

Índice

001	Conocer la interfaz de 3ds Max 2012	14
002	Personalizar el programa.....	16
003	Trabajar con los menús cuad	18
004	Manejar el sistema de coordenadas de 3ds Max	20
005	Configurar los visores del área de trabajo.....	22
006	Usar la herramienta de navegación ViewCube.....	24
007	Trabajar con el control SteeringWheels.....	26
008	Buscar ayuda con la herramienta InfoCenter	28
009	Abrir, guardar y cerrar documentos	30
010	Seleccionar objetos.....	32
011	Filtrar objetos para su selección	34
012	Ocultar objetos.....	36
013	Ocultar objetos desde el panel Display.....	38
014	Organizar objetos en grupos	40
015	Gestionar grupos de objetos	42
016	Crear capas	44
017	Gestionar las capas de una escena	46
018	Configurar unidades y cuadrícula.....	48
019	Ubicar y dimensionar objetos con ajustes	50
020	Trabajar con objetos ayudantes	52
021	Agrupar y guardar objetos.....	54
022	Editar objetos de un contenedor.....	56
023	Alinear objetos en una escena	58
024	Crear primitivas estándar.....	60
025	Crear primitivas extendidas.....	62

026	Dibujar ventanas	64
027	Cambiar el nombre y el color de un objeto.....	66
028	Mover objetos.....	68
029	Rotar objetos	70
030	Escalar objetos	72
031	Crear copias exactas de un objeto.....	74
032	Obtener varias copias de un objeto a la vez.....	76
033	Clonar y alinear objetos.....	78
034	Rotar, escalar y alinear objetos fácilmente	80
035	Trabajar con líneas splines	82
036	Insertar texto en una escena	84
037	Convertir formas en splines editables.....	86
038	Modificar splines	88
039	Realizar operaciones booleanas con splines	90
040	Crear un objeto 3D por rotación	92
041	Conseguir un objeto 3D por extrusión	94
042	Obtener objetos 3D por elevación	96
043	Convertir una spline en una curva NURBS	98
044	Convertir un objeto en malla editable.....	100
045	Manipular los vértices de una malla editable	102
046	Usar la selección flexible.....	104
047	Manipular las aristas de una malla editable.....	106
048	Modificar caras y polígonos de mallas.....	108
049	Comprobar modelos 3D.....	110
050	Seleccionar mallas para aplicar modificadores	112

Índice

051	Suavizar formas	114
052	Editar mallas sin perder sus parámetros originales.....	116
053	Subdividir caras de una malla	118
054	Rizar formas.....	120
055	Doblar objetos	122
056	Estirar y aplastar con el modificador Stretch	124
057	Ondular objetos	126
058	Aplicar pelo y otras texturas	128
059	Configurar los conjuntos de modificadores	130
060	Cambiar los parámetros de un modificador	132
061	Manipular el gizmo de modificador	134
062	Convertir un objeto en malla poligonal editable	136
063	Conocer las herramientas de modelado poligonal.....	138
064	Graphite Modeling Tools: aplicaciones	140
065	Aplicar superficies de subdivisión.....	142
066	Editar bordes y polígonos de una malla poligonal.....	144
067	Editar y modificar mallas poligonales.....	146
068	Paint Soft Selection y Paint Deformation	148
069	Obtener un objeto de composición BlobMesh.....	150
070	Conseguir prototipos geométricos complejos	152
071	Extruir caras.....	154
072	Reflejar objetos.....	156
073	Crear enrejados con el modificador Lattice.....	158
074	Afilar objetos	160
075	Tapar agujeros	162

076	Empujar objetos	164
077	Definir recorridos	166
078	Suavizar objetos con el modificador Smooth	168
079	Copiar modificadores.....	170
080	Cambiar el gizmo de un modificador	172
081	Aplicar varios modificadores a un objeto.....	174
082	Fijar el catálogo de subobjetos	176
083	Modelado con cuadrículas de corrección	178
084	Subdividir una cuadrícula de corrección	180
085	Distribuir copias de objetos aleatoriamente	182
086	Deformar superficies con el modificador Noise.....	184
087	Editar correctores	186
088	Dar volumen a un objeto.....	188
089	Crear superficies que simulan terrenos.....	190
090	Modificar objetos de composición.....	192
091	Eliminar modificadores.....	194
092	Crear superficies NURBS	196
093	Subdividir una superficie NURBS.....	198
094	Conocer otros métodos de creación de NURBS.....	200
095	Deformar superficies NURBS.....	202
096	Torcer objetos.....	204
097	Dar forma esférica a un objeto.....	206
098	Derretir objetos	208
099	Pegar calcados de modificadores.....	210
100	Identificar objetos vinculados.....	212