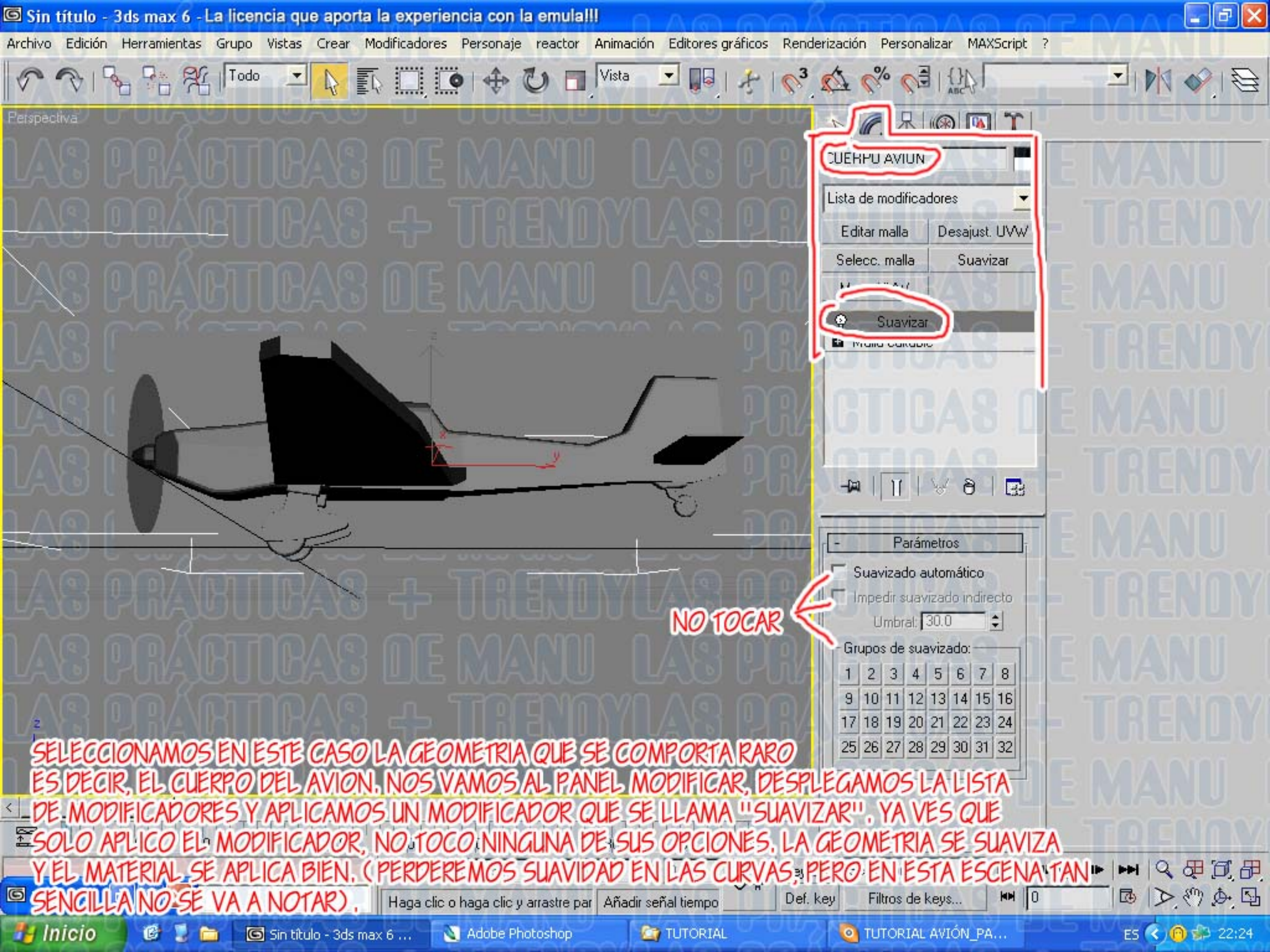
CREAMOS 2 MATERIALES

UNO PARA EL CUERPO DEL AVION Y OTRO PARA LA HELICE

EN EL MATERIAL DE LA HELICE BAJAMOS LA OPACIDAD A 50



OBSERVAMOS TRAS APLICAR LOS MATERIALES QUE HAY ZONAS "RARAS"



Perspectiva

Lista de modificadores

Editar malla	Desajust. UVW
Selecc. malla	Suavizar
Suavizar	
Malla editable	

Parámetros

☐ Suavizado automático

☐ Impedir suavizado indirecto

Umbral: 30.0

Grupos de suavizado:

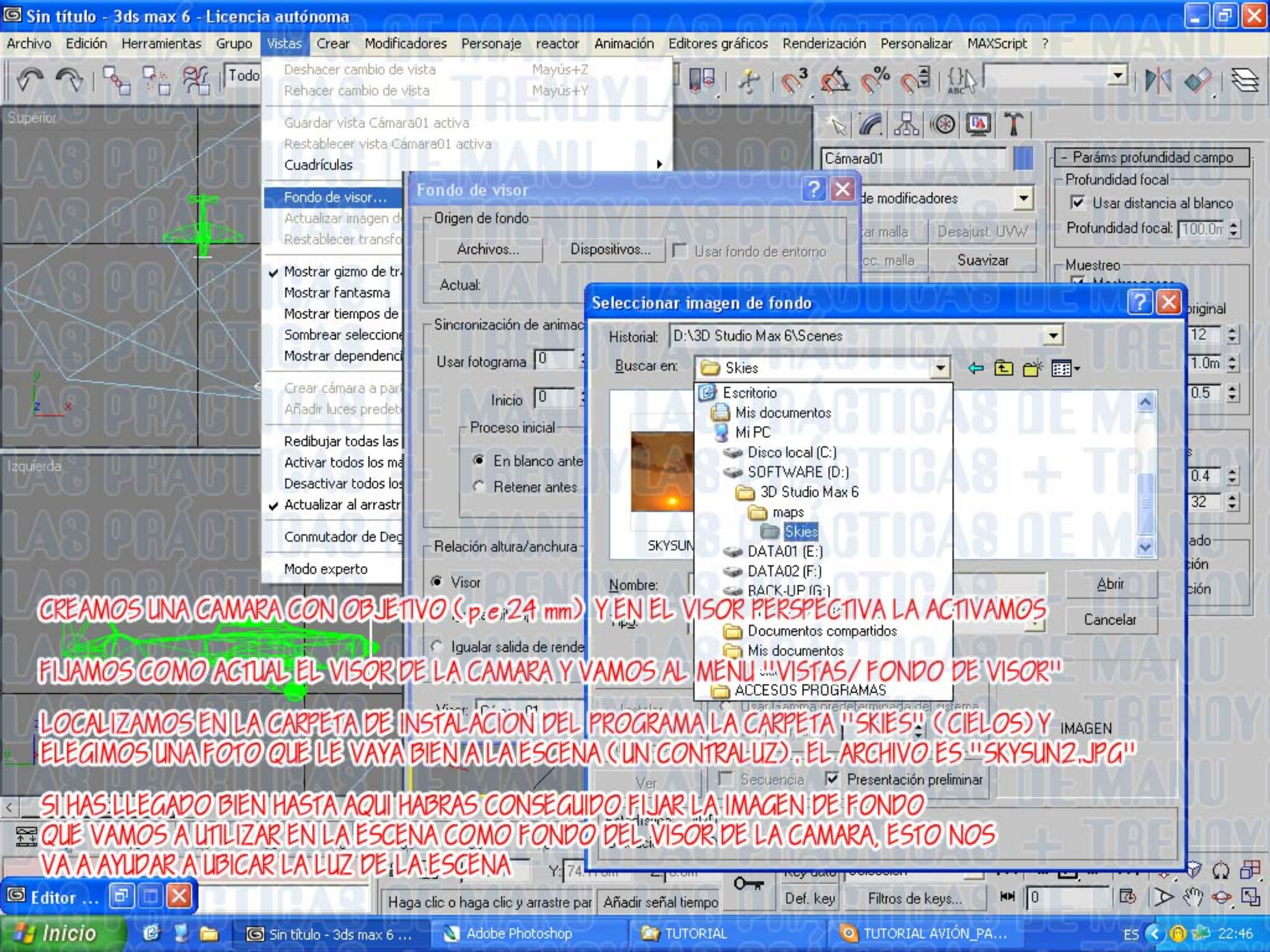
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

NO TOCAR

SELECCIONAMOS EN ESTE CASO LA GEOMETRIA QUE SE COMPORTA RARO ES DECIR, EL CUERPO DEL AVION. NOS VAMOS AL PANEL MODIFICAR, DESPLEGAMOS LA LISTA DE MODIFICADORES Y APLICAMOS UN MODIFICADOR QUE SE LLAMA "SUAVIZAR". YA VES QUE SOLO APLICO EL MODIFICADOR, NO TOCO NINGUNA DE SUS OPCIONES. LA GEOMETRIA SE SUAVIZA Y EL MATERIAL SE APLICA BIEN. (PERDEREMOS SUAVIDAD EN LAS CURVAS, PERO EN ESTA ESCENA TAN SENCILLA NO SE VA A NOTAR).

Haga clic o haga clic y arrastre para Añadir señal tiempo Def. key Filtros de keys...

Inicio Sin título - 3ds max 6 ... Adobe Photoshop TUTORIAL TUTORIAL AVIÓN_PA... ES 22:24

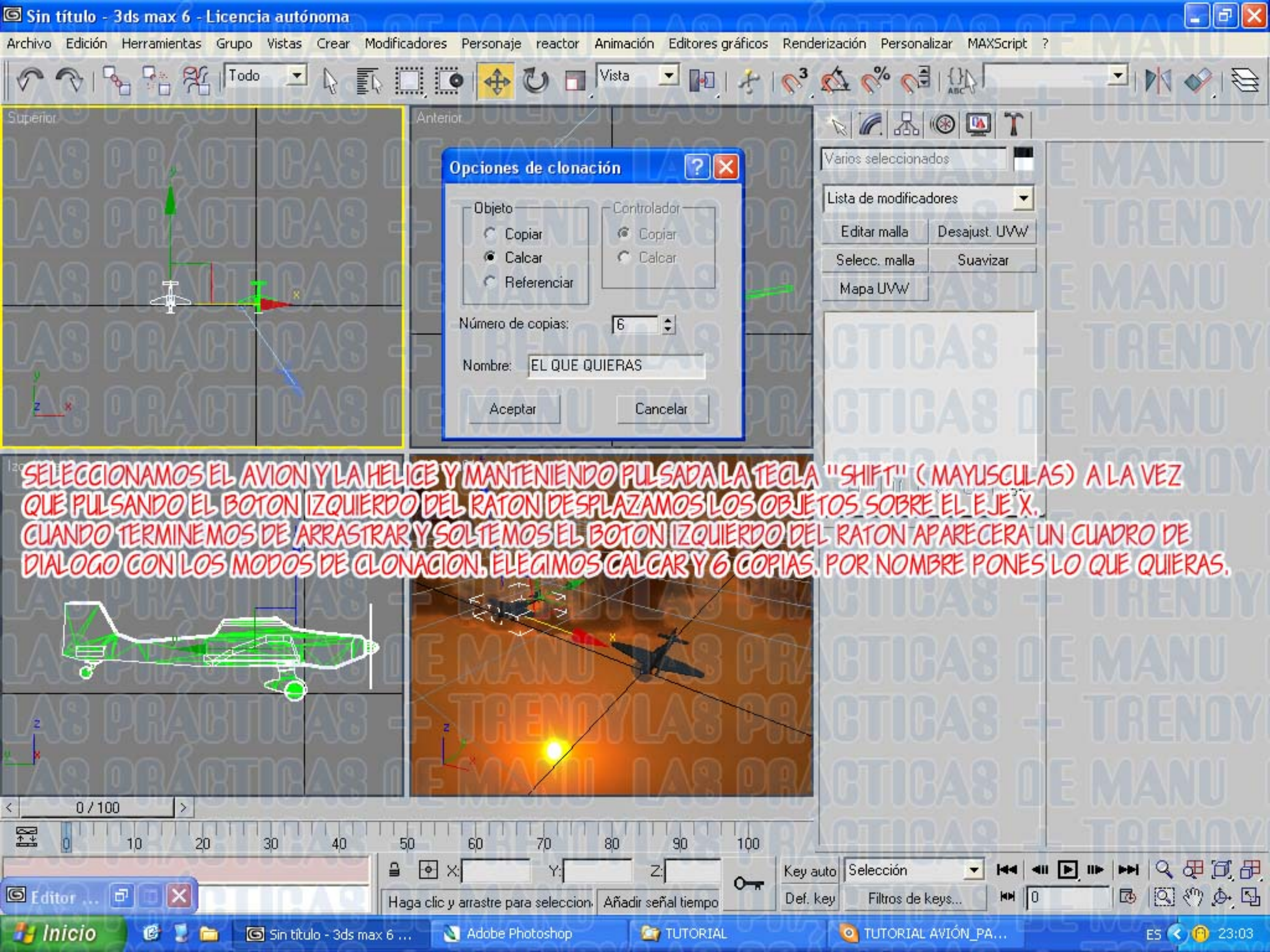


CREAMOS UNA CAMARA CON OBJETIVO (p.e. 24 mm) Y EN EL VISOR PERSPECTIVA LA ACTIVAMOS

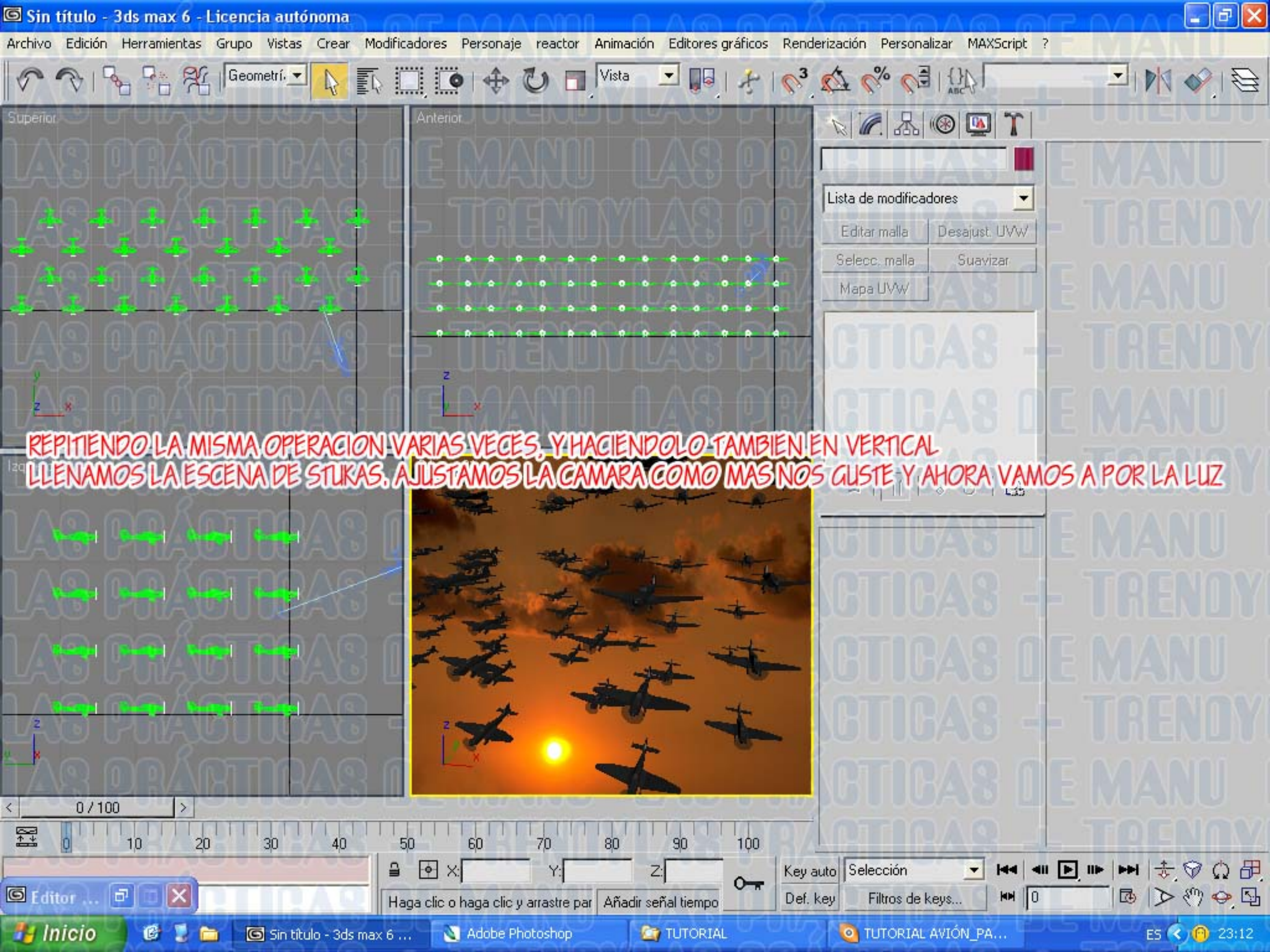
FIJAMOS COMO ACTUAL EL VISOR DE LA CAMARA Y VAMOS AL MENU "VISTAS/ FONDO DE VISOR"

LOCALIZAMOS EN LA CARPETA DE INSTALACION DEL PROGRAMA LA CARPETA "SKIES" (CIELOS) Y ELEGIMOS UNA FOTO QUE LE VAYA BIEN A LA ESCENA (UN CONTRALUZ). EL ARCHIVO ES "SKYSUN2.JPG"

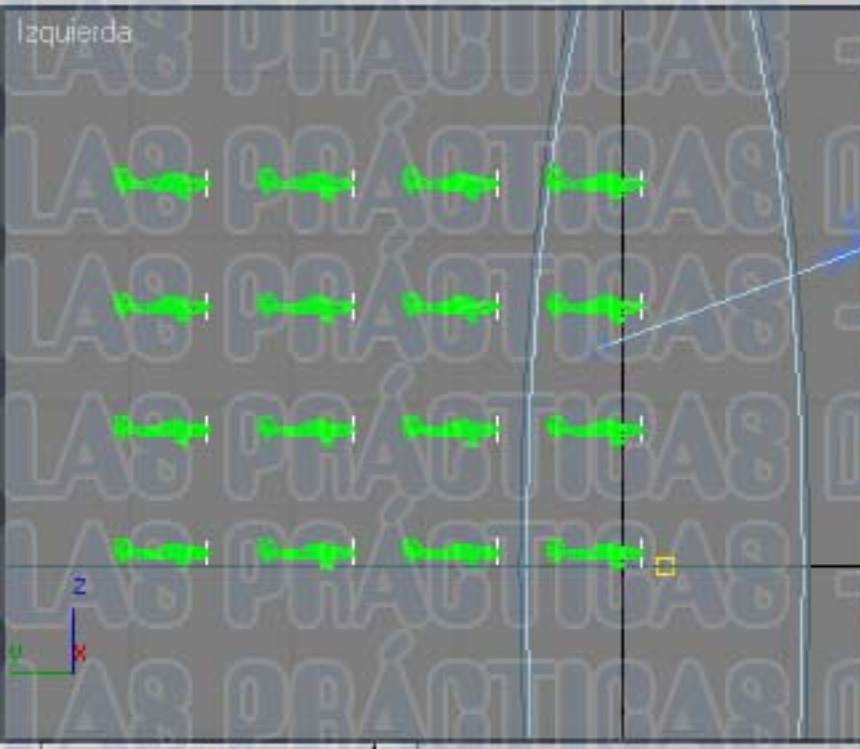
SI HAS LLEGADO BIEN HASTA AQUI HABRAS CONSEGUIDO FIJAR LA IMAGEN DE FONDO QUE VAMOS A UTILIZAR EN LA ESCENA COMO FONDO DEL VISOR DE LA CAMARA, ESTO NOS VA A AYUDAR A UBICAR LA LUZ DE LA ESCENA



SELECCIONAMOS EL AVION Y LA HELICE Y MANTENIENDO PULSADA LA TECLA "SHIFT" (MAYUSCULAS) A LA VEZ QUE PULSANDO EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON DESPLAZAMOS LOS OBJETOS SOBRE EL EJE X. CUANDO TERMINEMOS DE ARRASTRAR Y SOLTEMOS EL BOTON IZQUIERDO DEL RATON APARECERA UN CUADRO DE DIALOGO CON LOS MODOS DE CLONACION. ELEGIMOS CALCAR Y 6 COPIAS. POR NOMBRE PONES LO QUE QUIERAS.



REPITIENDO LA MISMA OPERACION VARIAS VECES, Y HACIENDOLO TAMBIEN EN VERTICAL
LLENAMOS LA ESCENA DE STUKAS. AJUSTAMOS LA CAMARA COMO MAS NOS GUSTE Y AHORA VAMOS A POR LA LUZ



CREAMOS UNA LUZ DIRECCIONAL CON OBJETIVO Y MIRANDO EN EL VISOR DE LA CAMARA
SITUAMOS LA LUZ (DESPLAZANDOLA) HASTA DONDE TEORICAMENTE ESTA EL SOL.

OTRA COSA A TENER EN CUENTA ES QUE EL HAZ DE LUZ DEBE SER LO SUFICIENTEMENTE AMPLIO COMO PARA ABARCAR A TODOS LOS AVIONES. POR ESO SI HICIERA FALTA AUMENTARLO LO HARIAMOS EN ESTA OPCION.

DESPLAZAMOS HACIA ABAJO

Parámetros generales

- Act: ☒
- Con objetivo: 97.118m
- Sombras: ☐ Act, ☐ Usar configuración global
- Mapa de sombras: [Dropdown]
- Excluir... [Button]

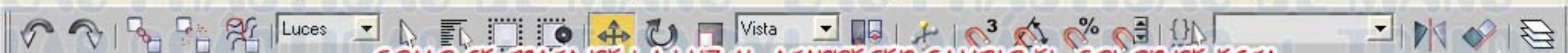
Parámetros direccionales

- Cono luminoso: ☐ Mostrar como, ☐ Rebasar
- Pto lum/Haz: 43.0m
- Atenu. campo: 1.0m
- Círculo ☒ Rectángulo ☐
- Relación: 1.0
- Ajustar bitmap... [Button]

-Intensidad/Color/Atenuación

- Multipli.: 1.0
- Disminución: Tipo: Ninguno
- Inicio: 40.0m, Fin: 40.0m
- Atenuación cercana: Inicio: 0.0m, Fin: 40.0m
- Atenuación lejana: Inicio: 80.0m, Fin: 200.0m

Editar malla Desajust. UVW
Selecc. malla Suavizar
Mapa UVW



COMO SE TRATA DE LA LUZ AL ATARDECER CAMBIO EL COLOR DE ESTA A UN NARANJA. TAMBIEN SERIA CONVENIENTE AUMENTAR LA INTENSIDAD (MULTIPLICADOR)

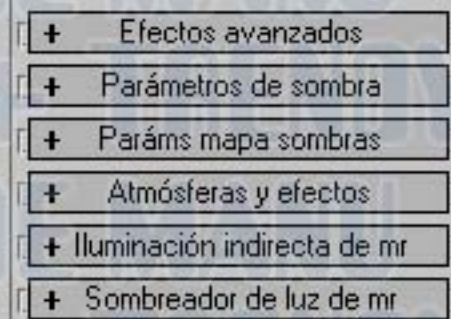
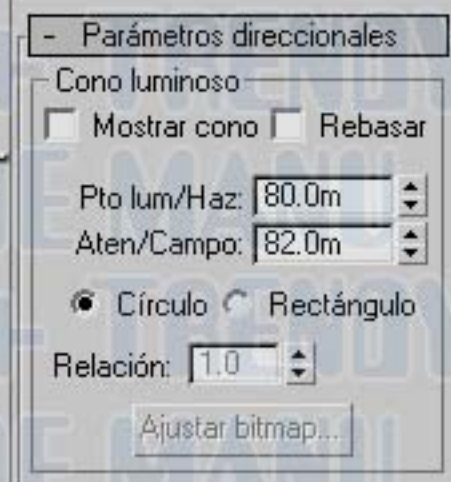
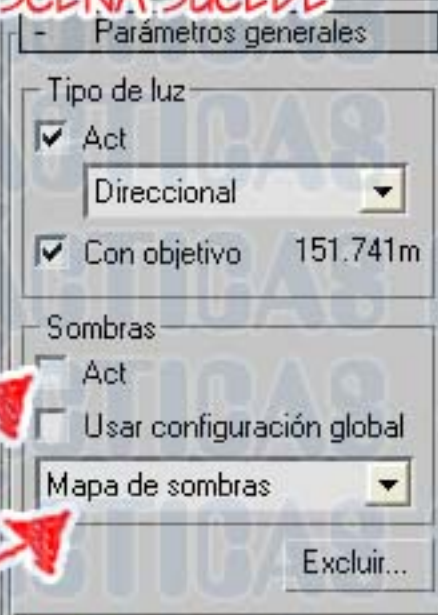


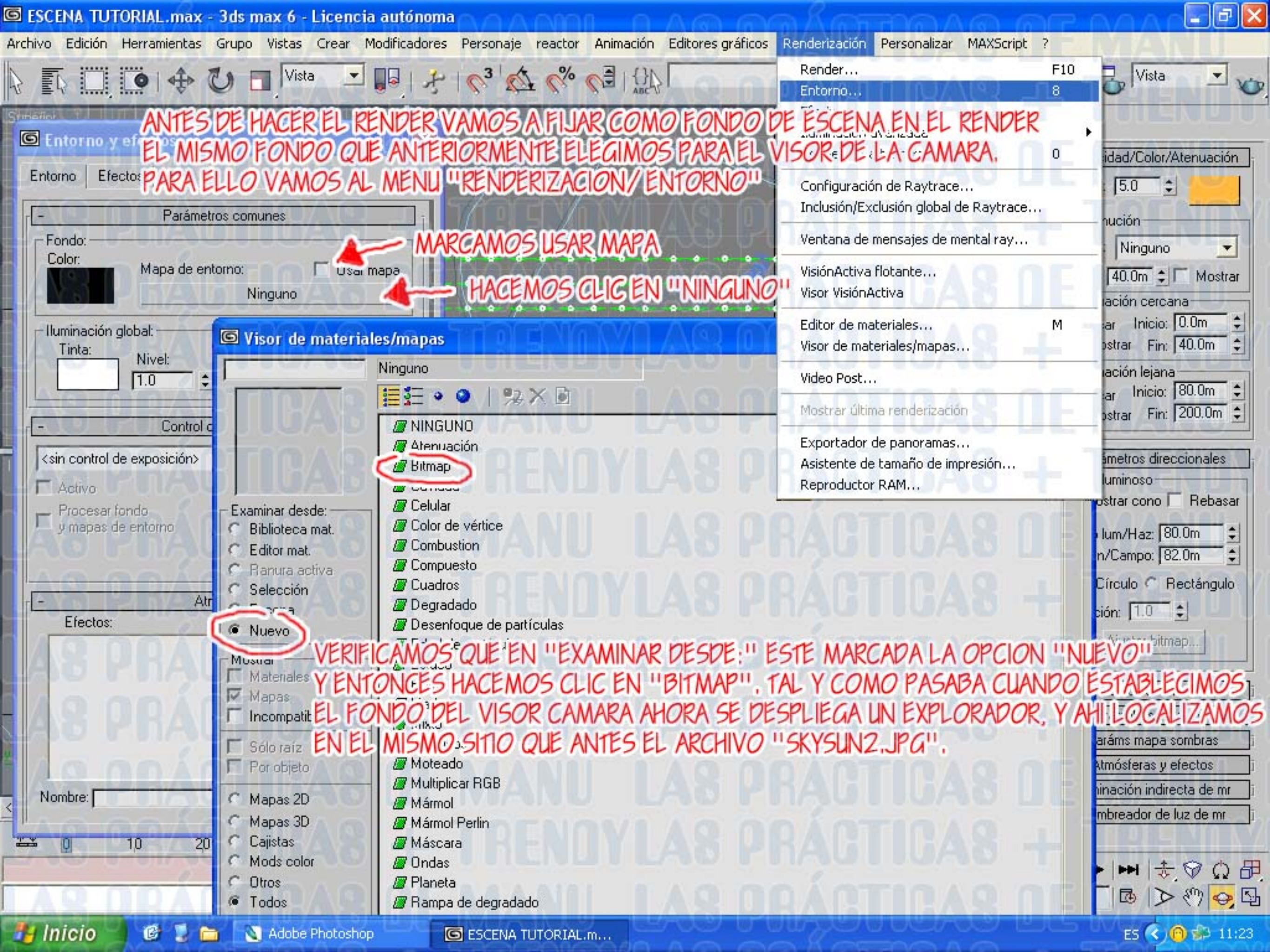
NO SERIA MALA IDEA ACTIVAR TAMBIEN LAS SOMBRAS, AUNQUE COMO LA ESCENA SUCEDE A CONTRALUZ TAMPOCO NOTAREMOS MUCHAS DIFERENCIAS.



ACTIVAMOS

ELEGIMOS RAYTRACE





ANTES DE HACER EL RENDER VAMOS A FIJAR COMO FONDO DE ESCENA EN EL RENDER EL MISMO FONDO QUE ANTERIORMENTE ELEGIMOS PARA EL VISOR DE LA CAMARA. PARA ELLO VAMOS AL MENU "RENDERIZACION/ ENTORNO"

MARCAMOS USAR MAPA

HACEMOS CLIC EN "NINGUNO"

VERIFICAMOS QUE EN "EXAMINAR DESDE:" ESTE MARCADA LA OPCION "NUEVO" Y ENTONCES HACEMOS CLIC EN "BITMAP". TAL Y COMO PASABA CUANDO ESTABLECIMOS EL FONDO DEL VISOR CAMARA AHORA SE DESPLIEGA UN EXPLORADOR, Y AHI LOCALIZAMOS EN EL MISMO SITIO QUE ANTES EL ARCHIVO "SKYSUN2.JPG".

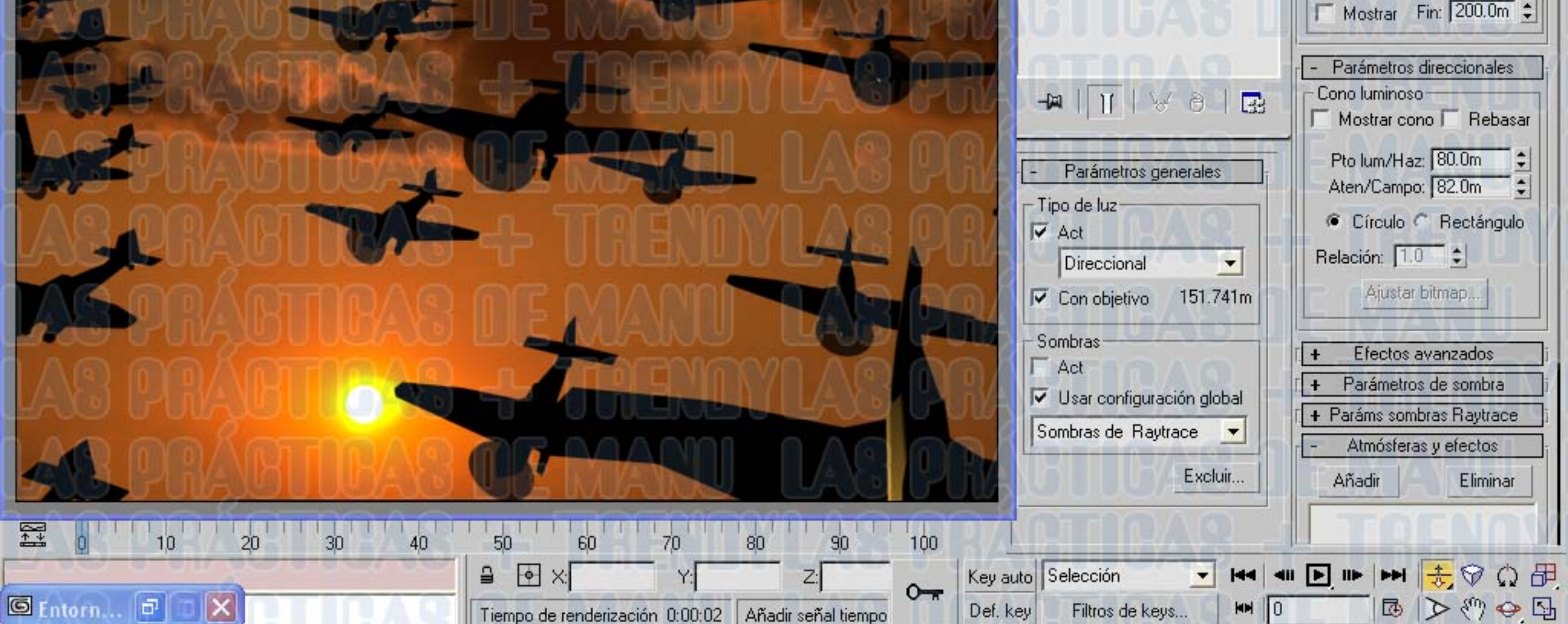
TERMINAMOS AJUSTANDO LA VISTA DE LA CAMARA HASTA QUE NOS PAREZCA QUE EL PUNTO DE VISTA ES EL OPTIMO Y POR FIN HACEMOS EL RENDER CLICANDO EN LA TETERA.

HACEMOS CLIC EN LA TETERA

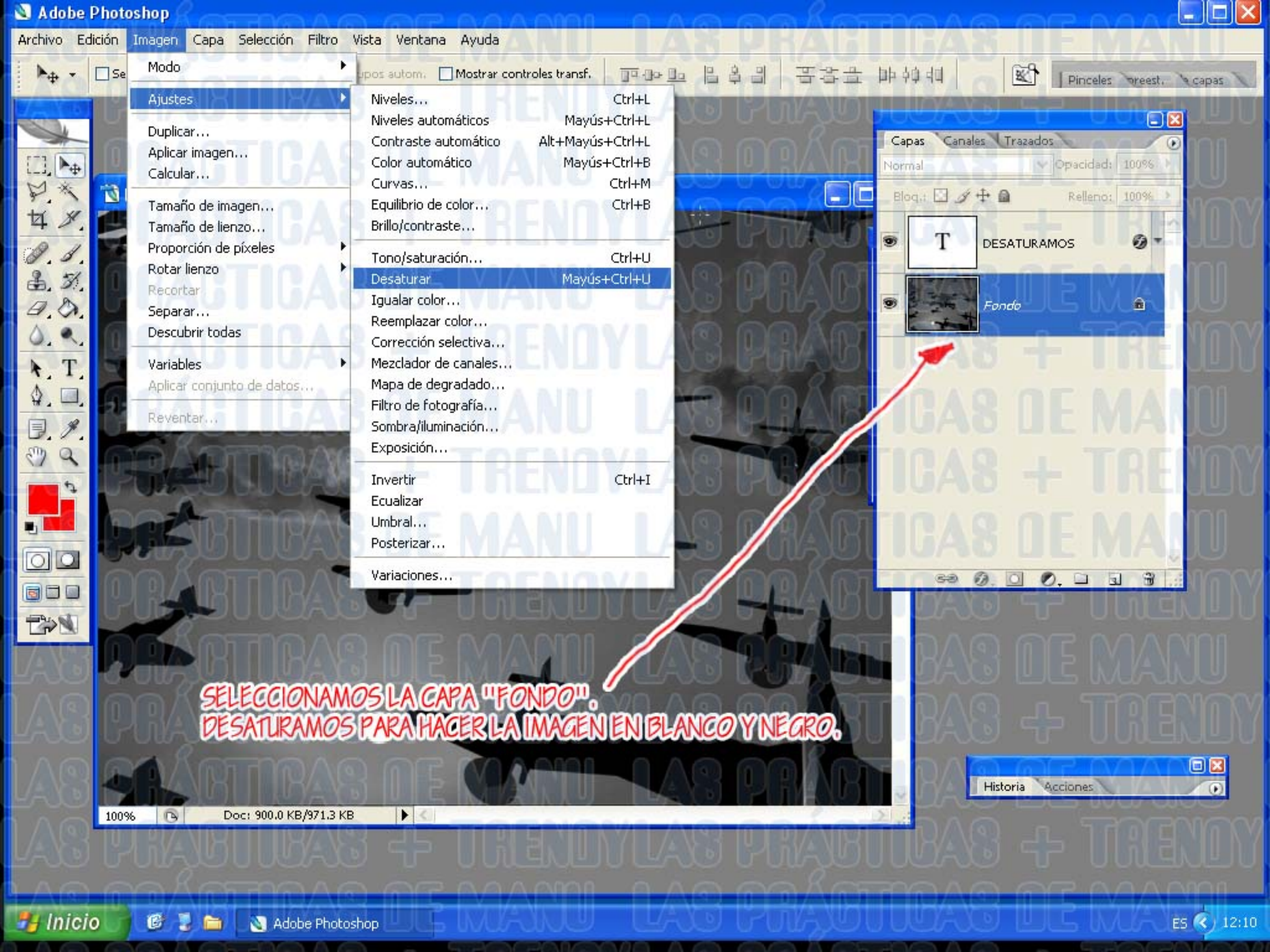
PARA GUARDAR HACEMOS CLIC AQUI Y EN EL EXPLORADOR SELECCIONAMOS UNA CARPETA DE DESTINO EN NUESTRO ORDENADOR. EN ARCHIVOS DE TIPO DESPLEGAMOS Y ELEGIMOS "JPG".

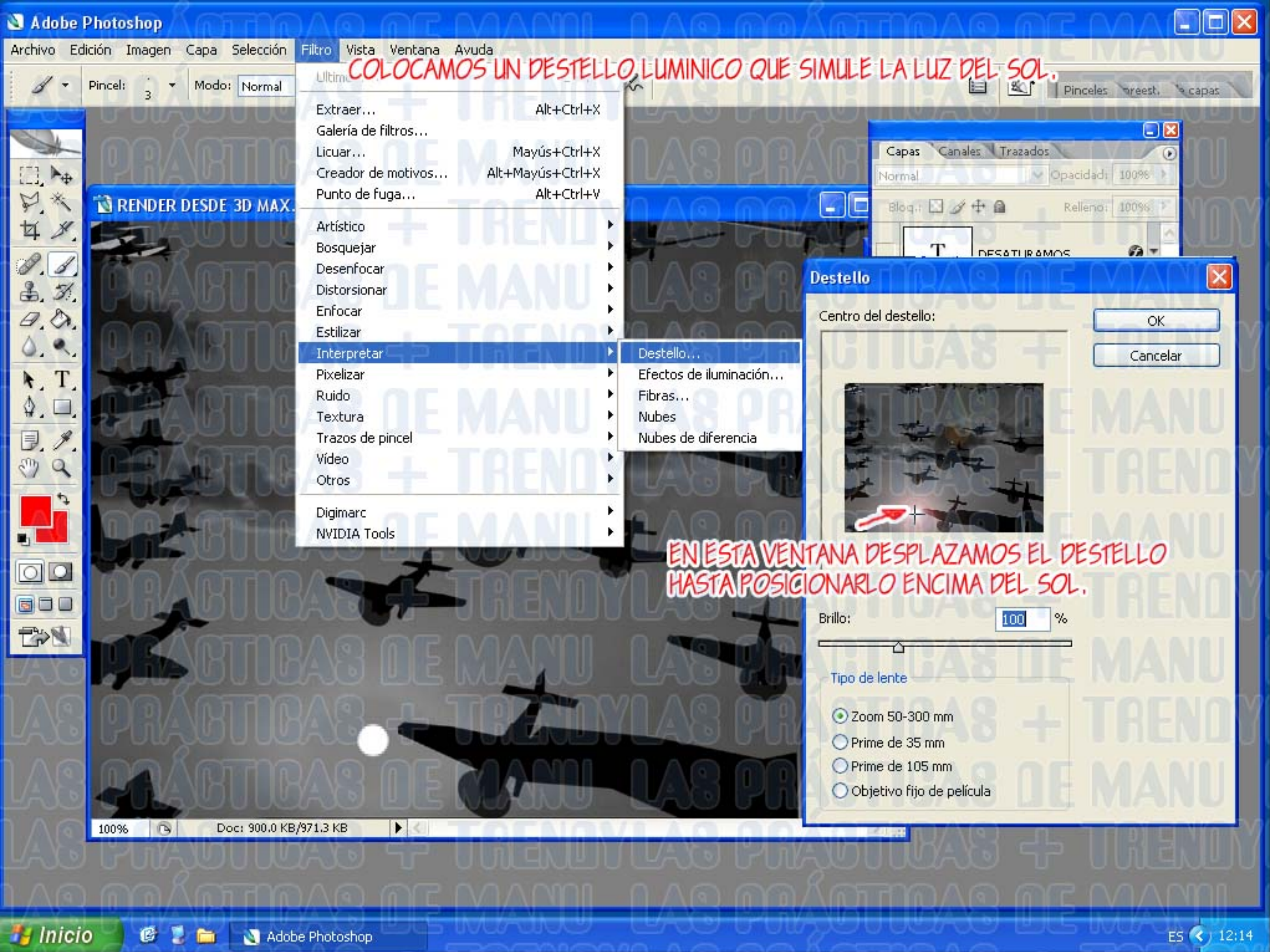
YA TENEMOS EL RENDER FINAL.

AHORA NOS VAMOS A LA FASE DE POSTPRODUCCION CON PHOTOSHOP.



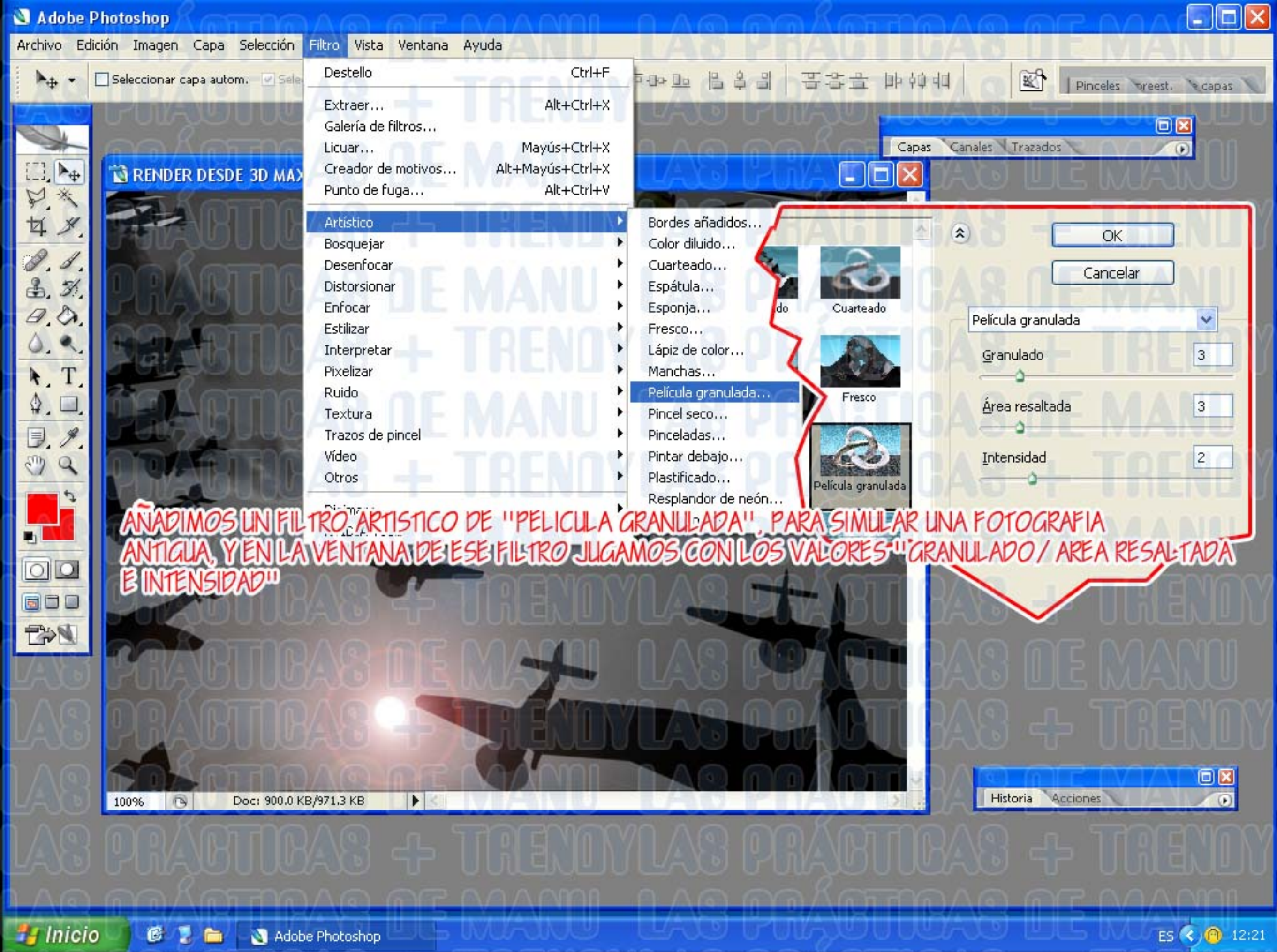


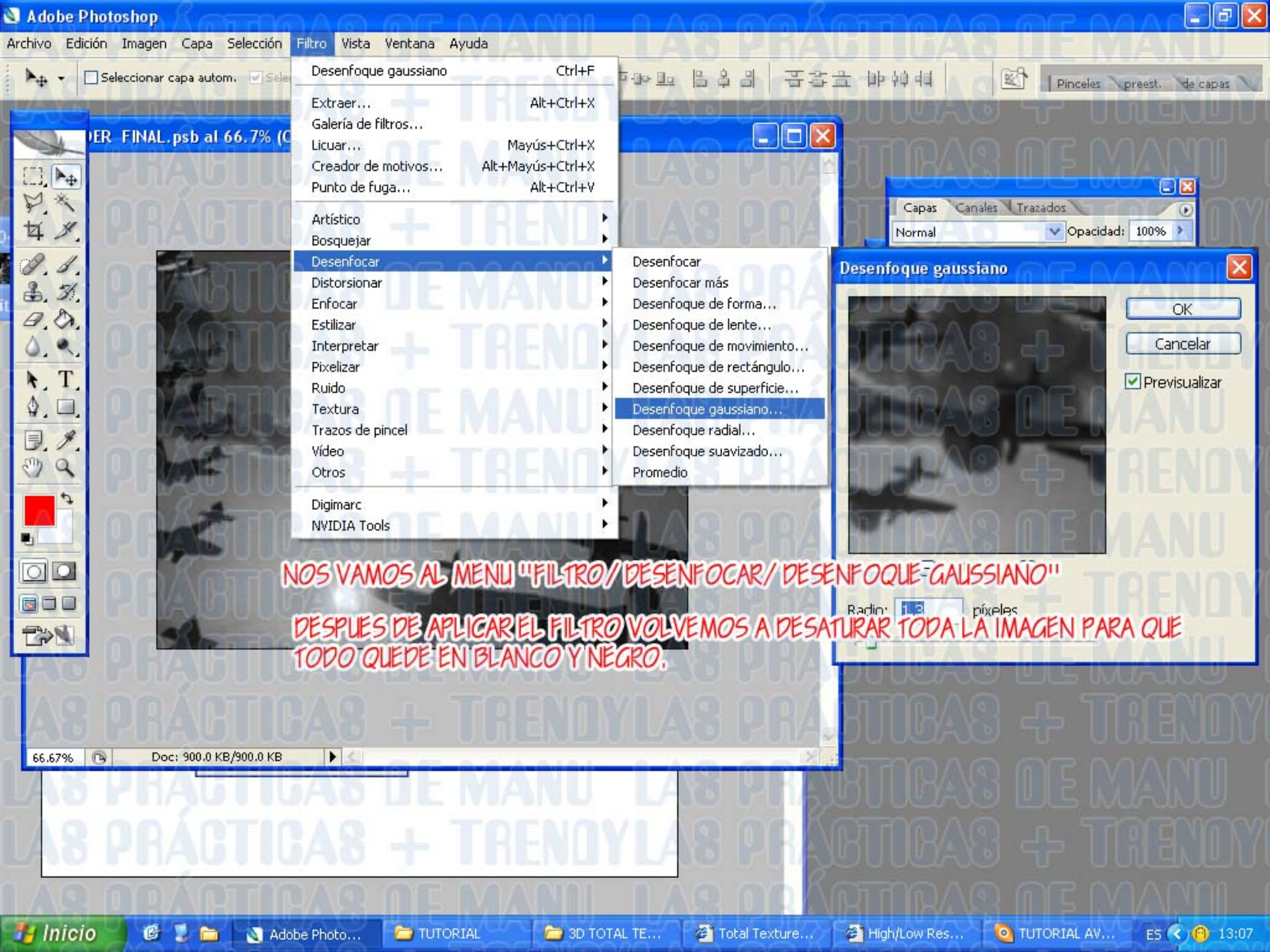


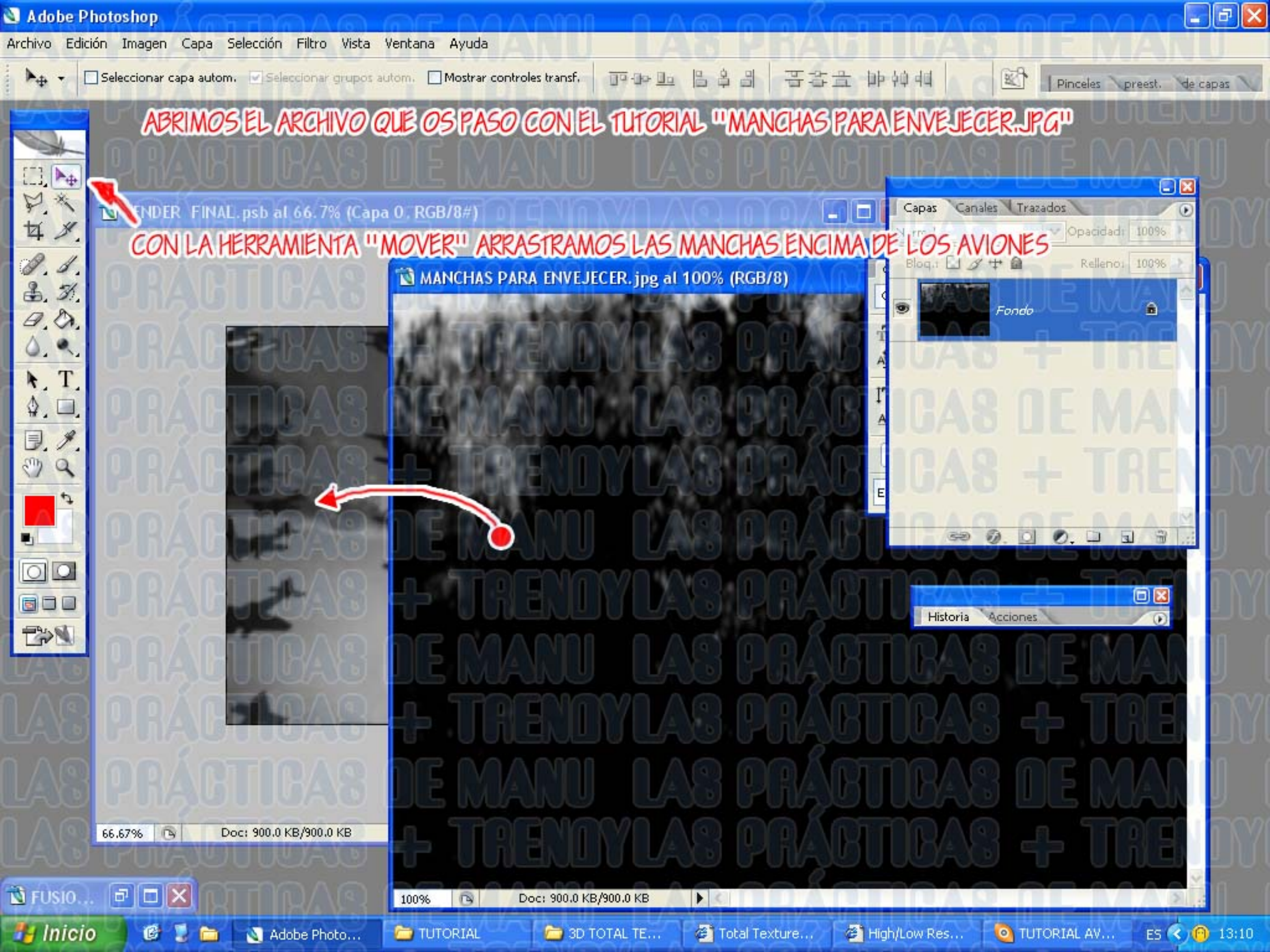


COLOCAMOS UN DESTELLO LUMINICO QUE SIMULE LA LUZ DEL SOL.

EN ESTA VENTANA DESPLAZAMOS EL DESTELLO HASTA POSICIONARLO ENCIMA DEL SOL.

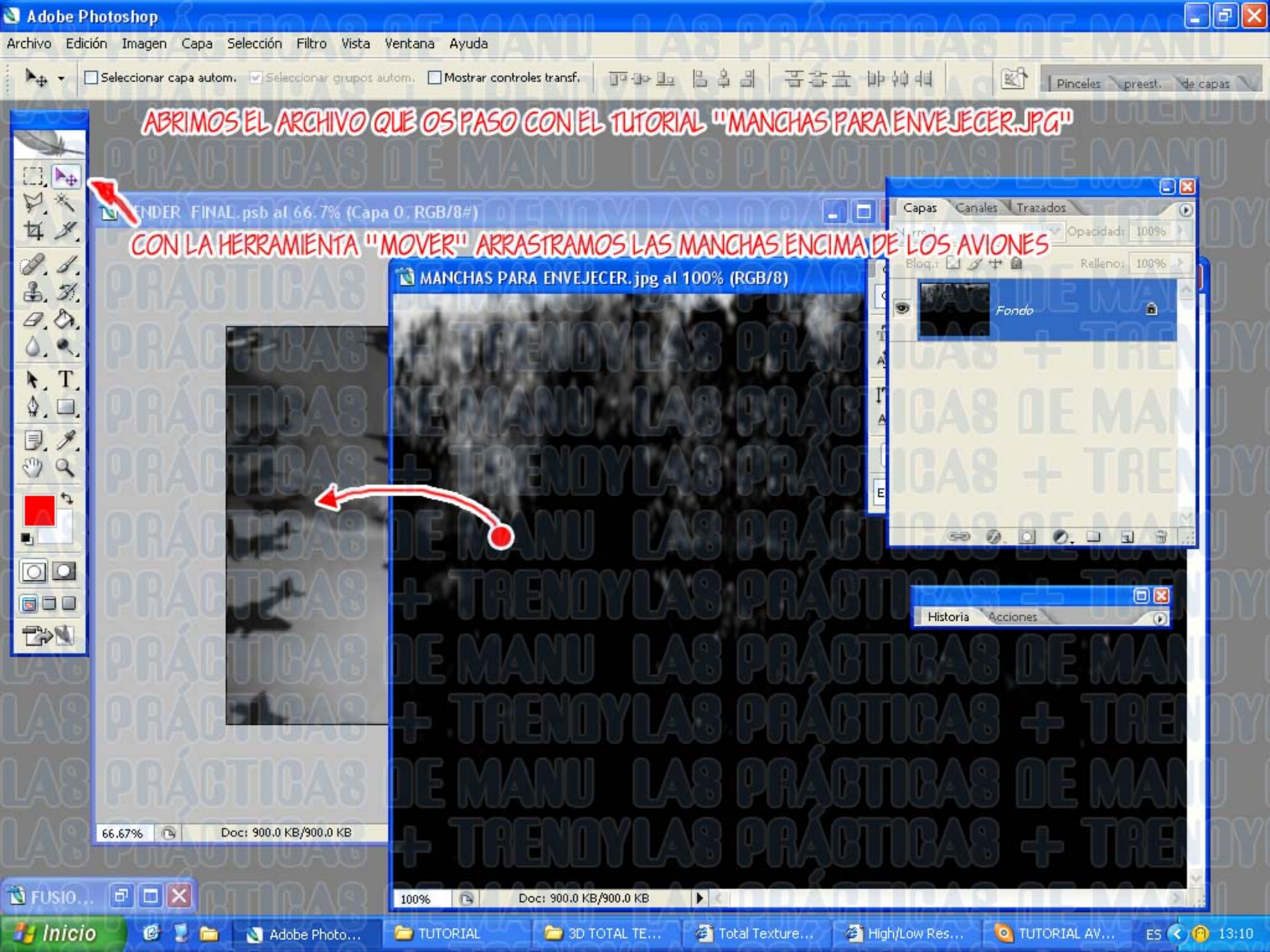


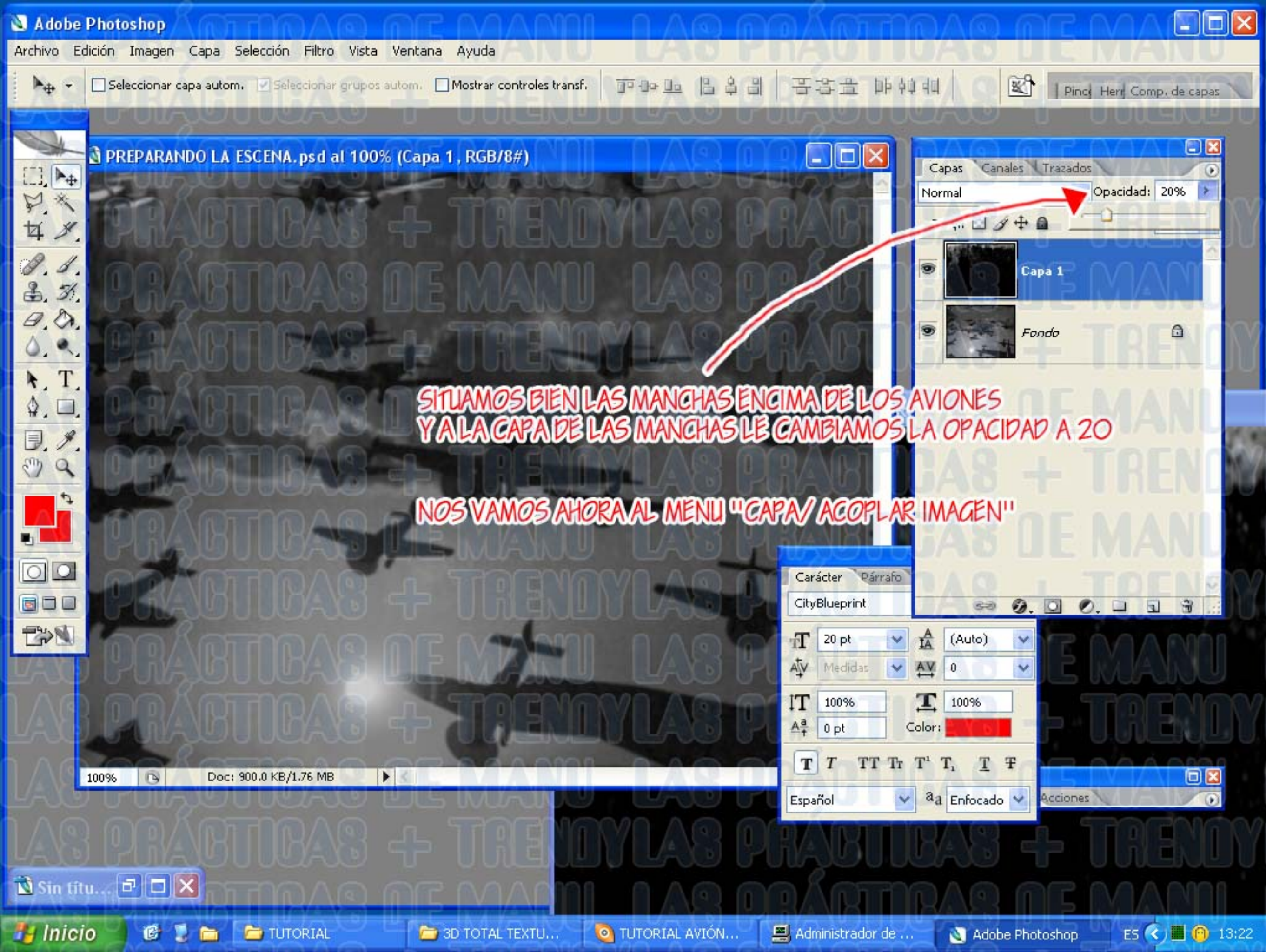


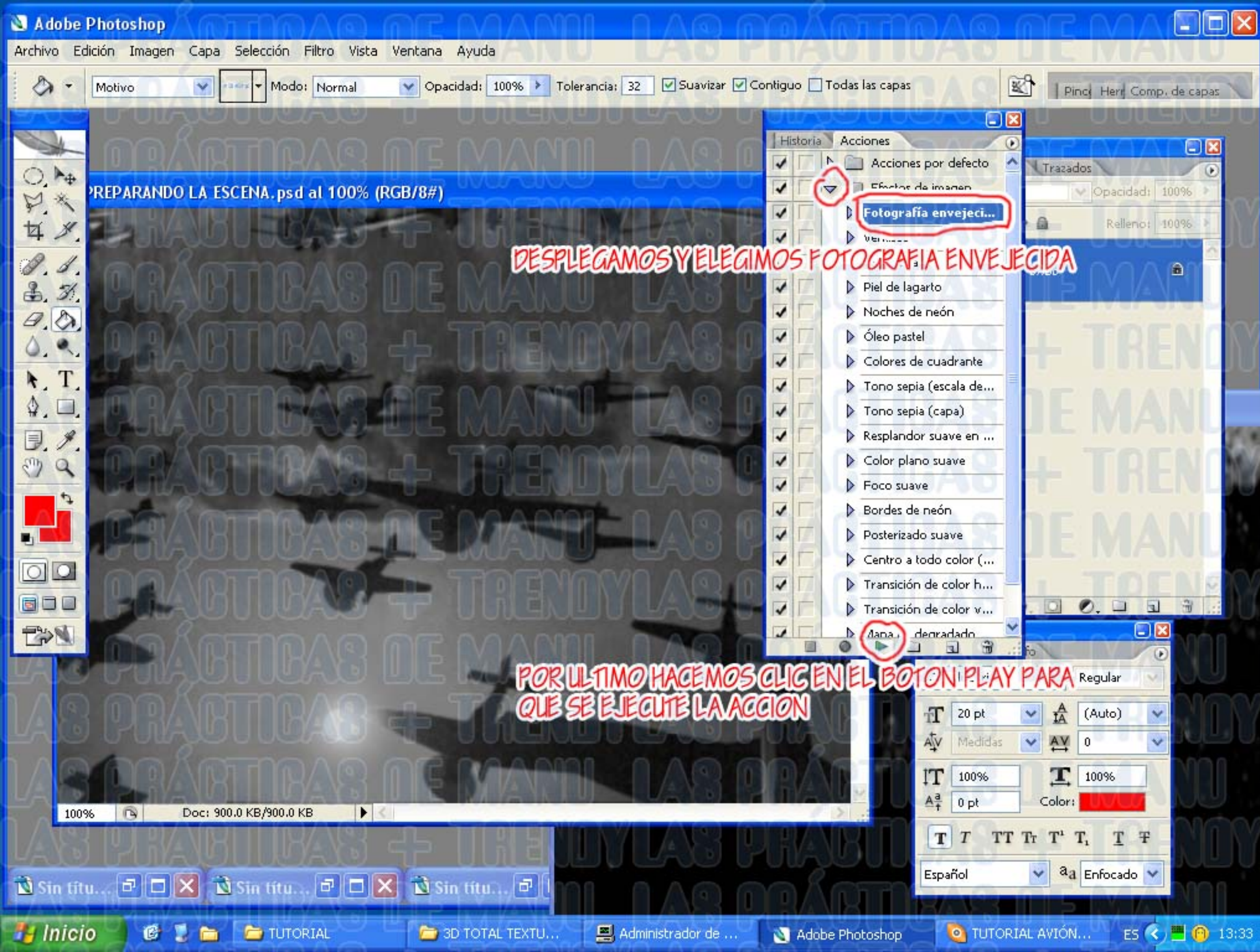


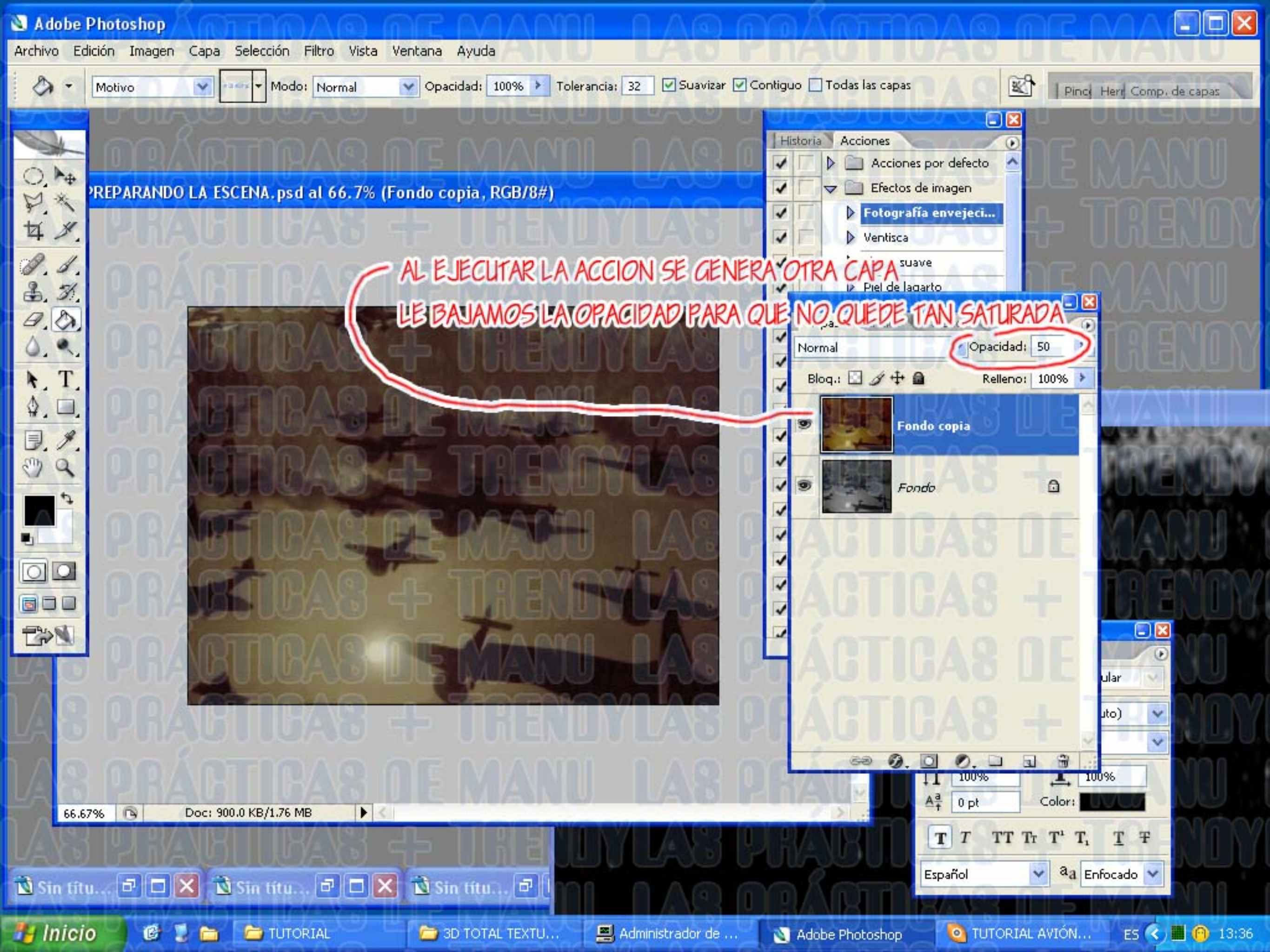
ABRIMOS EL ARCHIVO QUE OS PASO CON EL TUTORIAL "MANCHAS PARA ENVEJECER.JPG"

CON LA HERRAMIENTA "MOVER" ARRASTRAMOS LAS MANCHAS ENCIMA DE LOS AVIONES









PREPARANDO LA ESCENA.psd al 66.7% (Fondo copia, RGB/8#)

AL EJECUTAR LA ACCION SE GENERA OTRA CAPA
LE BAJAMOS LA OPACIDAD PARA QUE NO QUEDE TAN SATURADA

Opacidad: 50

Fondo copia

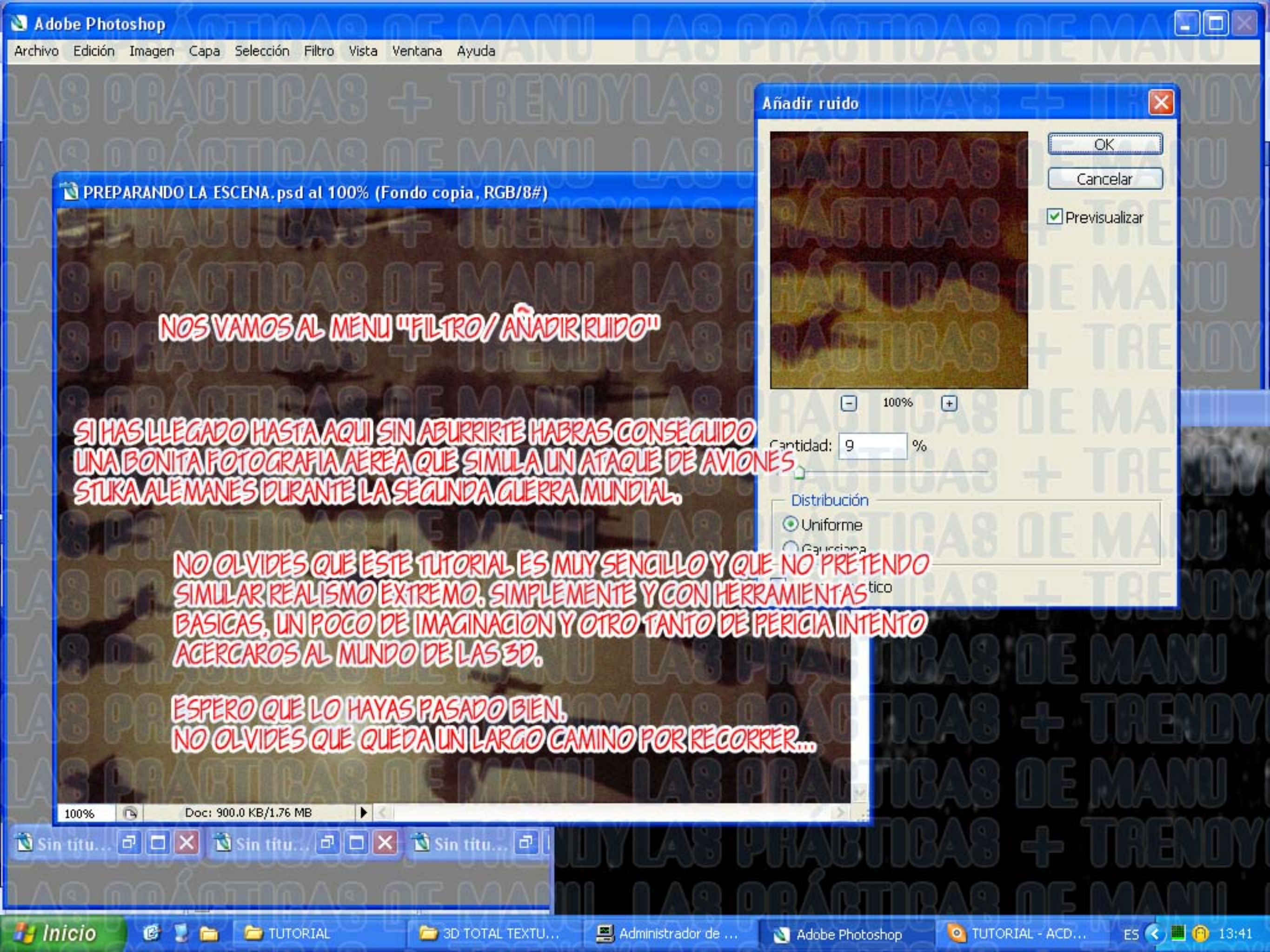
Fondo

66.67% Doc: 900.0 KB/1.76 MB

Español

Enfocado

13:36



PREPARANDO LA ESCENA.psd al 100% (Fondo copia, RGB/8#)

NOS VAMOS AL MENU "FILTRO/ AÑADIR RUIDO"

SI HAS LLEGADO HASTA AQUI SIN ABURRIRTE HABRAS CONSEGUIDO
UNA BONITA FOTOGRAFIA AEREA QUE SIMULA UN ATAQUE DE AVIONES
STUKA ALEMANES DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

NO OLVIDES QUE ESTE TUTORIAL ES MUY SENCILLO Y QUE NO PRETENDO
SIMULAR REALISMO EXTREMO. SIMPLEMENTE Y CON HERRAMIENTAS
BASICAS, UN POCO DE IMAGINACION Y OTRO TANTO DE PERICIA INTENTO
ACERCAROS AL MUNDO DE LAS 3D.

ESPERO QUE LO HAYAS PASADO BIEN.
NO OLVIDES QUE QUEDA UN LARGO CAMINO POR RECORRER...

Añadir ruido

OK

Cancelar

☒ Previsualizar

100%

Cantidad: 9 %

Distribución

☒ Uniforme☐ Gaussiana

100%

Doc: 900.0 KB/1.76 MB



Sin titu...





COMPARTÉ, APRENDE, INSPIRA
SHARE, LEARN, INSPIRE

