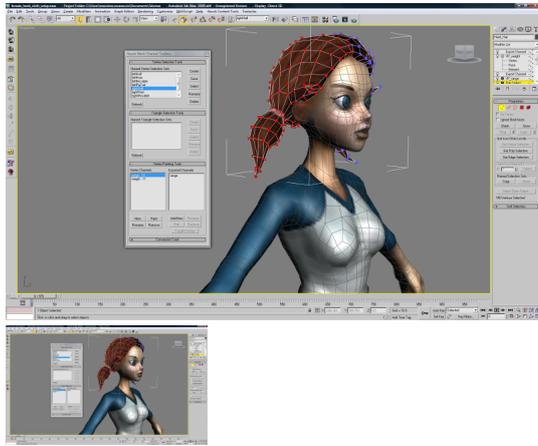


3D STUDIO MAX V9



60 HORAS

Calificación: Sin calificación

Precio
25,00 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

3D Studio MAX V9

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 menús
- 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: I 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 Chafflán caja (chamferbox)
- 3.16 Chafflán cilindro (chamfercyl)
- 3.17 Bidón (oiltank)
- 3.18 Cápsula (capsule)
- 3.19 Huso (spindle)
- 3.20 Extrusión en I (I-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 Elementos de diseño

- 4.1 Puertas (doors)
- 4.2 Ventana (windows)
- 4.3 Escaleras (stairs)
- 4.4 Elementos de diseño aec
- 4.5 Foliage (foliage)
- 4.6 Railing (vallas)
- 4.7 Wall (pared)
- 4.8 Práctica - levantamiento de una casa
- 4.9 Cuestionario: elementos de diseño

5 Selección de objetos

- 5.1 Introducción a la selección de objetos
- 5.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 5.3 Selección por región
- 5.4 Modos de región parcial y completa
- 5.5 Selección por nombres de objetos
- 5.6 Selección por color
- 5.7 Conjuntos de selección con nombre
- 5.8 Filtros de selección
- 5.9 Seleccionar por capa
- 5.10 Selección de objetos utilizando track view
- 5.11 Bloquear conjunto de selección
- 5.12 Grupos
- 5.13 Práctica - selección
- 5.14 Cuestionario: selección de objetos

6 Representación de los objetos

- 6.1 Colores de objetos
- 6.2 Selector de colores
- 6.3 Definición de colores personalizados
- 6.4 Selección de objetos por color
- 6.5 Opciones de representación
- 6.6 Color de presentación
- 6.7 Ocultar - no mostrar objetos
- 6.8 Congelar objetos
- 6.9 Optimización de la presentación
- 6.10 Optimización de vínculos
- 6.11 Práctica - creación de logotipos flotantes
- 6.12 Práctica - rayos láser animados

7 Capas

- 7.1 Utilización de capas
- 7.2 Creación de capas
- 7.3 Barra de herramientas capas
- 7.4 Convertir una capa en actual
- 7.5 Fijar como actual la capa del objeto
- 7.6 Desactivar y activar capas
- 7.7 Congelar y descongelar capas
- 7.8 Eliminación de capas

8 Transformación de objetos

- 8.1 Aplicación de transformaciones
- 8.2 Desplazamiento de objetos
- 8.3 Rotación de objetos
- 8.4 Escala de objetos
- 8.5 Animación de transformaciones
- 8.6 Coordenadas de transformación
- 8.7 Centros de transformación
- 8.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 8.9 Práctica - transformaciones
- 8.10 Cuestionario: transformación de objetos

9 Clonación de objetos

- 9.1 Técnicas de clonación
- 9.2 Copias, calcos y referencias
- 9.3 Clonación con mayúscula

- 9.4 Clonación con mayúscula-mover
- 9.5 Clonación con mayúscula-rotar
- 9.6 Pivote local en el centro
- 9.7 Pivote local fuera del objeto
- 9.8 Centro de selección y centro de coordenadas
- 9.9 Clonación con mayúscula-escalar
- 9.10 Simetría de objetos
- 9.11 Matrices de objetos
- 9.12 Instantánea (snapshot)
- 9.13 Herramienta de espaciado (spacing tool)
- 9.14 Clone and align tool
- 9.15 Práctica - logotipo corel animado
- 9.16 Cuestionario: clonación de objetos

10 Objetos booleanos

- 10.1 Concepto de operaciones de boole
- 10.2 Creación de booleanos
- 10.3 Unión de primitivas
- 10.4 Intersección de primitivas
- 10.5 Substracción (a-b)
- 10.6 Substracción (b-a)
- 10.7 Cortar
- 10.8 Método de copia del operando b
- 10.9 Representación de cuerpos booleanos
- 10.10 Proboolean
- 10.11 Práctica - objetos booleanos
- 10.12 Práctica - modelado de un cenicero de diseño
- 10.13 Cuestionario: objetos booleanos

11 Creación de formas splines

- 11.1 Creación de formas
- 11.2 Línea (line)
- 11.3 Rectángulo (rectangle)
- 11.4 Círculo (circle)
- 11.5 Elipse (ellipse)
- 11.6 Arco (arc)
- 11.7 Corona (donut)
- 11.8 Polígono (ngon)
- 11.9 Estrella (star)
- 11.10 Texto (text)
- 11.11 Hélice (helix)
- 11.12 Sección (section)
- 11.13 Creación de formas monospline y de varias
- 11.14 Vista de forma
- 11.15 Creación de splines con el teclado
- 11.16 Práctica - formas
- 11.17 Práctica - creación de una placa con texto sangrado
- 11.18 Cuestionario: creación de formas splines

12 Modelado nurbs

- 12.1 Uso de curvas y superficies nurbs
- 12.2 Creación de curvas nurbs
- 12.3 Creación de superficies nurbs
- 12.4 Creación de superficies nurbs a partir de primitivas geométricas
- 12.5 Creación de curvas nurbs a partir de splines