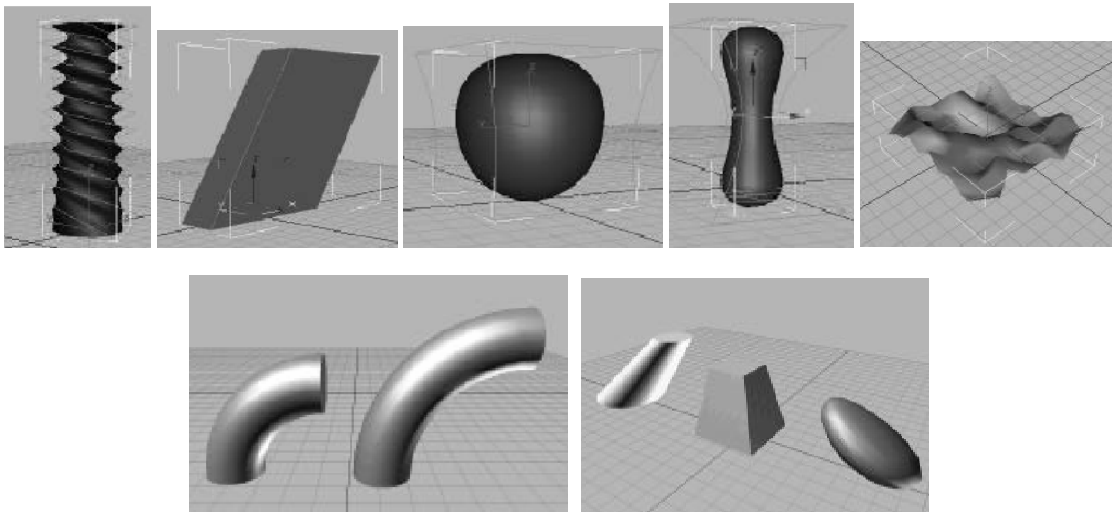


Práctico 5: *Modelado Simple de Objetos 3D*

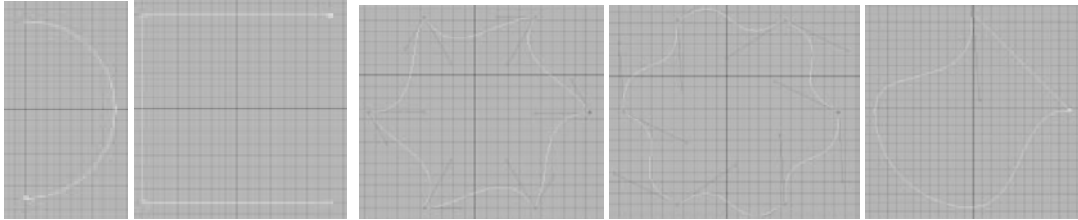
1. Enumere los elementos que constituyen una escena.
2. Genere un objeto jerárquico construido a partir de objetos geométricos simples. Sugerencia: un muñeco de nieve.
3. Genere, por ejemplo, algunos dibujos simples de animales. Elija conjuntos de 2 y use la interpolación de formas o el blending para crear nuevo/s animales intermedios. Explore la herramienta Blend.
4. ¿Qué transformación debe aplicar a la tetera para que se genere la tetera que se muestra a su derecha?



5. Suponiendo que usted desea realizar una rotación de 35° alrededor del eje x y luego una de 55° alrededor del eje y . ¿Es equivalente a rotar 55° alrededor del eje y y luego 35° alrededor del eje x ? Explique brevemente.
6. ¿Cuál es el objetivo de los *pivotes* en 3DStudio? ¿Con qué concepto teórico visto se relacionan?
7. Detalle brevemente cuáles son las primitivas geométricas básicas que provee 3DStudio. En cada caso, diga cuáles son los parámetros que puede modificar para cada una de éstas y cuáles son los efectos que se producen. Ejemplifique.
8. Construya una escena con varios objetos geométricos simples creados con distintas *copias* y/o *instancias* de los objetos geométricos primitivos.
9. Genere los objetos que se muestran a continuación a partir de formas geométricas simples. ¿Cuáles son las transformaciones que se aplican en cada caso? ¿Qué permiten variar cada una de estas transformaciones?



10. Construya una escena con varios objetos geométricos simples creados con distintas copias y/o instancias de los objetos geométricos primitivos a los que les ha aplicado distintas transformaciones de deformación libre.
11. ¿Cuáles son los tipos de curvas splines soportadas por 3DStudio?
12. ¿Cuáles son las características de los splines en 3Dstudio? ¿Cómo se controlan?
13. Genere los siguientes modelos.



14. ¿Cómo genera los siguientes objetos? En cada caso debe detallar el perfil/es y el camino.



15. ¿Brinda 3DStudio la posibilidad de trabajar con reticulados?
16. Cite 4 formatos de archivos que permiten guardar escenas 3D. ¿Cuál es el formato que utiliza su software 3D? ¿Cuáles son los formatos de archivo que permite importar y exportar?