

Índice general

Introducción

Capítulo 1

Animación avanzada

- 1.1. Edición de claves
 - 1.1.1. Modo de definición de keys
 - 1.1.2. Filtros de keys
 - 1.1.3. Edición del tiempo de varias animaciones
- 1.2. Track view
 - 1.2.1. Usos típicos de track view
 - 1.2.2. Modos de dope sheet (ficha de rodaje)
 - 1.2.3. Modo de definición de keys desde track view
 - 1.2.4. Curve editor (editor de curvas)

Capítulo 2

Proyecto de animación

- 2.1. Coronas y coronados
 - 2.1.1. Creación del escenario
 - 2.1.2. Creación y aplicación de materiales
- 2.2. Iluminación y cámaras
 - 2.2.1. Cámaras
- 2.3. Modificadores y controladores para la animación
 - 2.3.1. Modificador de animación para el corazón
- 2.4. Animación de modificadores, parámetros y materiales
 - 2.4.1. Animación en la línea de tiempo
- 2.5. Animación con track view
 - 2.5.1. Animación del modificador Stretch (Estiramiento)
 - 2.5.2. Animación del modificador Twist (Torsión)
 - 2.5.3. Animación del modificador Bend (Curvar)
 - 2.5.4. Animación del modificador FFD (Deformación libre)
 - 2.5.5. Animación del modificador Path Deform (Deformación en pista) y Strech (Estiramiento)
 - 2.5.6. Animación del modificador Strech (Estirar) para en corazón
 - 2.5.7. Animación de material del rey negro

Capítulo 3

Jerarquía y cinemática

- 3.1. Jerarquía y cinemática
 - 3.1.1. Jerarquía
 - 3.1.2. Enlace de objetos para cinemática inversa
 - 3.1.3. Vinculación y desvinculación de objetos
 - 3.1.4. Ajuste de pivotes
 - 3.1.5. Animación con cinemática directa
 - 3.1.6. Funcionamiento de los vínculos y pivotes
 - 3.1.7. Manipulación de la jerarquía
- 3.2. Aplicación de vinculación y rigging
 - 3.2.1. Vinculación de elementos del personaje
 - 3.2.2. Cinemática inversa
 - 3.2.3. Creación de restricciones
- 3.3. Animación de movimiento cíclico
 - 3.3.1. Animación de los pies
 - 3.3.2. Animación de las manos
 - 3.3.3. Corrección de caminata
 - 3.3.4. Corrección de pisadas
 - 3.3.5. Creación de movimiento cíclico con Track View
 - 3.3.6. Corrección de la animación de los brazos
 - 3.3.7. Detalles de animación
 - 3.3.8. Animación de las clavículas para el balanceo
 - 3.3.9. Corrección del ángulo de pivote en la animación
 - 3.3.10. Conclusiones

Capítulo 4

Modelado de superficies

- 4.1. Modelado de superficies
 - 4.1.1. Superficie de malla poligonal editable
 - 4.1.2. Fondo en pantalla para modelado
- 4.2. Modificadores de modelado
 - 4.2.1. Modificadores FFD (Caja/Cil)
 - 4.2.2. Modificador Simetricidad
 - 4.2.3. Modificador SuavizaMalla
 - 4.2.4. Modificador Carcasa
 - 4.2.5. Modificador Morfista

Capítulo 5

Modelado

- 5.1. Modelado de alien
 - 5.1.1. Fondo para el modelado
 - 5.1.2. Modelado
 - 5.1.3. Detalles del cuerpo
 - 5.1.4. Detalles del brazo
 - 5.1.5. Detalles de la mano
 - 5.1.6. Detalles de la cabeza
- 5.2. Modelado de dinosaurio
 - 5.2.1. Configuración de las vistas
 - 5.2.2. Creación del cuerpo
 - 5.2.3. Creación de la cabeza
 - 5.2.4. Creación de las extremidades
 - 5.2.5. Creación del brazo
 - 5.2.6. Creación de la pierna
 - 5.2.7. Detalles de la cabeza
 - 5.2.8. Segmentación de la malla
- 5.3. Creación de un auto modelo audi
 - 5.3.1. Modelado de carrocería
 - 5.3.2. Capo
 - 5.3.3. Techo
 - 5.3.4. Maletero
 - 5.3.5. Guardafangos
 - 5.3.6. Travesaño longitudinal
 - 5.3.7. Lateral de guardafangos
 - 5.3.8. Base de luces delanteras
 - 5.3.9. Base de luces posteriores
 - 5.3.10. Máscara delantera
 - 5.3.11. Máscara posterior
 - 5.3.12. Defensa
 - 5.3.13. Puerta
 - 5.3.14. Parabrisas posterior

Capítulo 6

Hair and Fur

- 6.1. Hair and fur
- 6.2. Conceptos básicos

- 6.3. Modificador hair and fur
 - 6.3.1. Persiana selection
 - 6.3.2. Persiana general parameters
 - 6.3.3. Persiana material parameters
 - 6.3.4. Persiana frizz parameters
 - 6.3.5. Persiana kink parameters
 - 6.3.6. Persiana style hair
- 6.4. Métodos de selección
- 6.5. Herramientas
- 6.6. Funciones de edición
- 6.7. Separar y unir pelo
- 6.8. Creación y aplicación del modificador hair and fur
 - 6.8.1. Modelado del personaje
 - 6.8.2. Nariz y boca
 - 6.8.3. Orejas
 - 6.8.4. Cola
- 6.9. Aplicar el modificador hair and fur
 - 6.9.1. Creación de cabello con líneas guías

Capítulo 7

Modelado de ropa

- 7.1. Visión general de cloth (tela)
 - 7.1.1. Cloth-simulation technology
 - 7.1.2. Limitaciones
 - 7.1.3. Fuerza interna y externa
 - 7.1.4. Detección de colisión
- 7.2. Visión general de diseño de ropa
 - 7.2.1. Falda
 - 7.2.2. Camisa
 - 7.2.3. Pantalón
 - 7.2.4. Vestido
- 7.3. Diseño de ropa y técnicas
 - 7.3.1. Modelado de la tela
- 7.4. Modificador cloth (tela)

- 7.4.1. Persiana object (objeto)
- 7.4.2. Persiana selected object (objeto seleccionado)
- 7.4.3. Persiana simulation parameters (parámetros de simulación)
- 7.4.4. Persiana group (grupo)
- 7.4.5. Persiana group parameters (parámetros de grupo)
- 7.5. Modificador garment maker (prenda de vestir)
 - 7.5.1. Garment panels
 - 7.5.2. Internal seam lines (líneas de costura internas)
 - 7.5.3. Interfaz
- 7.6. Guía: creación de una bandera
 - 7.6.1. Asta
 - 7.6.2. Creación de una mesa y su mantel
 - 7.6.3. Creación de una chompa

Capítulo 8

Carácter estudio

- 8.1. Aspectos generales
- 8.2. Biped
 - 8.2.1. Trabajar con biped
 - 8.2.2. Panel crear
 - 8.2.3. Panel movimiento
 - 8.2.4. Persiana copiar y pegar
 - 8.2.5. Animación manual del bípedo
 - 8.2.6. Animación automática del bípedo
 - 8.2.7. Persiana creación de huellas
 - 8.2.8. Cronometraje de pasos con track view
 - 8.2.9. Persiana operaciones con huellas
 - 8.2.10. Combinación de animaciones
 - 8.2.11. Persiana flujo de movimiento
 - 8.2.12. Guiones
 - 8.2.13. Traslado de toda la animación
 - 8.2.14. Transiciones entre clips
 - 8.2.15. Editor de transiciones
- 8.3. Physique
 - 8.3.1. Modificador physique
 - 8.3.2. Ajuste de envolventes
 - 8.3.3. Subobjeto envolvente
- 8.4. Proyecto: dinosaurio animado

- 8.4.1. Creación y configuración de la estructura del bípedo
- 8.4.2. Ajuste del centro de masa del esqueleto bípedo
- 8.4.3. Ajuste del esqueleto bípedo al tamaño de la malla
- 8.4.4. Ajuste de los brazos y piernas al tamaño de la malla
- 8.4.5. Ajuste del esqueleto bípedo a la forma de la malla
- 8.4.6. Creación y enlace del vínculo de la mandíbula
- 8.4.7. Acoplamiento de la malla al esqueleto con physique
- 8.4.8. Ajuste de envolventes en la malla
- 8.4.9. Ajuste de envolventes de lados simétricos
- 8.4.10. Otra forma de cambiar la influencia de las envolventes
- 8.4.11. Ajuste de la influencia de vértices
- 8.4.12. Animación
- 8.4.13. Creación, edición y aplicación de materiales

Capítulo 9

Sistemas de partículas

- 9.1. Sistemas de partículas
 - 9.1.1. Interfaz
 - 9.1.2. Aerosol
 - 9.1.3. Nieve
 - 9.1.4. Super aerosol
 - 9.1.5. Matrizp
- 9.2. Efectos especiales
 - 9.2.1. Enlazar a efecto especial
 - 9.2.2. Categorías de efectos especiales
 - 9.2.3. Fuerzas
 - 9.2.4. Deflectores
 - 9.2.5. Geométrico/deformable

Capítulo 10

Efectos especiales

- 10.1. Entorno
- 10.2. Atmósferas
 - 10.2.1. Aparatos atmosféricos
 - 10.2.2. Fuego
 - 10.2.3. Niebla
 - 10.2.4. Volumen luminoso

Capítulo 11

Efectos de Video Post

- 11.1. Video post
- 11.2. Secuencia para aplicar efectos a una escena
- 11.3. Canal de efectos de material
- 11.4. Añadir suceso de escena
- 11.5. Añadir suceso de filtro de imagen
- 11.6. Añadir filtro lens effects
 - 11.6.1. Lens effects highlight
 - 11.6.2. Lens effects glow
 - 11.6.3. Lens effects flare
- 11.7. Añadir suceso de salida
- 11.8. Ejecutar secuencia
- 11.9. Guía de creación de escena con efectos de video post
 - 11.9.1. Creación del escenario
 - 11.9.2. Creación de texturas y aplicación
 - 11.9.3. Instalación y configuración de luces
 - 11.9.4. Instalación, configuración y animación de la cámara
 - 11.9.5. Instalación y configuración de efectos con video post
 - 11.9.6. Configuración y animación del efecto glow
 - 11.9.7. Configuración y animación del efecto lens flare

Capítulo 12

Reactor

- 12.1. Aspectos generales
 - 12.1.1. Reactor
 - 12.1.2. Cuerpos rígidos
 - 12.1.3. Havok
 - 12.1.4. Entorno
- 12.2. Crear una simulación de cuerpos rígidos
 - 12.2.1. Tirar una pared de ladrillo con una bola de metal
- 12.3. Crear motor
 - 12.3.1. Interfaz
 - 12.3.2. Procedimiento
- 12.4. Toy car (carro de juguete)
 - 12.4.1. Interfaz
 - 12.4.2. Procedimiento

12.5. Water (agua)

12.5.1. Interfaz

12.5.2. Procedimiento

12.6. Cloth (ropa)

12.6.1. Interfaz

12.6.2. Procedimiento

Capítulo 13

Iluminación avanzada con NVIDIA Mental Ray

13.1. Aspectos generales

13.2. Configuración de mental ray

13.3. Configurar la iluminación global basado en fotones

13.4. Ajustar las propiedades de photon de las luces

13.5. Usar final gather en mental ray

13.6. Materiales predefinidos para mental ray