

## 3D Studio Max 2011 Básico

---

### 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. Botón de Aplicación
- 02.2. Barras de Herramientas de acceso rápido
- 02.3. Centro de información
- 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 Básico

---

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 Básico

---

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 Básico**

---

- 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 Básico**

---

- 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 Básico**

---

- 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