



3D Studio Max 8

1. INTRODUCCIÓN

- Representar tres dimensiones en el monitor
- Conceptos de trabajo en 3D
- Terminología

2. EL ENTORNO DE TRABAJO DE 3D STUDIO MAX 8

- Visores
- Paleta de herramientas
- Panel de modificaciones
- Estantes
- Menús desplegables

3. TRABAJO BÁSICO CON OBJETOS

- Selección individual
- Selección múltiple
- Selección por color y por nombre
- Selección a nivel de subobjeto

4. MODELADO Y GENERACIÓN DE SÓLIDOS

- Generar figuras primitivas
- Generar figuras 2D
- Extrusión y biselado
- Torneado
- Solevado
- Bisel

5. MODIFICAR Y ENSAMBLAR OBJETOS

- Clonar, copiar, calcar y referenciar
- Matrices
- Modificadores
- Mallas



6. EFECTOS Y OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- Objetos booleanos
- Transformación *Morphing*
- Aplicación de mapas de desplazamiento a objetos

7. MATERIALES

- Aplicar materiales a objetos
- Elegir materiales desde una biblioteca de materiales
- Crear materiales
- Modificar parámetros de los materiales
- Usar mapas en los materiales

8. ILUMINACIÓN

- Fuentes de luz
- Luces omnidireccionales
- Luces paralelas
- Focos y proyectores
- Usar luz ambiental

9. RENDERING

- Renderizar imágenes anteriores
- Renderizar en disco

10. ANIMACIÓN

- Animaciones mediante fotogramas clave
- Modificar fotogramas clave
- Renderizar y archivo en disco de las animaciones