

Índice

001	Conocer la interfaz de 3ds Max 2017.....	14
002	Personalizar la interfaz del programa.....	16
003	Crear y gestionar espacios de trabajo.....	18
004	Trabajar con los menús cuad.....	20
005	Manejar el sistema de coordenadas de 3ds Max.....	22
006	Configurar los visores del área de trabajo.....	24
007	Personalizar el degradado de los visores.....	26
008	Usar la barra Viewport Layouts.....	28
009	Usar la herramienta de navegación ViewCube.....	30
010	Trabajar con el control SteeringWheels.....	32
011	Buscar ayuda con la herramienta InfoCenter.....	34
012	Usar el comando de búsqueda.....	36
013	Seleccionar objetos.....	38
014	Filtrar objetos para su selección.....	40
015	Ocultar objetos.....	42
016	Organizar objetos en grupos.....	44
017	Gestionar grupos de objetos.....	46
018	Crear capas.....	48
019	Gestionar las capas de una escena.....	50
020	Ubicar y dimensionar objetos con ajustes.....	52
021	Trabajar con objetos ayudantes.....	54
022	Agrupar y guardar objetos.....	56
023	Editar objetos de un contenedor.....	58
024	Alinear objetos en una escena.....	60
025	Crear primitivas estándar.....	62



026	Crear primitivas extendidas	64
027	Dibujar ventanas	66
028	Cambiar el nombre y el color de un objeto	68
029	Mover objetos	70
030	Rotar objetos	72
031	Escalar objetos	74
032	Colocar objetos sobre superficies curvas	76
033	Crear copias exactas de un objeto	78
034	Obtener varias copias de un objeto a la vez	80
035	Clonar y alinear objetos	82
036	Rotar, escalar y alinear objetos fácilmente	84
037	Crear matrices de objetos	86
038	Trabajar con líneas splines.....	88
039	Insertar texto en una escena.....	90
040	Usar la herramienta TextPlus.....	92
041	Mostrar valores como texto.....	94
042	Trabajar con la herramienta Egg.....	96
043	Convertir formas en splines editables	98
044	Modificar splines	100
045	Realizar operaciones booleanas con splines.....	102
046	Crear objetos de composición	104
047	Obtener un objeto de composición BlobMesh	106
048	Crear un objeto 3D por rotación.....	108
049	Conseguir un objeto 3D por extrusión	110
050	Obtener objetos 3D por elevación.....	112

Índice

051	Convertir una spline en una curva NURBS.....	114
052	Convertir un objeto en malla editable.....	116
053	Manipular los vértices de una malla editable.....	118
054	Usar la selección flexible	120
055	Manipular las aristas de una malla editable.....	122
056	Modificar caras y polígonos de mallas	124
057	Comprobar modelos 3D.....	126
058	Seleccionar mallas para aplicar modificadores.....	128
059	Suavizar formas.....	130
060	Editar mallas sin perder sus parámetros originales	132
061	Subdividir caras de una malla	134
062	Rizar formas	136
063	Doblar objetos	138
064	Estirar y aplastar con el modificador Stretch	140
065	Ondular objetos.....	142
066	Aplicar pelo y otras texturas.....	144
067	Manipular el gizmo de modificador	146
068	Convertir un objeto en malla poligonal editable.....	148
069	Conocer las herramientas de modelado poligonal	150
070	Aplicar las herramientas de modelado poligonal.....	152
071	Aplicar superficies de subdivisión	154
072	Editar bordes y polígonos de una malla poligonal	156
073	Editar y modificar mallas poligonales	158
074	Paint Soft Selection y Paint Deformation	160
075	Conseguir prototipos geométricos complejos.....	162

076	Extruir caras	164
077	Reflejar objetos	166
078	Crear enrejados con el modificador Lattice	168
079	Añadir bordes cuadrados y triangulares	170
080	Afilar objetos	172
081	Tapar agujeros	174
082	Empujar objetos	176
083	Definir recorridos	178
084	Suavizar objetos con el modificador Smooth	180
085	Cambiar el gizmo de un modificador	182
086	Aplicar varios modificadores a un objeto	184
087	Modelar con cuadrículas de corrección	186
088	Subdividir una cuadrícula de corrección	188
089	Distribuir copias de objetos aleatoriamente	190
090	Deformar superficies con el modificador Noise	192
091	Editar correctores	194
092	Dar volumen a un objeto	196
093	Crear superficies que simulan terrenos	198
094	Modificar objetos de composición	200
095	Eliminar modificadores	202
096	Crear superficies NURBS	204
097	Subdividir una superficie NURBS	206
098	Conocer otros métodos de creación de NURBS	208
099	Torcer objetos	210
100	Dar forma esférica a un objeto	212