

Índice

Introducción	13
1. Mejoras en el entorno	17
Pero, ¿qué le ha pasado a mi MAX?	18
Estantes y barras de herramientas	19
La Track Bar	29
Referencias externas	30
2. Primitivas poligonales extendidas	39
Creación de geometría poligonal en MAX	40
Primitivas extendidas	41
Nudo toroide	41
ChafCaja (Chaflán caja)	44
ChafCil (Chaflán cilindro)	46
Bidón	48
Cápsula	49
Huso	50
Gengon	51
Ext-L (extrusión en forma de L)	52

Ext-C (extrusión en forma de C)	54
OndAnill (Onda Anillo)	54
Prisma	57
3. NURBS, fundamentos	59
Una pequeña consideración sobre el modelado	60
¿Qué son las NURBS y qué aportan como herramienta?	61
Representación de curvas y superficies NURBS	64
Modificadores y NURBS	73
Animación de objetos NURBS	75
4. NURBS, herramientas	77
Las mejoras en NURBS	78
Creación de primitivas NURBS	79
Creación de subobjetos NURBS	87
La paleta de comandos de creación	91
Trabajo con subobjetos ya creados	114
5. Sistemas de partículas	129
Simulación de elementos naturales complejos	130
Matriz P	131
Nube P	156
Super aerosol	159
Ventisca	160
6. Objetos de composición	163
Objetos de composición	164
Dispersar	164
Conformar	171
Conectar	175
FusForma	178
Terreno	181
7. Efectos especiales	185
Efectos especiales en el panel Crear	186
Efectos especiales de tipo Geométrico/Deformable	189
Efectos especiales de tipo Partículas y Dinámicas	194

Efectos especiales de tipo basado en modificador	201
Efectos Interfaz de Dinámica	201
Efectos especiales Sólo partículas	202
8. Nuevos métodos de modelado	213
Nuevas formas de modelado para nuevos tipos de trabajo	214
Malla editable	215
Corrector editable	229
Spline editable	233
Nuevas formas de modelado	238
NURMS	238
Herramientas de superficie	241
9. Modificación y transformación de objetos	245
Transformaciones y modificaciones de los objetos en MAX	246
Transformaciones	246
Las transformaciones como modificadores	253
Modificadores en 3D Studio MAX 3	256
Arquitectura interna de los modificadores	256
Cuadro de diálogo Editar catálogo de modificaciones	265
Modificadores de selección	270
10. Luces y cámaras	279
Luces, cámaras	280
Las luces en MAX	280
Un sistema especial para iluminar: Luz solar	291
Algunas consideraciones sobre iluminación	295
Normas básicas de la iluminación	298
Cámaras	300
11. Materiales avanzados	303
Materiales avanzados en MAX	304
Mapas y coordenadas de mapeado 3D	305
ID de material, ID de objeto, canales y buffers	312
Materiales	314
Raytrace	324

12. Animación y Track View	335
Animación en 3D Studio MAX 3.0	336
Track View	337
Editar tiempo	350
Editar rangos	354
La ventana de edición y el área de jerarquías de Track View	359
13. Controladores de animación	363
Controladores de animación	364
El juego de controladores de MAX	364
14. Representación	391
Representación en 3D Studio MAX 3.0	392
Representación	393
Búfer A de detalle predeterminado de MAX	398
En fin	404
Apéndice A. Contenido del CD-ROM	405
Índice alfabético	409