

Índice general

<i>Presentación</i>	13
1 Introducción	15
1.1 Presentación de 3D Studio Max	15
1.2 Crear un cubo, una esfera, un cilindro y una tetera	20
1.3 Mover, rotar y cambiar de tamaño	25
1.4 Deformar objetos, doblarlos y comprimirlos	29
1.5 Aplicar materiales a objetos	32
1.6 Colocar luces y cámaras	37
1.7 Renderizado: obtener la primera escena	42
2 El área de trabajo	45
2.1 La interfaz de 3ds max	45
2.2 Cambiar la resolución de pantalla	50
2.3 Personalizar el aspecto de 3ds max	53
2.4 Los menüs cuad	59
2.5 El sistema de coordenadas de 3ds max	64
2.6 Los paneles de trabajo	68
3 Manipular objetos y obtener ayuda	73
3.1 Abrir y guardar un documento	73
3.2 Seleccionar objetos directamente	77
3.3 Seleccionar objetos desde una lista de selección	83
3.4 Mostrar y ocultar objetos (I)	87
3.5 Mostrar y ocultar objetos (II)	90
3.6 Agrupar objetos y dar nombre a los grupos	94
3.7 Desagrupar, extraer, abrir y cerrar grupos	97
3.8 Trabajar con capas (I)	101
3.9 Trabajar con capas (II)	104
3.10 Unidades y cuadrícula	109
3.11 Utilizar ajustes	113
3.12 Los objetos ayudantes	118
3.13 Utilizar la herramienta de alineación	122
4 Crear y manipular primitivas 3D	127
4.1 Crear primitivas estándar	127
4.2 Crear primitivas extendidas	131
4.3 Crear otros objetos	135
4.4 Editar geometría	139

4.5	Transformaciones: Mover	144
4.6	Transformaciones: Rotar	148
4.7	Transformaciones: Escalar	152
4.8	Clonar objetos (I)	156
4.9	Clonar objetos (II)	162
4.10	Clonar objetos (III): clonar y alinear	167
5	Crear y manipular primitivas 2D	171
5.1	Objetos 2D	171
5.2	Texto en 2D	175
5.3	Convertir formas en splines editables	179
5.4	Modificadores de splines	184
5.5	Operaciones booleanas con splines	188
5.6	Crear objetos 3D a partir de 2D (I): Tornear	193
5.7	Crear objetos 3D a partir de 2D (II): Extruir	197
5.8	Crear objetos 3D a partir de 2D (III): Solevar	200
5.9	Utilizar las curvas de modificación	205
6	Modelado de mallas	210
6.1	Convertir un objeto en malla editable	210
6.2	Manipulación de vértices	213
6.3	Selección flexible	219
6.4	Manipulación de aristas	224
6.5	Manipulación de caras y polígonos	229
6.6	Añadir modificadores (I): <i>Mesh Select</i> y <i>Relax</i>	232
6.7	Añadir modificadores (II): <i>Edit Mesh</i> y <i>Tessellate</i>	236
6.8	Añadir modificadores (III): <i>Ripple</i> y <i>Bend</i>	240
6.9	Añadir modificadores (IV): <i>Stretch</i> y <i>Wave</i>	244
6.10	Añadir modificadores (V): <i>Hair and Fur</i>	248
6.11	Acciones con modificadores	255
6.12	Configurar los conjuntos de modificadores	258
6.13	Cambiar los parámetros de un modificador	261
6.14	El gizmo de modificador	265
7	Modelado de mallas poligonales	268
7.1	Bases del modelado poligonal	268
7.2	Superficies de subdivisión	274
7.3	Edición de mallas poligonales (I)	278
7.4	Edición de mallas poligonales (II)	284
7.5	Edición de mallas poligonales (III)	287

7.6	Objetos de composición: <i>BlobMesh</i>	292
7.7	El objeto de composición <i>ProBoolean</i>	296
7.8	Añadir modificadores (I): <i>Face Extrude</i> y <i>Simmetry</i>	300
7.9	Añadir modificadores (II): <i>Lattice</i> y <i>Taper</i>	305
7.10	Añadir modificadores (III): <i>Cap Holes</i> y <i>Push</i>	309
7.11	Añadir modificadores (IV): <i>Path Deform</i> y <i>Smooth</i>	313
7.12	Copiar modificadores	318
7.13	Cambiar el gizmo de un modificador	321
7.14	Aplicar varios modificadores sobre un mismo objeto	324
7.15	Fijar el catálogo de modificadores	328
8	Modelado de superficies	331
8.1	Bases del modelado con cuadrículas de corrección	331
8.2	Subdividir una cuadrícula de corrección	336
8.3	Objetos de composición: <i>Scatter</i>	340
8.4	Añadir modificadores (I): <i>Noise</i>	345
8.5	Añadir modificadores (II): <i>Edit Patch</i>	348
8.6	Añadir modificadores (III): <i>Shell</i>	352
8.7	Añadir modificadores (IV): <i>Displace</i>	356
8.8	Contraer el catálogo de subobjetos	361
8.9	Usar la selección flexible	365
8.10	Trabajo con objetos de composición	370
8.11	Eliminar modificadores	374
9	Modelado con NURBS	377
9.1	Bases del modelado con NURBS	377
9.2	Subdividir una superficie NURBS	382
9.3	Otros métodos de creación de NURBS	386
9.4	Añadir modificadores (I): <i>Surface Deform</i>	392
9.5	Añadir modificadores (II): <i>Twist</i>	396
9.6	Añadir modificadores (III): <i>Spherify</i>	400
9.7	Añadir modificadores (IV): <i>Melt</i>	403
9.8	Pegar calcados de modificadores	406
9.9	Mostrar dependencias y convertir en exclusivo	410
9.10	Copiar modificadores por arrastre	414
9.11	Trabajar con el modificador <i>Skew</i>	418
10	Materiales	421
10.1	Los materiales en 3ds max	421

10 El gran libro de Autodesk 3ds Max 9

10.2	El editor de materiales (I)	426
10.3	El editor de materiales (II)	430
10.4	Materiales creados en 3ds max	436
10.5	Materiales con mapas 2D	441
10.6	Materiales con mapas 3D	446
10.7	Efecto mosaico en materiales	451
10.8	Materiales <i>Multi/Sub-Object</i>	456
10.9	Biblioteca de materiales	461
10.10	El material <i>Ink'n Paint</i>	464
10.11	El modificador <i>Vertex Paint</i>	469
10.12	El modificador <i>Unwrap UVW</i>	473
11	Luces	479
11.1	La importancia de la iluminación en 3D	479
11.2	Las luces libres y con objetivo	484
11.3	Las luces <i>omni</i> y <i>skylight</i>	490
11.4	Cómo simular la iluminación global	496
11.5	Luces avanzadas (I): Fotométricas	503
11.6	Luces avanzadas (II): Luz solar y luz diurna	510
12	Cámaras	516
12.1	Colocar una cámara	516
12.2	Cámara libre y cámara con objetivo	523
12.3	Los diferentes parámetros de la cámara	528
12.4	El encuadre de la escena	533
12.5	<i>Walk Through Viewport Navigation</i>	538
13	Animación-Controles	541
13.1	<i>Auto Key</i>	541
13.2	Preferencias de animación	545
13.3	Restricciones de animación	549
13.4	La barra de pistas y los cuadros clave	554
13.5	Configurar el tiempo de la animación	558
13.6	Los controles de animación	562
13.7	Previsualizar la animación	565
13.8	<i>Track View: Curve Editor (I)</i>	569
13.9	<i>Track View: Curve Editor (II)</i>	574
13.10	<i>Track View: Dope Sheet</i>	577
14	Animación avanzada	581
14.1	Crear un sistema de huesos	581

14.2	Las herramientas de huesos	586
14.3	El modificador <i>Skin</i>	592
14.4	El punto de pivote	596
14.5	Crear bípedos	600
15	Renderización	605
15.1	Introducción a la renderización	605
15.2	Las opciones del cuadro <i>Render Scene</i>	609
15.3	El renderizador <i>mental ray</i>	614
15.4	<i>mental ray 3.5</i>	619
15.5	Otras opciones de renderización	623
16	Efectos atmosféricos	627
16.1	Efecto de fuego	627
16.2	Niebla con volumen	632
16.3	Efecto de niebla	636
16.4	Volumen luminoso	640
17	Efectos especiales	645
17.1	Sistemas de partículas	645
17.2	Sistema de partículas <i>Super Spray</i> (I)	649
17.3	Sistema de partículas <i>Super Spray</i> (II)	655
17.4	<i>Particle Flow Source</i>	661
17.5	Deformadores de espacio (I): Creación	667
17.6	Deformadores de espacio (II): Enlace a objetos	671
17.7	Dinámica: Rebotar en una esfera	675
17.8	Objetos dinámicos	681
17.9	<i>Reactor</i> (I): Configuración, ropa	687
17.10	<i>Reactor</i> (II): Objetos	692
17.11	<i>Reactor</i> (III): Comprobación de errores y visualización	699
17.12	<i>Reactor</i> (IV): <i>Water</i>	702
17.13	Modificador <i>Morpher</i> (I)	707
17.14	Modificador <i>Morpher</i> (II)	711
17.15	Modificador <i>Morpher</i> (III)	716
17.16	El comando <i>Video Post</i>	720
18	Plug-ins y otro software	725
18.1	Dónde encontrar un plug-in	725
18.2	Cómo instalar un plug-in	729
18.3	La herramienta <i>Plug-in Manager</i>	731

18.4	Enlace con Photoshop	734
	<i>Diccionario</i>	739
	<i>Índice alfabético</i>	747