

## 3D Studio Max 2011 Avanzado

---

### 01. Modelado NURBS

- 01.1. Uso de Curvas y Superficies NURBS
- 01.2. Creación de Curvas NURBS
- 01.3. Creación de Superficies NURBS
- 01.4. Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
- 01.5. Creación de curvas NURBS a partir de splines
- 01.6. Asociar e Importar objetos de 3ds Max
- 01.7. Edición de Curvas y Superficies NURBS
- 01.8. Edición de NURBS a nivel de subobjeto
- 01.9. Cuestionario

### 02. Modificadores

- 02.1. El panel de comandos Modificar
- 02.2. Formato del panel Modify (Modificar)
- 02.3. Personalización del conjunto de botones
- 02.4. Desactivación y eliminación de modificadores
- 02.5. Bend (Curvar)
- 02.6. Taper (Afilar)
- 02.7. Twist (Torcer)
- 02.8. Noise (Ruido)
- 02.9. Stretch (Estirar)
- 02.10. Squeeze
- 02.11. Push
- 02.12. Relax (Mullir)
- 02.13. Ripple (Rizo)
- 02.14. Wave (Onda)
- 02.15. Skew (Sesgar)
- 02.16. Slice
- 02.17. Spherify (Esferificar)
- 02.18. Lattice (Celosía)
- 02.19. Displace (Desplazar)
- 02.20. Substitute

## **3D Studio Max 2011 Avanzado**

---

- 02.21. Melt (Derretir)
- 02.22. Flex (Flexión)
- 02.23. Morpher (Morfista)
- 02.24. Skin (Piel)
- 02.25. Edit Spline (Editar spline)
- 02.26. Extrude (Extruir)
- 02.27. Lathe (Torno)
- 02.28. Bevel (Biselar)
- 02.29. Bevel Profile (Perfil de bisel)
- 02.30. Edit Mesh (Editar malla)
- 02.31. Práctica: Creación de una mesa
- 02.32. Práctica :Ajedrez
- 02.33. Cuestionario

### **03. Vista esquemática**

- 03.1. Trabajar con la Vista esquemática
- 03.2. Ventana Vista esquemática
- 03.3. Configuración de vista esquemática
- 03.4. Operaciones básicas en la ventana vista esquemática
- 03.5. Práctica: Pelota de fútbol

### **04. Iluminación**

- 04.1. Iluminación
- 04.2. Control de la luz ambiental
- 04.3. Añadir luces predeterminadas
- 04.4. Creación de luces
- 04.5. Parámetros generales de iluminación
- 04.6. Listing Lights
- 04.7. Colocación de máximo brillo
- 04.8. Un sistema especial para iluminar: Luz solar
- 04.9. Práctica: Creación de una escena con una luz animada
- 04.10. Práctica: Creación de proyectores
- 04.11. Cuestionario

## **3D Studio Max 2011 Avanzado**

---

### **05. Cámaras**

- 05.1. Crear cámaras
- 05.2. Creación de una vista de cámara
- 05.3. Mover las cámaras
- 05.4. Parámetros de la cámara
- 05.5. Práctica: Placa Corporativa
- 05.6. Práctica: El ataque del platillo

### **06. Materiales**

- 06.1. Editor de materiales
- 06.2. Material Editor Compact (Editor de Materiales Compacto)
- 06.3. Material Editor Slate (Editor de Materiales Pizarra)
- 06.4. Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 06.5. Visor de materiales/mapas
- 06.6. Definición de los parámetros básicos de un material
- 06.7. Almacenamiento de materiales nuevos
- 06.8. Otro tipo de materiales no estándar
- 06.9. Raytrace
- 06.10. Matte/Shadow
- 06.11. Imágenes bitmap
- 06.12. Coordenadas de mapeado
- 06.13. El modificador UVW Map
- 06.14. Materiales de procedimiento
- 06.15. Materiales Matte/Shadow
- 06.16. Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 06.17. Práctica: Juego de bolos
- 06.18. Prácticas: Mapeado por cara
- 06.19. Cuestionario

### **07. Objetos solevados**

- 07.1. Lofting (solevación)
- 07.2. Solevación con Asignar recorrido
- 07.3. Solevación con Asignar forma

## **3D Studio Max 2011 Avanzado**

---

- 07.4. Comparación de formas
- 07.5. Alineación del primer vértice de la forma
- 07.6. Desplazamiento de formas
- 07.7. Uso de texto como recorrido
- 07.8. Deformación escalar
- 07.9. Deformación por torsión
- 07.10. Deformación por oscilación
- 07.11. Deformación en bisel
- 07.12. Deformación por ajuste
- 07.13. Práctica: Linterna
- 07.14. Práctica: Partición de cilindros
- 07.15. Cuestionario

### **08. Objetos de composición**

- 08.1. Transformar
- 08.2. Scatter (Dispersar)
- 08.3. Conform (Conformar)
- 08.4. Connect (Conectar)
- 08.5. ShapeMerge (FusForma)
- 08.6. Terrain (Terreno)
- 08.7. Práctica: La Cueva

### **09. Sistema de partículas**

- 09.1. Sistema de partículas
- 09.2. Spray (Aerosol)
- 09.3. Snow (Nieve)
- 09.4. Blizzard (Ventisca)
- 09.5. PArray (MatrizP)
- 09.6. PCloud (NubeP)
- 09.7. Super Spray (Súper Aerosol)
- 09.8. Práctica: Creación de una fuente
- 09.9. Práctica: Creación de humo en un cigarrillo
- 09.10. Cuestionario

## **3D Studio Max 2011 Avanzado**

---

### **10. Efectos especiales**

- 10.1. Efectos Especiales
- 10.2. Creación de efectos especiales
- 10.3. Efecto especial FFD
- 10.4. Wave (Onda)
- 10.5. Ripple (Rizo)
- 10.6. Displace (Desplazar)
- 10.7. Conform (Conformar)
- 10.8. Bomb (Bomba)
- 10.9. Push (Empujar)
- 10.10. Motor
- 10.11. Path Follow (Seguir recorrido)
- 10.12. PBomb (BombaP)
- 10.13. Gravity (Gravedad)
- 10.14. Wind (Viento)
- 10.15. UDeflector (DeflectorU)
- 10.16. SDeflector (DeflectorS)
- 10.17. Práctica: Cosas que explotan en la noche
- 10.18. Cuestionario

### **11. Animación**

- 11.1. Animación
- 11.2. Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 11.3. Animaciones previas
- 11.4. Trayectorias
- 11.5. Track View
- 11.6. Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 11.7. Asignación de controladores
- 11.8. Filtros
- 11.9. Tipos fuera de rango
- 11.10. Inclusión de sonidos en Track View
- 11.11. Barra de pistas (Track Bar)

## **3D Studio Max 2011 Avanzado**

---

11.12. Práctica: Rebote de una tetera que se convierte en pelota

11.13. Cuestionario

### **12. Jerarquía de objetos**

12.1. Jerarquía de objetos

12.2. Cinemática directa

12.3. Vinculación jerárquica de objetos

12.4. Bloqueo de ejes en una jerarquía

12.5. Liberación de ejes vinculados

12.6. Cinemática inversa (IK)

12.7. Definición de parámetros de unión

### **13. Entorno**

13.1. Environment and Effects

13.2. Parámetros comunes de entorno

13.3. Exposure Control

13.4. Efectos atmosféricos

13.5. Volumen luminoso

13.6. Volumen de niebla

13.7. Niebla

13.8. Combustión

13.9. Práctica: Entornos bajo el agua

13.10. Cuestionario

### **14. Reproducción de escenas**

14.1. Reproducción de escenas

14.2. Barra de herramientas de Video Post

14.3. Barra de estado de Video Post

14.4. Composición en Video Post

14.5. Generación de una salida en archivo

14.6. Efectos de representación

14.7. Cuestionario