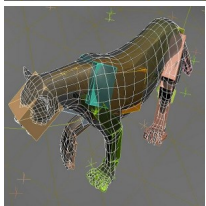
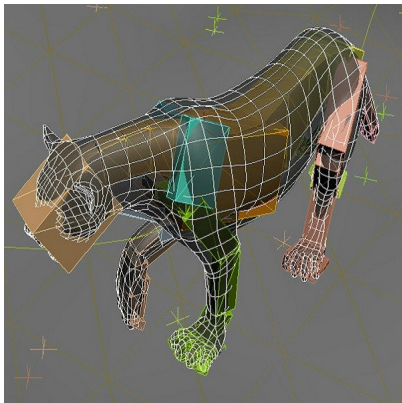


3D STUDIO MAX V9 PARA MODELADO



30 HORAS

Calificación: Sin calificación

Precio

25,00 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

3D Studio MAX V9 para Modelado

1 Animación 3d con autodesk 3ds max 9

- 1.1 Introducción a autodesk 3ds max 9
- 1.2 Requerimientos técnicos
- 1.3 Ejecución de autodesk 3ds max 9
- 1.4 El escritorio de trabajo
- 1.5 Cargar escenas guardadas
- 1.6 Guardar escenas
- 1.7 Guardar selecciones
- 1.8 Salir de autodesk 3ds max 9
- 1.9 Práctica - práctica de iniciación
- 1.10 Cuestionario: animación 3d con autodesk 3ds max 9

2 Entorno de 3ds max 9

- 2.1 Barra de menú
- 2.2 Barras de herramientas
- 2.3 Barra de herramientas principal
- 2.4 Visores
- 2.5 Configuración de los visores
- 2.6 Cambio a único visor
- 2.7 Trabajar en modo experto
- 2.8 Desactivación de un visor
- 2.9 Guardar selecciones
- 2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 2.12 Controles de los visores
- 2.13 Paneles de comandos
- 2.14 Barra de estado y línea de mensajes
- 2.15 Controles de animación y tiempo
- 2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de autodesk

- 2.17 Práctica - la interfaz
- 2.18 Cuestionario: l entorno de 3ds max 9

3 Creación de primitivas

- 3.1 Primitivas estándar
- 3.2 Caja (box)
- 3.3 Cono (cone)
- 3.4 Esfera (sphere)
- 3.5 Geoesfera (geosphere)
- 3.6 Cilindro (cylinder)
- 3.7 Tubo (tube)
- 3.8 Toroide (torus)
- 3.9 Pirámide (pyramid)
- 3.10 Tetera (teapot)
- 3.11 Plano (plane)
- 3.12 Primitivas extendidas
- 3.13 Poliedro (hedra)
- 3.14 Nudo toroide (torus knot)
- 3.15 Chaffán caja (chamferbox)
- 3.16 Chaffán cilindro (chamfercyl)
- 3.17 Bidón (oiltank)
- 3.18 Cápsula (capsule)
- 3.19 Huso (spindle)
- 3.20 Extrusión en l (l-ext)
- 3.21 Gengon
- 3.22 Extrusión en c (c-ext)
- 3.23 Onda anillo (ringwave)
- 3.24 Hose
- 3.25 Prisma (prism)
- 3.26 Cuadrículas de corrección (patch grids)
- 3.27 Creación de primitivas con el teclado
- 3.28 Modificación de primitivas
- 3.29 Práctica - primitivas animadas
- 3.30 Cuestionario: creación de primitivas

4 Selección de objetos

- 4.1 Introducción a la selección de objetos
- 4.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 4.3 Selección por región
- 4.4 Modos de región parcial y completa
- 4.5 Selección por nombres de objetos
- 4.6 Selección por color
- 4.7 Conjuntos de selección con nombre
- 4.8 Filtros de selección
- 4.9 Seleccionar por capa
- 4.10 Selección de objetos utilizando track view
- 4.11 Bloquear conjunto de selección
- 4.12 Grupos
- 4.13 Práctica - selección
- 4.14 Cuestionario: selección de objetos

5 Representación de los objetos

- 5.1 Colores de objetos
- 5.2 Selector de colores
- 5.3 Definición de colores personalizados
- 5.4 Selección de objetos por color
- 5.5 Opciones de representación
- 5.6 Color de presentación
- 5.7 Ocultar - no mostrar objetos
- 5.8 Congelar objetos
- 5.9 Optimización de la presentación
- 5.10 Presentación de vínculos
- 5.11 Práctica - creación de logotipos flotantes
- 5.12 Práctica - rayos láser animados

6 Transformación de objetos

- 6.1 Aplicación de transformaciones
- 6.2 Desplazamiento de objetos
- 6.3 Rotación de objetos
- 6.4 Escala de objetos
- 6.5 Animación de transformaciones
- 6.6 Coordenadas de transformación
- 6.7 Centros de transformación
- 6.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 6.9 Práctica - transformaciones
- 6.10 Cuestionario: transformación de objetos

7 Clonación de objetos

- 7.1 Técnicas de clonación
- 7.2 Copias, calcos y referencias
- 7.3 Clonación con mayúscula
- 7.4 Clonación con mayúscula-mover
- 7.5 Clonación con mayúscula-rotar
- 7.6 Pivote local en el centro
- 7.7 Pivote local fuera del objeto
- 7.8 Centro de selección y centro de coordenadas
- 7.9 Clonación con mayúscula-escalar
- 7.10 Simetría de objetos
- 7.11 Matrices de objetos
- 7.12 Instantánea (snapshot)
- 7.13 Herramienta de espaciado (spacing tool)
- 7.14 Clone and align tool
- 7.15 Práctica - logotipo corel animado
- 7.16 Cuestionario: clonación de objetos

8 Objetos booleanos

- 8.1 Concepto de operaciones de boole
- 8.2 Creación de booleanos
- 8.3 Unión de primitivas
- 8.4 Intersección de primitivas
- 8.5 Substracción (a-b)
- 8.6 Substracción (b-a)
- 8.7 Cortar
- 8.8 Método de copia del operando b
- 8.9 Representación de cuerpos booleanos
- 8.10 Proboolean
- 8.11 Práctica - objetos booleanos
- 8.12 Práctica - modelado de un cenicero de diseño
- 8.13 Cuestionario: objetos booleanos

9 Creación de formas splines

- 9.1 Creación de formas
- 9.2 Línea (line)
- 9.3 Rectángulo (rectangle)
- 9.4 Círculo (circle)
- 9.5 Elipse (ellipse)
- 9.6 Arco (arc)
- 9.7 Corona (donut)
- 9.8 Polígono (ngon)
- 9.9 Estrella (star)
- 9.10 Texto (text)
- 9.11 Hélice (helix)
- 9.12 Sección (section)
- 9.13 Creación de formas monospline y de varias
- 9.14 Vista de forma
- 9.15 Creación de splines con el teclado
- 9.16 Práctica - formas
- 9.17 Práctica - creación de una placa con texto sangrado
- 9.18 Cuestionario: creación de formas splines

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: modelado nurbs

11 Modificadores

- 11.1 El catálogo de modificadores
- 11.2 El panel de comandos modificar
- 11.3 Formato del panel modify (modificar)
- 11.4 Personalización del conjunto de botones
- 11.5 Desactivación y eliminación de modificadores
- 11.6 Bend (curvar)
- 11.7 Taper (afilas)
- 11.8 Twist (torcer)
- 11.9 Noise (ruido)
- 11.10 Stretch (estirar)
- 11.11 Squeeze
- 11.12 Push
- 11.13 Relax (mullir)
- 11.14 Ripple (rizo)
- 11.15 Wave (onda)
- 11.16 Skew (sesgar)
- 11.17 Slice
- 11.18 Spherify (esferificar)
- 11.19 Lattice (celosía)