

Índice general

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: INICIO CON AUTODESK 3DS MAX 2014 DESIGN

1.1. CONCEPTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

- 1.1.1. Características
- 1.1.2. Aspectos morfológicos
- 1.1.3. Aspectos sintácticos
- 1.1.4. Aspectos semánticos
- 1.1.5. Aspectos estéticos
- 1.1.6. Aspectos didácticos

1.2. PROCESO PARA CREAR UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

- 1.2.1. Idea
- 1.2.2. Guion
- 1.2.3. Storyboard
- 1.2.4. Realización
- 1.2.5. Postproducción

1.3. TU IMAGINACIÓN SERÁ EL LÍMITE CON AUTODESK 3DS MAX 2014 DESIGN

1.4. REQUISITOS DEL PROGRAMA

- 1.4.1. Software
- 1.4.2. Hardware

1.5. DESCRIPCIÓN DE LA INTERFAZ DE 3DS MAX 2014

- 1.5.1. Barra de menús
- 1.5.2. Barra de herramientas
- 1.5.3. Paneles de comandos
- 1.5.4. Controles de animación y reproducción
- 1.5.5. Barra de estado
- 1.5.6. Ventanas
- 1.5.7. Botones de exploración de los visores

1.6. EXPLORACIÓN DEL ESPACIO 3D

- 1.6.1. Vistas generadas en el espacio 3D
- 1.6.2. Abrir, guardar y crear escenas nuevas
- 1.6.3. Representación de objetos en las ventanas

1.7. MÉTODOS DE VISUALIZACIÓN DEL ESPACIO 3D

- 1.7.1. Ampliación y reducción de vistas
- 1.7.2. Zoom de extensión
- 1.7.3. Encuadre de vistas
- 1.7.4. Órbita 3D y Órbita 3D de selección
- 1.7.5. Maximizar visor
- 1.7.6. Crear nueva distribución de ventanas
- 1.7.7. Cambio del tipo de vista
- 1.7.8. Cubo visor

1.8. SELECCIÓN DE OBJETOS

- 1.8.1. Botones de selección de la barra de herramientas principal
- 1.8.2. Seleccionar objeto
- 1.8.3. Seleccionar por nombre

CAPÍTULO II: CREACIÓN DE GEOMETRÍAS

2.1. CREACIÓN DE GEOMETRÍAS

- 2.1.1. Conceptos básicos de la creación y modificación de objetos
- 2.1.2. Interfaz del panel Crear
- 2.1.3. Proceso de creación
- 2.1.4. Parámetros de objetos
- 2.1.5. Box (caja)
- 2.1.6. Sphere (esfera)
- 2.1.7. Cylinder (cilindro)
- 2.1.8. Plane (plano)
- 2.1.9. Parámetros comunes de objetos de base circular
- 2.1.10. Primitivas extendidas
- 2.1.11. Objetos arquitectónicos
- 2.1.12. Deshacer/Rehacer
- 2.1.13. Eliminar

2.2. TRANSFORMACIONES

- 2.2.1. Movimiento, rotación y escala de objetos
- 2.2.2. Guía de creación de sólidos
- 2.2.3. Creación de escena cartoon

CAPÍTULO III: CREACIÓN DE OBJETOS ARQUITECTÓNICOS

3.1. CREACIÓN DE OBJETOS ARQUITECTÓNICOS

- 3.1.1. Configuración de las unidades del sistema

3.2. AYUDAS DE PRECISIÓN Y DE DIBUJO

- 3.2.1. Configuración de los ajustes y de la cuadrícula
- 3.2.2. Procedimientos para transformar respecto a los puntos de ajuste
- 3.2.3. Objetos AEC Extended
- 3.2.4. Stairs (escaleras)
- 3.2.5. Doors (puertas)
- 3.2.6. Windows (ventanas)

3.3. VINCULACIÓN DE PAREDES CON PUERTAS Y VENTANAS

- 3.3.1. Guía: Creación de escena con objetos AEC Extended

CAPÍTULO IV: CONTROL DE OBJETOS

4.1. CREACIÓN DE COPIAS

- 4.1.1. Técnicas de clonación de objetos

4.2. EJE DE OBJETOS-PÍVOT

4.2.1. Procedimiento para ajustar el pivote

4.3. USO DE GRUPOS

4.3.1. Procedimiento

4.3.2. Acceso a grupos desde el menú Group

4.4. OBJETOS DE COMPOSICIÓN (BOOLEAN)

4.4.1. Booleano

4.4.2. Procedimiento para aplicar una operación booleana

4.5. CONTROL DE PRESENTACIÓN DE OBJETOS

4.5.1. Ocultar y congelar con clic derecho

4.6. GUÍA DE OPERACIONES BOOLEANAS

4.6.1. Creación de logo Company Name

4.6.2. Creación de datos

4.6.3. Creación de logotipo Company Song

CAPÍTULO V: IMPORTAR

5.1. IMPORTAR

5.1.1. Importar 3ds

5.1.2. Importar DWG/DXF

5.2. LAYERS (CAPAS)

5.2.1. Organización de una escena mediante el uso de capas

5.2.2. Relaciones capa-objeto

5.2.3. Capa especial 0

5.2.4. Cuadro de diálogo Capas (Layers)

5.2.5. Procedimientos

5.3. FUSIÓN DE ESCENAS

5.4. REFERENCIA DE OBJETOS Y ESCENAS

5.5. GUÍA: IMPORTACIÓN, FUSIÓN DE ESCENAS Y LAYERS

CAPÍTULO VI: SPLINES

6.1. FORMAS 2D

6.1.1. Utilización de formas

6.2. SPLINES

6.2.1. Proceso de creación

6.2.2. Text (texto)

6.2.3. Line (línea)

6.3. SPLIN EDITABLE

6.3.1. Convertir una forma en spline editable

6.3.2. Selección de subobjetos

6.3.3. Parámetros comunes de las formas 2D

6.4. GUÍA DE CREACIÓN DE FORMAS

6.5. MODIFICADORES DE FORMAS

- 6.5.1. Uso del panel Modificar y aplicación de modificadores
- 6.5.2. Modificadores de Spline

6.6. GUÍA DE CREACIÓN DE FORMAS Y MODIFICADORES

- 6.6.1. Escena interior
- 6.6.2. Paredes, pisos y techo
- 6.6.3. Soporte de luces
- 6.6.4. Ventanas y cortinas
- 6.6.5. Chimenea
- 6.6.6. Biblioteca
- 6.6.7. Jarrones
- 6.6.7. Cree la mesa de centro a partir de splines editables extruidos

CAPÍTULO VII: MODELADO DE SUPERFICIES

7.1. ASPECTOS GENERALES

7.2. SUPERFICIE POLY EDITABLE

7.3. SELECCIONAR, MOVER, ROTAR Y ESCALAR SUBOBJETOS

- 7.3.1. Mover un subobjeto
- 7.3.2. Rotar un subobjeto
- 7.3.3. Escalar un subobjeto
- 7.3.4. Persiana Editar subobjeto
- 7.3.5. Persiana Editar geometría

7.4. GUÍA DE MODELADO LOWPOLY

- 7.4.1. Crear un personaje Cartoon de hongo
- 7.4.2. Crear un puente de madera
- 7.4.3. Modelando gato Lowpoly

7.5. GUÍA: CREACIÓN DE ESCENA INTERIOR

- 7.5.1. Equipo de TV y sonido
- 7.5.2. Sillón y mesa de centro

CAPÍTULO VIII: LUCES Y CÁMARAS

8.1. LUCES

- 8.1.1. Luces estándar
- 8.1.2. Luz omni (foco)
- 8.1.3. Target Spot (foco con objetivo)
- 8.1.4. Target Direct (direcciona con objetivo)
- 8.1.5. Parámetros generales de iluminación
- 8.1.6. Iluminación (cine)
- 8.1.7. Guía: Creación de sombras suaves
- 8.1.8. Guía: Creación e iluminación de escena exterior

8.2. CÁMARAS

- 8.2.1. Target (cámara con objetivo)
- 8.2.2. Free (cámara libre)
- 8.2.3. Persiana Parámetros de cámara
- 8.2.4. Planos de cámara
- 8.2.5. Guía: Creación de escena interior

CAPÍTULO IX: MATERIALES

9.1. EDITOR DE MATERIALES, MATERIALES Y MAPEADO

- 9.1.1. Editor de materiales
- 9.1.2. Materiales
- 9.1.3. Mapeado de un material

9.2. APLICACIÓN DE VARIOS MATERIALES A UN SOLO OBJETO

9.3. MODIFICADOR DE MATERIALES

- 9.3.1. Modificador UVW-Map

9.4. FONDO EN EL RENDERIZADO

- 9.4.1. Persiana Background (fondo)
- 9.4.2. Procedimiento

9.5. GUÍA: MATERIALES DE ESCENA INTERIOR

- 9.5.1. Mapeado

CAPÍTULO X: ANIMACIÓN Y RENDERIZADO

10.1. ANIMACIÓN

- 10.1.1. Método de animación 3ds Max 2011
- 10.1.2. Controles de animación y tiempo
- 10.1.3. Procedimiento general de animación
- 10.1.4. Animación de transformaciones
- 10.1.5. Animación de parámetros

10.2. EDICIÓN DEL TIEMPO

- 10.2.1. Keys y su relación: Tiempo / Velocidad / Distancia
- 10.2.2. Edición del tiempo de varias animaciones

10.3. EDICIÓN DE LA TRAYECTORIA Y ANIMACIÓN POR TRAYECTORIA

- 10.3.1. Edición de la trayectoria
- 10.3.2. Animación por trayectoria

10.4. CONTROL DEL TIEMPO

- 10.4.1. Grupos
- 10.4.2. Reescalar el segmento de tiempo

10.5. GUÍA: CREACIÓN DE VIDEO ANIMADO

- 10.5.1. Creación de la escena
- 10.5.2. Instalación de luces y cámara
- 10.5.3. Mapeado
- 10.5.4. Animación y renderizado

10.6. GUÍA: ANIMACIÓN DE CÁMARAS

- 10.6.1. Efectos que produce la animación de cámara01
- 10.6.2. Efectos que produce la animación de cámara02
- 10.6.3. Efectos que produce la animación de cámara03
- 10.6.4. Efectos que produce la animación de cámara04
- 10.6.5. Efectos que produce la animación de cámara05

10.7. RENDERIZACIÓN

- 10.7.1. Renderización rápida
- 10.7.2. Configuración de renderizado

CAPÍTULO XI: MODIFICAR OBJETOS

11.1. MODIFICADORES

- 11.1.1. Lista de modificadores disponibles
- 11.1.2. Catálogo de modificaciones
- 11.1.3. Modificadores de espacio-objeto

11.2. OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- 11.2.1. Loft (solevado)
- 11.2.2. Scatter (dispersar)

11.3. GUÍA DE MODIFICADORES

- 11.3.1. Logo Company
- 11.3.2. Creación de escena realista

CAPÍTULO XII: MATERIALES AVANZADOS

12.1. ASPECTOS GENERALES

12.2. MAPAS Y SUS PROCEDIMENTALES

- 12.2.1. Persiana Mapas
- 12.2.2. Visor de materiales/mapas

12.3. TIPO DE MATERIAL

- 12.3.1. Material Multi/Subobjeto
- 12.3.2. Material Ink'n Paint

12.4. GUÍA DE CREACIÓN DE TEXTURAS

- 12.4.1. Creación de textura para pintura de carrocería
- 12.4.2. Creación de textura de cerámica
- 12.4.3. Creación de textura para rayos X
- 12.4.4. Creación de agua de mar
- 12.4.5. Creación de textura orgánica
- 12.4.6. Creación de superficies metálicas
- 12.4.7. Material de metales valiosos (oro, plata, bronce)
- 12.4.8. Reflexión anisotrópica
- 12.4.9. Acero inoxidable

CAPÍTULO XIII: ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

13.1. ILUMINACIÓN GLOBAL

- 13.1.1. Iluminación exterior
- 13.1.2. Iluminación interior
- 13.1.3. Materiales para iluminación global
- 13.1.4. Creación de efectos especiales
- 13.1.5. Tipos de sombra

13.2. CÁMARAS

- 13.2.1. Controles de los visores de cámara
- 13.2.2. Parámetros de cámara
- 13.2.3. Parámetros de Depth of Field (profundidad de campo)
- 13.2.4. Parámetros Motion Blur (desenfoque de movimiento)