



Aprender 3DS Max 2012 avanzado [: con 100 ejercicios prácticos /

Marcombo ;
Alfaomega,
2012

Monografía

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vNDcwMDA1NQ>

Título: Aprender 3DS Max 2012 avanzado Texto impreso] : con 100 ejercicios prácticos [MediaActive]

Editorial: Barcelona Marcombo México D.F. Alfaomega 2012

Descripción física: 213 p. il. 24 cm

Mención de serie: Colección Aprender... con 100 ejercicios prácticos para formarse sin esfuerzo.

Contenido: Conocer el nuevo controlador de gráficos ; Acceder al editor de materiales ; Aplicar materiales a un objeto ; Cambiar los parámetros de un material estándar ; Crear materiales desde Slate Material Editor ; Guardar materiales ; Asignar un mapa 2D a un material ; Utilizar mapas tridimensionales ; Aplicar los nuevos mapas de sustancias ; Definir las repeticiones de un mapa ; Aplicar materiales Multi/Sub-Object ; Conseguir objetos dibujados a mano ; Crear efectos de degradado ; Manipular las coordenadas de mapeado ; Controlar la asignación de mapas sobre objetos ; Mapear splines ; Trabajar con el flujo de trabajo Peel ; Trabajar con el flujo de trabajo Relax ; Pintar objetos con Viewport Canvas ; Clonar con Viewport Canvas ; Mostrar el Explorador de materiales en un visor ; Cambiar materiales desde el Explorador ; Trabajar con luces ; Controlar las luces de una escena ; Añadir luces con objetivo ; Añadir luces libres ; Crear luces omnidireccionales ; Crear luces Skylight ; Simular la iluminación global ; Modificar una iluminación global ; Aplicar luces fotométricas ; Configurar luces fotométricas ; Crear luz solar ; Crear luz cenital ; Jugar con las sombras ; Aplicar sombras por oclusión ambiental ; Colocar cámaras ; Conocer los controles de la cámara ; Situar cámaras con objetivo ; Colocar cámaras libres ; Cambiar los parámetros de la cámara ; Conocer otras propiedades de las cámaras ; Encuadrar la escena ; Conocer el visor Walk Through ; Crear una animación de paseo ; Modificar y reproducir animaciones de paseo ; Crear animaciones sencillas ; Definir las preferencias de animación ; Restringir una animación ; Utilizar la barra de pistas para animar ; Configurar el tiempo de la animación ; Conocer los controles de animación ; Previsualizar una animación ; Acceder a Track View: Curve Editor ; Crear animaciones complejas con Track View ; Conocer el modo Dope Sheet de Track View ; Crear un sistema de huesos sencillo ; Modificar una cadena de huesos ; Cambiar el color y otros aspectos de los huesos ; Aplicar el modificador Skin ; Trabajar con el punto de pivote ; Crear bípedos ; Crear personas con detalle ; Renderizar una escena ; Configurar el proceso de renderización ; Renderizar con mental ray ; Aplicar materiales para renderizar con mental ray ; Renderizar con otros estilos visuales ; Conocer el nuevo

renderizador iray ; Obtener renderizaciones simplificadas ; Guardar una animación renderizada ; Conseguir efectos de fuego ; Crear escenas con niebla ; Crear escenas con niebla usando materiales ; Conseguir luz a través de la niebla ; Crear sistemas de partículas ; Dispersar partículas aleatoriamente ; Modificar el modo de dispersión de partículas ; Incluir efectos avanzados de partículas ; Crear efectos especiales ; Aplicar efectos especiales a objetos ; Crear un efecto de rebote con partículas ; Asignar un efecto a un sistema de partículas ; Crear un objeto dinámico de muelle ; Modificar un objeto dinámico ; Crear simulaciones con MassFX ; Manipular el inicio de una simulación ; Cambiar las propiedades físicas con MassFX ; Restringir movimientos simulados ; Conocer el modificador Rigid Body ; Exportar cuerpos rígidos y restricciones ; Transformar objetos con el modificador Morpher ; Animar objetos con el modificador Morpher ; Gestionar la renderización final ; Configurar los parámetros de un efecto ; Renderizar con un cielo estrellado ; Cambiar el punto de mira de una escena final ; Añadir pistas de audio a una escena animada.

Copyright/Depósito Legal: BI 3085-2011

ISBN: 978-84-267-1755-9 Marcombo) 978-607-707-351-2 Alfaomega)

Materia: 3ds Max (Programa de ordenador) Animación por ordenador Diseño asistido por ordenador

Entidades: MEDIAactive

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es