

# Índice

## Introducción a 3ds Max

Introducción . . . . .	17
Lección 1. Presentación de 3ds Max 2011 . . . . .	19
Lección 2. Crear un cubo, una esfera, un cilindro y una tetera . . . . .	22
Lección 3. Mover, rotar y cambiar de tamaño . . . . .	25
Lección 4. Deformar objetos, doblarlos y comprimirlos . . . . .	28
Lección 5. Aplicar materiales a objetos . . . . .	30
Lección 6. Colocar luces y cámaras . . . . .	33
Lección 7. Renderización: obtener la primera escena . . . . .	36

## El área de trabajo de 3ds max

Introducción . . . . .	39
Lección 8. La interfaz de 3ds Max . . . . .	41
Lección 9. Cambiar la resolución de pantalla . . . . .	44
Lección 10. Personalizar el aspecto de 3ds Max . . . . .	46
Lección 11. Los menús cuad . . . . .	50
Lección 12. El sistema de coordenadas de 3ds Max . . . . .	53
Lección 13. Configurar los visores . . . . .	56
Lección 14. El control ViewCube . . . . .	59
Lección 15. El control SteeringWheels . . . . .	61

Lección 16. La herramienta InfoCenter . . . . . 64

## **Manipular objetos**

Introducción . . . . . 67

Lección 17. Abrir y guardar un documento . . . . . 69

Lección 18. Seleccionar objetos directamente . . . . . 72

Lección 19. Seleccionar objetos desde una lista de selección . . . . . 75

Lección 20. Mostrar y ocultar objetos (I) . . . . . 78

Lección 21. Mostrar y ocultar objetos (II) . . . . . 80

Lección 22. Agrupar y dar nombre a los grupos. . . . . 82

Lección 23. Desagrupar, extraer, abrir y cerrar grupos. . . . . 84

Lección 24. Trabajar con capas (I) . . . . . 86

Lección 25. Trabajar con capas (II) . . . . . 88

Lección 26. Unidades y cuadrícula . . . . . 91

Lección 27. Utilizar ajustes. . . . . 93

Lección 28. Los objetos ayudantes . . . . . 96

Lección 29. La herramienta Container . . . . . 99

Lección 30. Utilizar la herramienta de alineación . . . . . 103

## **Crear y manipular primitivas 3d**

Introducción . . . . . 107

Lección 31. Crear primitivas estándar . . . . . 109

Lección 32. Crear primitivas extendidas . . . . . 111

Lección 33. Crear otros objetos . . . . . 113

---

Lección 34. Editar geometría. . . . .	115
Lección 35. Mover objetos. . . . .	118
Lección 36. Rotar objetos . . . . .	121
Lección 37. Escalar objetos . . . . .	124
Lección 38. Clonar objetos (I) . . . . .	126
Lección 39. Clonar objetos (II) . . . . .	129
Lección 40. Clonar objetos (III) . . . . .	132
Lección 41. El cuadro Transform Toolbox . . . . .	134

## **Crear y manipular primitivas 2d**

Introducción . . . . .	137
Lección 42. Objetos 2D . . . . .	139
Lección 43. Texto en 2D . . . . .	141
Lección 44. Convertir formas en splines editables. . . . .	143
Lección 45. Modificadores de splines. . . . .	146
Lección 46. Operaciones booleanas con splines . . . . .	148
Lección 47. Crear objetos 3D a partir de 2D (I): Tornear . . . . .	151
Lección 48. Crear objetos 3D a partir de 2D (II): Extrudir. . . . .	153
Lección 49. Crear objetos 3D a partir de 2D (III): Solevar. . . . .	155
Lección 50. Utilizar las curvas de modificación . . . . .	158

## **Modelado de mallas**

Introducción . . . . .	161
------------------------	-----

Lección 51. Convertir un objeto en malla editable . . . . .	163
Lección 52. Manipulación de vértices . . . . .	165
Lección 53. Selección flexible . . . . .	168
Lección 54. Manipulación de aristas . . . . .	171
Lección 55. Manipulación de caras y polígonos. . . . .	174
Lección 56. El analizador de mallas xView . . . . .	176
Lección 57. Añadir modificadores (I): Mesh Select y Relax . . . . .	178
Lección 58. Añadir modificadores (II): Edit Mesh y Tessellate. . . . .	180
Lección 59. Añadir modificadores (III): Ripple y Bend . . . . .	182
Lección 60. Añadir modificadores (IV): Stretch y Wave. . . . .	185
Lección 61. Añadir modificadores (V): Hair and Fur . . . . .	187
Lección 62. Acciones con modificadores . . . . .	191
Lección 63. Cambiar los parámetros de un modificador. . . . .	193
Lección 64. El gizmo de modificador . . . . .	195

## **Modelado de mallas poligonales**

Introducción . . . . .	197
Lección 65. Bases del modelado poligonal . . . . .	199
Lección 66. Herramientas de modelado Graphite: su interfaz . . . . .	202
Lección 67. Herramientas de modelado Graphite: aplicaciones . . . . .	205
Lección 68. Superficies de subdivisión . . . . .	209
Lección 69. Edición de mallas poligonales (I) . . . . .	211
Lección 70. Edición de mallas poligonales (II). . . . .	214
Lección 71. Edición de mallas poligonales (III) . . . . .	216

---

Lección 72. Objetos de composición: BlobMesh . . . . .	219
Lección 73. El objeto de composición ProBoolean . . . . .	221
Lección 74. Añadir modificadores (I): Face Extrude y Simmetry . . . . .	223
Lección 75. Añadir modificadores (II): Lattice y Taper . . . . .	225
Lección 76. Añadir modificadores (III): Cap Holes y Push . . . . .	228
Lección 77. Añadir modificadores (IV): Path Deform y Smooth. . . . .	231
Lección 78. Copiar modificadores . . . . .	234
Lección 79. Cambiar el gizmo de un modificador . . . . .	236
Lección 80. Aplicar varios modificadores sobre un mismo objeto . . . . .	238
Lección 81. Fijar el catálogo de modificadores . . . . .	241

## Modelado con superficies

Introducción . . . . .	243
Lección 82. Bases del modelado con cuadrículas de corrección . . . . .	245
Lección 83. Subdividir una cuadrícula de corrección . . . . .	248
Lección 84. Objetos de composición: Scatter . . . . .	251
Lección 85. Añadir modificadores (I): Noise. . . . .	254
Lección 86. Añadir modificadores (II): Edit Patch . . . . .	257
Lección 87. Añadir modificadores (III): Shell . . . . .	260
Lección 88. Añadir modificadores (IV): Displace. . . . .	263
Lección 89. Contraer el catálogo de subobjetos . . . . .	266
Lección 90. Usar la selección flexible . . . . .	269
Lección 91. Trabajo con objetos de composición . . . . .	272
Lección 92. Eliminar modificadores . . . . .	275

## Modelado con nurbs

Introducción . . . . .	279
Lección 93. Bases del modelado con NURBS . . . . .	281
Lección 94. Subdividir una superficie NURBS . . . . .	285
Lección 95. Otros métodos de creación de NURBS . . . . .	288
Lección 96. Añadir modificadores (I): Surface Deform . . . . .	292
Lección 97. Añadir modificadores (II): Twist . . . . .	295
Lección 98. Añadir modificadores (III): Spherify . . . . .	298
Lección 99. Añadir modificadores (IV): Melt . . . . .	301
Lección 100. Pegar calcados de modificadores . . . . .	304
Lección 101. Mostrar dependencias y convertir en exclusivo . . . . .	307
Lección 102. Copiar modificadores por arrastre . . . . .	310
Lección 103. Trabajar con el modificador Skew . . . . .	313

## Los Materiales

Introducción . . . . .	317
Lección 104. Los materiales en 3ds Max . . . . .	319
Lección 105. El editor de materiales (I) . . . . .	322
Lección 106. El editor de materiales (II). . . . .	325
Lección 107. Materiales creados en 3ds Max . . . . .	329
Lección 108. Materiales con mapas 2D . . . . .	332
Lección 109. Materiales con mapas 3D . . . . .	335

---

Lección 110. Efecto mosaico en materiales . . . . .	338
Lección 111. Materiales Multi/Sub-Object . . . . .	341
Lección 112. El material Ink'n Paint. . . . .	344
Lección 113. El modificador Vertex Paint . . . . .	347
Lección 114. El modificador Unwrap UVW . . . . .	350
Lección 115. La función de mapeado de splines . . . . .	354
Lección 116. El Explorador de materiales . . . . .	356