

Índice

001	Qué encontrará en este libro	14
002	Conocer los controles de animación	16
003	Barra de pistas y fotogramas clave	18
004	Animar automáticamente: Auto Key	20
005	Animar de forma manual: Set Key	22
006	Modificar las preferencias de una animación	24
007	Establecer el tiempo de una animación.....	26
008	Previsualizar animaciones.....	28
009	Utilizar restrictores de recorrido	30
010	Utilizar restrictores de asociación	32
011	Utilizar restrictores de superficie.....	34
012	Utilizar restrictores de posición	36
013	Utilizar restrictores de vinculación.....	38
014	Utilizar restrictores de limitación de movimientos....	40
015	Utilizar restrictores de orientación	42
016	Trabajar con Track View: Curve Editor	44
017	Trabajar con Track View: Dope Sheet	46
018	Insertar audio en una escena	48
019	Utilizar dummies y crear jerarquías.....	50
020	Comprobar jerarquías	52
021	Distinguir entre cinemática directa (FK) e inversa (IK) ...	54
022	Crear un sistema de huesos básico	56
023	Aplicar un solucionador a un sistema de huesos	58
024	Asignar controladores a un sistema de huesos	60
025	Utilizar ayudantes como huesos intermedios.....	62

026	Establecer una posición inicial	64
027	Cubrir el sistema de huesos con el modificador Skin ...	66
028	Gestionar los pesos que aplica el modificador Skin	68
029	Crear un sistema de huesos para rostros (Parte I).....	70
030	Crear un sistema de huesos para rostros (Parte II).....	72
031	Transformar un rostro con el modificador Morpher	74
032	Animar los objetivos de Morpher	76
033	Sincronizar el movimiento de los labios con un audio ..	78
034	Sistemas de animación de personajes.....	80
035	Crear un personaje predefinido con CAT	82
036	Personalizar un personaje predefinido	84
037	Guardar un personaje personalizado.....	86
038	Crear un personaje con CAT desde cero.....	88
039	Manipular las diferentes partes de un CATRig	90
040	Animar un CATRig.....	92
041	Editar animaciones en CAT	94
042	CATMotion: caminar a cuatro patas.....	96
043	Caminar sobre una trayectoria	98
044	Modificar la velocidad de la animación.....	100
045	Caminar sobre superficies irregulares	102
046	Combinar ciclos de movimiento	104
047	Character Studio: crear un bípedo.....	106
048	Cambiar los parámetros de un bípedo.....	108
049	Generar una posición de reposo para el bípedo	110
050	Asignar una skin a un bípedo con el modificador Physique ..	112

Índice

051	Ajustar el modificador Physique	114
052	Footsteps: caminar para bípedos.....	116
053	Modificar un ciclo de movimiento	118
054	Footsteps: correr para bípedos	120
055	Footsteps: saltar para bípedos	122
056	Animar bípedos mediante poses (Parte I)	124
057	Animar bípedos mediante poses (Parte II).....	126
058	Populate: crear multitudes de gente	128
059	Modificar escenas animadas con gente	130
060	Crear una onda expansiva: deformadores de fuerza .	132
061	Aplicar viento y gravedad: deformadores de fuerza ..	134
062	Conocer los deformadores de deflexión	136
063	Transformar objetos con deformadores de geometría ..	138
064	Fragmentar objetos con un deformador de geometría...	140
065	Sistemas de partículas en 3ds Max.....	142
066	Generar un sistema de partículas básico.....	144
067	Conocer el sistema de partículas Super Spray	146
068	Metapartículas para crear flujos de agua (Parte I).....	148
069	Metapartículas para crear flujos de agua (Parte II).....	150
070	Generar partículas con Particle Flow Source (Parte I) ...	152
071	Generar partículas con Particle Flow Source (Parte II) ..	154
072	Aplicar materiales a un sistema de partículas (Parte I)..	156
073	Aplicar materiales a un sistema de partículas (Parte II).	158
074	Partículas con imágenes.....	160
075	El sistema de partículas PArray (Particle Array)	162

076	Crear muelles y amortiguadores	164
077	Cuerpos rígidos en MassFX.....	166
078	Cuerpos rígidos dinámicos y cinemáticos en Mass FX...	168
079	Ajustar los parámetros de una simulación física	170
080	Manipular la velocidad de un cuerpo rígido	172
081	Simulación de fluidos en 3ds Max.....	174
082	Crear una simulación de líquidos básica (Parte I)	176
083	Crear una simulación de líquidos básica (Parte II)	178
084	El Master Voxel Size en una simulación de fluidos ...	180
085	Renderizar fluidos	182
086	Materiales en un sistema de fluidos.....	184
087	Generar espuma en un sistema de fluidos (Parte I) ...	186
088	Generar espuma en un sistema de fluidos (Parte II)..	188
089	Emisor de líquidos en movimiento (Parte I)	190
090	Emisor de líquidos en movimiento (Parte II)	192
091	El modificador mCloth de MassFX.....	194
092	Elegir el tipo de simulación de mCloth.....	196
093	mCloth y deformadores de espacio	198
094	Hair and Fur para crear cabello.....	200
095	Crear un efecto de fuego.....	202
096	Crear un efecto de niebla con volumen	204
097	Crear un efecto de niebla.....	206
098	Luces volumétricas para crear efectos ambientales ...	208
099	Video Post para posproducir escenas (Parte I)	210
100	Video Post para posproducir escenas (Parte II).....	212