

3D Studio Max 2011 Full

01. Introducción

- 01.1. Introducción a Autodesk 3ds Max 2011
- 01.2. Lo nuevo en Autodesk 3ds Max 2011
- 01.3. Requerimientos técnicos
- 01.4. Ejecución de Autodesk 3ds Max 2011
- 01.5. Escritorio de trabajo
- 01.6. Abrir escenas guardadas
- 01.7. Guardar escenas
- 01.8. Salir de Autodesk 3ds Max 2011
- 01.9. Práctica: Práctica de iniciación
- 01.10. Cuestionario

02. Entorno del usuario

- 02.1. Boton de Aplicación
- 02.2. Barras de Herramientas de acceso rapido
- 02.3. Centro de informacion
- 02.4. Barra de menús
- 02.5. Barras de herramientas Principales
- 02.6. Visores
- 02.7. Cubo de Vistas 3D
- 02.8. Configuración de los Visores
- 02.9. Cambio a único visor
- 02.10. Trabajar en modo experto
- 02.11. Desactivación de un visor
- 02.12. Guardar selecciones
- 02.13. Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 02.14. Controles de los visores
- 02.15. Controles de navegación en Ventanas
- 02.16. Paneles de comandos
- 02.17. Barra de estado y línea de mensajes
- 02.18. Controles de animación y tiempo
- 02.19. Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2011

3D Studio Max 2011 Full

02.20. Práctica: La interfaz

02.21. Cuestionario

03. Creación de objetos

03.1. Primitivas estándar

03.2. Caja (Box)

03.3. Cono (Cone)

03.4. Esfera (Sphere)

03.5. Geoesfera (Geosphere)

03.6. Cilindro (Cylinder)

03.7. Tubo (Tube)

03.8. Toroide (Torus)

03.9. Pirámide (Pyramid)

03.10. Tetera (Teapot)

03.11. Plano (Plane)

03.12. Primitivas extendidas

03.13. Poliedro (Hedra)

03.14. Nudo Toroide (Torus Knot)

03.15. Chaflán Caja (ChamferBox)

03.16. Chaflán Cilindro (ChanferCyl)

03.17. Bidón (OilTank)

03.18. Cápsula (Capsule)

03.19. Huso (Spindle)

03.20. Extrucción en L (L-Ext)

03.21. Gengon

03.22. Extrucción en C (C-Ext)

03.23. Onda Anillo (RingWave)

03.24. Prisma (Prism)

03.25. Hose

03.26. Cuadrículas de corrección (Patch Grids)

03.27. Creacion de primitivas con el teclado

03.28. Práctica: Primitivas animadas

3D Studio Max 2011 Full

03.29. Cuestionario

04. Objetos de arquitectura

- 04.1. Puertas (Doors)
- 04.2. Ventana (Windows)
- 04.3. Elementos de diseño AEC
- 04.4. Foliage (Follaje)
- 04.5. Railing (Vallas)
- 04.6. Wall (Pared)
- 04.7. Escaleras (Stairs)
- 04.8. Práctica: Levantamiento de una casa
- 04.9. Cuestionario

05. Selección de objetos

- 05.1. Introduccion
- 05.2. Selección de objetos individuales con el ratón
- 05.3. Selección por región
- 05.4. Modos de región parcial y completa
- 05.5. Selección por nombres
- 05.6. Selección por color
- 05.7. Conjuntos de selección con nombre
- 05.8. Filtros de selección
- 05.9. Seleccionar por capa
- 05.10. Selección de objetos utilizando Track View
- 05.11. Bloquear conjunto de selección
- 05.12. Grupos
- 05.13. Seleccionar con vista esquematica
- 05.14. Freezing and Unfreezing de objetos: (congelar y descongelar objetos)
- 05.15. Ocultar y mostrar objetos por selección
- 05.16. Selección isolate (aislar)
- 05.17. Selección de sub-objetos:
- 05.18. Práctica: Selección
- 05.19. Colores de objetos

3D Studio Max 2011 Full

- 05.20. Selector de colores
- 05.21. Definición de colores personalizados
- 05.22. Selección de objetos por color
- 05.23. Opciones de representación
- 05.24. Optimización de la presentación
- 05.25. Presentación de vínculos
- 05.26. Práctica: Creación de logotipos flotantes
- 05.27. Práctica: Rayos laser animados
- 05.28. Utilización de Capas
- 05.29. Creación de capas
- 05.30. Barra de herramientas Capas
- 05.31. Desactivar y activar capas
- 05.32. Eliminación de Capas
- 05.33. Cuestionario

06. Transformación de objetos

- 06.1. Aplicación de transformaciones
- 06.2. Desplazamiento de objetos
- 06.3. Rotación de objetos
- 06.4. Escala de objetos
- 06.5. Animación de transformaciones
- 06.6. Coordenadas de transformación
- 06.7. Centros de transformación
- 06.8. Uso de las restricciones a los ejes
- 06.9. Práctica: Transformaciones
- 06.10. Cuestionario

07. Clonación de objetos

- 07.1. Técnicas de clonación
- 07.2. Clonación con Mayúscula
- 07.3. Clonación con Mayúscula-Rotar
- 07.4. Centro de selección y Centro de coordenadas
- 07.5. Clonación con Mayúscula-Escalar

3D Studio Max 2011 Full

- 07.6. Simetría de objetos
- 07.7. Matrices de Objetos
- 07.8. Instantánea (Snapshot)
- 07.9. Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
- 07.10. Clone and Align Tool
- 07.11. Práctica: Logotipo Corel animado
- 07.12. Cuestionario

08. Objetos Booleanos

- 08.1. Concepto de operaciones de Boole
- 08.2. Creación de Booleanos
- 08.3. Unión de primitivas
- 08.4. Intersección de primitivas
- 08.5. Substracción
- 08.6. Cortar
- 08.7. Método de copia del operando B
- 08.8. Representación de cuerpos booleanos
- 08.9. ProBoolean
- 08.10. Práctica: Objetos Booleanos
- 08.11. Práctica: Modelado de un cenicero de diseño
- 08.12. Cuestionario

09. Creación de formas Splines

- 09.1. Línea (Line)
- 09.2. Rectángulo (Rectangle)
- 09.3. Círculo (Circle)
- 09.4. Elipse (Ellipse)
- 09.5. Arco (Arc)
- 09.6. Corona (Donut)
- 09.7. Polígono (NGon)
- 09.8. Estrella (Star)
- 09.9. Texto (Text)
- 09.10. Hélice (Helix)

3D Studio Max 2011 Full

- 09.11. Sección (Section)
- 09.12. Vista de forma
- 09.13. Creación de splines con el teclado
- 09.14. Práctica: Formas
- 09.15. Práctica : Creacion de una placa con texto sangrado
- 09.16. Cuestionario

10. Modelado NURBS

- 10.1. Uso de Curvas y Superficies NURBS
- 10.2. Creación de Curvas NURBS
- 10.3. Creación de Superficies NURBS
- 10.4. Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
- 10.5. Creación de curvas NURBS a partir de splines
- 10.6. Asociar e Importar objetos de 3ds Max
- 10.7. Edición de Curvas y Superficies NURBS
- 10.8. Edición de NURBS a nivel de subobjeto
- 10.9. Cuestionario

11. Modificadores

- 11.1. El panel de comandos Modificar
- 11.2. Formato del panel Modify (Modificar)
- 11.3. Personalización del conjunto de botones
- 11.4. Desactivación y eliminación de modificadores
- 11.5. Bend (Curvar)
- 11.6. Taper (Afilar)
- 11.7. Twist (Torcer)
- 11.8. Noise (Ruido)
- 11.9. Strectch (Estirar)
- 11.10. Squeeze
- 11.11. Push
- 11.12. Relax (Mullir)
- 11.13. Ripple (Rizo)
- 11.14. Wave (Onda)

3D Studio Max 2011 Full

- 11.15. Skew (Sesgar)
- 11.16. Slice
- 11.17. Spherify (Esferificar)
- 11.18. Lattice (Celosía)
- 11.19. Displace (Desplazar)
- 11.20. Substitute
- 11.21. Melt (Derretir)
- 11.22. Flex (Flexión)
- 11.23. Morpher (Morfista)
- 11.24. Skin (Piel)
- 11.25. Edit Spline (Editar spline)
- 11.26. Extrude (Extruir)
- 11.27. Lathe (Torno)
- 11.28. Bevel (Biselar)
- 11.29. Bevel Profile (Perfil de bisel)
- 11.30. Edit Mesh (Editar malla)
- 11.31. Práctica: Creación de una mesa
- 11.32. Práctica :Ajedrez
- 11.33. Cuestionario

12. Vista esquemática

- 12.1. Trabajar con la Vista esquemática
- 12.2. Ventana Vista esquemática
- 12.3. Configuración de vista esquemática
- 12.4. Operaciones básicas en la ventana vista esquemática
- 12.5. Práctica: Pelota de fútbol

13. Iluminación

- 13.1. Iluminación
- 13.2. Control de la luz ambiental
- 13.3. Añadir luces predeterminadas
- 13.4. Creación de luces
- 13.5. Parámetros generales de iluminación

3D Studio Max 2011 Full

- 13.6. Listing Lights
- 13.7. Colocación de máximo brillo
- 13.8. Un sistema especial para iluminar: Luz solar
- 13.9. Práctica: Creación de una escena con una luz animada
- 13.10. Práctica: Creación de proyectores
- 13.11. Cuestionario

14. Cámaras

- 14.1. Crear cámaras
- 14.2. Creación de una vista de cámara
- 14.3. Mover las cámaras
- 14.4. Parámetros de la cámara
- 14.5. Práctica: Placa Corporativa
- 14.6. Práctica: El ataque del platillo

15. Materiales

- 15.1. Editor de materiales
- 15.2. Material Editor Compact (Editor de Materiales Compacto)
- 15.3. Material Editor Slate (Editor de Materiales Pizarra)
- 15.4. Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 15.5. Visor de materiales/mapas
- 15.6. Definición de los parámetros básicos de un material
- 15.7. Almacenamiento de materiales nuevos
- 15.8. Otro tipo de materiales no estándar
- 15.9. Raytrace
- 15.10. Matte/Shadow
- 15.11. Imágenes bitmap
- 15.12. Coordenadas de mapeado
- 15.13. El modificador UVW Map
- 15.14. Materiales de procedimiento
- 15.15. Materiales Matte/Shadow
- 15.16. Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 15.17. Práctica: Juego de bolos

3D Studio Max 2011 Full

15.18. Prácticas: Mapeado por cara

15.19. Cuestionario

16. Objetos sollevados

16.1. Lofting (solevación)

16.2. Solevación con Asignar recorrido

16.3. Solevación con Asignar forma

16.4. Comparación de formas

16.5. Alineación del primer vértice de la forma

16.6. Desplazamiento de formas

16.7. Uso de texto como recorrido

16.8. Deformación escalar

16.9. Deformación por torsión

16.10. Deformación por oscilación

16.11. Deformación en bisel

16.12. Deformación por ajuste

16.13. Práctica: Linterna

16.14. Práctica: Partición de cilindros

16.15. Cuestionario

17. Objetos de composición

17.1. Transformar

17.2. Scatter (Dispersar)

17.3. Conform (Conformar)

17.4. Connect (Conectar)

17.5. ShapeMerge (FusForma)

17.6. Terrain (Terreno)

17.7. Práctica: La Cueva

18. Sistema de partículas

18.1. Sistema de partículas

18.2. Spray (Aerosol)

18.3. Snow (Nieve)

3D Studio Max 2011 Full

- 18.4. Blizzard (Ventisca)
- 18.5. PArray (MatrizP)
- 18.6. PCloud (NubeP)
- 18.7. Super Spray (Súper Aerosol)
- 18.8. Práctica: Creación de una fuente
- 18.9. Práctica: Creacion de humo en un cigarrillo
- 18.10. Cuestionario

19. Efectos especiales

- 19.1. Efectos Especiales
- 19.2. Creación de efectos especiales
- 19.3. Efecto especial FFD
- 19.4. Wave (Onda)
- 19.5. Ripple (Rizo)
- 19.6. Displace (Desplazar)
- 19.7. Conform (Conformar)
- 19.8. Bomb (Bomba)
- 19.9. Push (Empujar)
- 19.10. Motor
- 19.11. Path Follow (Seguir recorrido)
- 19.12. PBomb (BombaP)
- 19.13. Gravity (Gravedad)
- 19.14. Wind (Viento)
- 19.15. UDeflector (DeflectorU)
- 19.16. SDeflector (DeflectorS)
- 19.17. Práctica: Cosas que explotan en la noche
- 19.18. Cuestionario

20. Animación

- 20.1. Animación
- 20.2. Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 20.3. Animaciones previas
- 20.4. Trayectorias

3D Studio Max 2011 Full

- 20.5. Track View
- 20.6. Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 20.7. Asignación de controladores
- 20.8. Filtros
- 20.9. Tipos fuera de rango
- 20.10. Inclusión de sonidos en Track View
- 20.11. Barra de pistas (Track Bar)
- 20.12. Práctica: Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 20.13. Cuestionario

21. Jerarquía de objetos

- 21.1. Jerarquía de objetos
- 21.2. Cinemática directa
- 21.3. Vinculación jerárquica de objetos
- 21.4. Bloqueo de ejes en una jerarquía
- 21.5. Liberación de ejes vinculados
- 21.6. Cinemática inversa (IK)
- 21.7. Definición de parámetros de unión

22. Entorno

- 22.1. Environment and Effects
- 22.2. Parámetros comunes de entorno
- 22.3. Exposure Control
- 22.4. Efectos atmosféricos
- 22.5. Volumen luminoso
- 22.6. Volumen de niebla
- 22.7. Niebla
- 22.8. Combustión
- 22.9. Práctica: Entornos bajo el agua
- 22.10. Cuestionario

23. Reproducción de escenas

- 23.1. Reproducción de escenas

3D Studio Max 2011 Full

23.2. Barra de herramientas de Video Post

23.3. Barra de estado de Video Post

23.4. Composición en Video Post

23.5. Generación de una salida en archivo

23.6. Efectos de representación

23.7. Cuestionario