1 **Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9**
      1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
      1.2 Requerimientos técnicos
      1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
      1.4 El Escritorio de trabajo
      1.5 Cargar escenas guardadas
      1.6 Guardar escenas
      1.7 Guardar selecciones
      1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
      1.9 Práctica - Práctica de iniciación
      1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

**2 Entorno de 3ds Max 9**      2.1 Barra de menús
      2.2 Barras de herramientas
      2.3 Barra de herramientas Principal
      2.4 Visores
      2.5 Configuración de los visores
      2.6 Cambio a único visor
      2.7 Trabajar en modo experto
      2.8 Desactivación de un visor
      2.9 Guardar selecciones
      2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
      2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
      2.12 Controles de los visores
      2.13 Paneles de comandos
      2.14 Barra de estado y línea de mensajes
      2.15 Controles de animación y tiempo
      2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
      2.17 Práctica - La interfaz
      2.18 Cuestionario: l entorno de 3ds MAX 9

**3 Creación de primitivas**      3.1 Primitivas estándar
      3.2 Caja (Box)
      3.3 Cono (Cone)
      3.4 Esfera (Sphere)
      3.5 Geoesfera (GeoSphere)
      3.6 Cilindro (Cylinder)
      3.7 Tubo (Tube)
      3.8 Toroide (Torus)
      3.9 Pirámide (Pyramid)
      3.10 Tetera (Teapot)
      3.11 Plano (Plane)
      3.12 Primitivas extendidas
      3.13 Poliedro (Hedra)
      3.14 Nudo toroide (Torus Knot)
      3.15 Chaflán Caja (ChamferBox)
      3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
      3.17 Bidón (OilTank)
      3.18 Cápsula (Capsule)
      3.19 Huso (Spindle)
      3.20 Extrusión en L (L-Ext)
      3.21 Gengon
      3.22 Extrusión en C (C-Ext)
      3.23 Onda Anillo (RingWave)
      3.24 Hose
      3.25 Prisma (Prism)
      3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
      3.27 Creación de primitivas con el teclado
      3.28 Modificación de primitivas
      3.29 Práctica - Primitivas animadas
      3.30 Cuestionario: Creación de primitivas

**4 Elementos de diseño**      4.1 Puertas (Doors)
      4.2 Ventana (Windows)
      4.3 Escaleras (Stairs)
      4.4 Elementos de diseño AEC
      4.5 Foliage (Follaje)
      4.6 Railing (Vallas)
      4.7 Wall (Pared)
      4.8 Práctica - Levantamiento de una casa
      4.9 Cuestionario: Elementos de diseño

**5 Selección de objetos**      5.1 Introducción a la selección de objetos
      5.2 Selección de objetos individuales con el ratón
      5.3 Selección por región
      5.4 Modos de región parcial y completa
      5.5 Selección por nombres de objetos
      5.6 Selección por color
      5.7 Conjuntos de selección con nombre
      5.8 Filtros de selección
      5.9 Seleccionar por capa
      5.10 Selección de objetos utilizando Track View
      5.11 Bloquear conjunto de selección
      5.12 Grupos
      5.13 Práctica - Selección
      5.14 Cuestionario: Selección de objetos

**6 Representación de los objetos**      6.1 Colores de objetos
      6.2 Selector de colores
      6.3 Definición de colores personalizados
      6.4 Selección de objetos por color
      6.5 Opciones de representación
      6.6 Color de presentación
      6.7 Ocultar - No mostrar objetos
      6.8 Congelar objetos
      6.9 Optimización de la presentación
      6.10 Presentación de vínculos
      6.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
      6.12 Práctica - Rayos láser animados

**7 Capas**      7.1 Utilización de capas
      7.2 Creación de capas
      7.3 Barra de herramientas Capas
      7.4 Convertir una capa en actual
      7.5 Fijar como actual la capa del objeto
      7.6 Desactivar y activar capas
      7.7 Congelar y descongelar capas
      7.8 Eliminación de capas

**8 Transformación de objetos**      8.1 Aplicación de transformaciones
      8.2 Desplazamiento de objetos
      8.3 Rotación de objetos
      8.4 Escala de objetos
      8.5 Animación de transformaciones
      8.6 Coordenadas de transformación
      8.7 Centros de transformación
      8.8 Uso de las restricciones a los ejes
      8.9 Práctica - Transformaciones
      8.10 Cuestionario: Transformación de objetos

**9 Clonación de objetos**      9.1 Técnicas de clonación
      9.2 Copias, calcos y referencias
      9.3 Clonación con Mayúscula
      9.4 Clonación con Mayúscula-Mover
      9.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
      9.6 Pivote local en el centro
      9.7 Pivote local fuera del objeto
      9.8 Centro de selección y Centro de coordenadas
      9.9 Clonación con Mayúscula-Escalar
      9.10 Simetría de objetos
      9.11 Matrices de Objetos
      9.12 Instantánea (Snapshot)
      9.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
      9.14 Clone and Align Tool
      9.15 Práctica - Logotipo Corel animado
      9.16 Cuestionario: Clonación de objetos

**10 Objetos Booleanos**      10.1 Concepto de operaciones de Boole
      10.2 Creación de Booleanos
      10.3 Unión de primitivas
      10.4 Intersección de primitivas
      10.5 Substracción (A-B)
      10.6 Substracción (B-A)
      10.7 Cortar
      10.8 Método de copia del operando B
      10.9 Representación de cuerpos booleanos
      10.10 ProBoolean
      10.11 Práctica - Objetos Booleanos
      10.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
      10.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

**11 Creación de formas splines**      11.1 Creación de formas
      11.2 Línea (Line)
      11.3 Rectángulo (Rectangle)
      11.4 Círculo (Circle)
      11.5 Elipse (Ellipse)
      11.6 Arco (Arc)
      11.7 Corona (Donut)
      11.8 Polígono (NGon)
      11.9 Estrella (Star)
      11.10 Texto (Text)
      11.11 Hélice (Helix)
      11.12 Sección (Section)
      11.13 Creación de formas monospline y de varias
      11.14 Vista de forma
      11.15 Creación de splines con el teclado
      11.16 Práctica - Formas
      11.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
      11.18 Cuestionario: Creación de formas splines

**12 Modelado NURBS**      12.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS
      12.2 Creación de Curvas NURBS
      12.3 Creación de Superficies NURBS
      12.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
      12.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines
      12.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max
      12.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS
      12.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto
      12.9 Cuestionario: Modelado NURBS

**13 Modificadores**      13.1 El Catálogo de modificadores
      13.2 El panel de comandos Modificar
      13.3 Formato del panel Modify (Modificar)
      13.4 Personalización del conjunto de botones
      13.5 Desactivación y eliminación de modificadores
      13.6 Bend (Curvar)
      13.7 Taper (Afilar)
      13.8 Twist (Torcer)
      13.9 Noise (Ruido)
      13.10 Stretch (Estirar)
      13.11 Squeeze
      13.12 Push
      13.13 Relax (Mullir)
      13.14 Ripple (Rizo)
      13.15 Wave (Onda)
      13.16 Skew (Sesgar)
      13.17 Slice
      13.18 Spherify (Esferificar)
      13.19 Lattice (Celosía)
      13.20 Displace (Desplazar)
      13.21 Substitute
      13.22 Melt (Derretir)
      13.23 Flex (Flexión)
      13.24 Morpher (Morfista)
      13.25 Skin (Piel)
      13.26 Edit Spline (Editar spline)
      13.27 Extrude (Extrudir)
      13.28 Lathe (Torno)
      13.29 Bevel (Biselar)
      13.30 Bevel Profile (Perfil de bisel)
      13.31 Edit Mesh (Editar malla)
      13.32 Práctica - Creación de una mesa
      13.33 Práctica - Ajedrez
      13.34 Cuestionario: Modificadores

**14 Vista esquemática**      14.1 Utilidad de la vista esquemática
      14.2 Trabajar con la Vista esquemática
      14.3 Ventana Vista esquemática
      14.4 Configuración de vista esquemática
      14.5 Operaciones básicas en la ventana vista
      14.6 Práctica - Pelota de fútbol

**15 Iluminación**      15.1 Iluminación en 3ds Max
      15.2 Control de la luz ambiental
      15.3 Añadir luces predeterminadas
      15.4 Creación de luces
      15.5 Parámetros generales de iluminación
      15.6 Listing Lights
      15.7 Colocación de máximo brillo
      15.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
      15.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
      15.10 Práctica - Creación de proyectores
      15.11 Cuestionario: Iluminación

**16 Cámaras**      16.1 Cámaras en 3ds Max
      16.2 Crear cámaras
      16.3 Creación de una vista de cámara
      16.4 Mover las cámaras
      16.5 Parámetros de la cámara
      16.6 Práctica - Placa Corporativa
      16.7 Práctica - El ataque del platillo

**17 Materiales**      17.1 Editor de materiales
      17.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
      17.3 Controles de materiales
      17.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
      17.5 Visor de materiales-mapas
      17.6 Definición de los parámetros básicos de un material
      17.7 Almacenamiento de materiales nuevos
      17.8 Otro tipo de materiales no estándar
      17.9 Imágenes bitmap
      17.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
      17.11 Coordenadas de mapeado
      17.12 El modificador UVW Map
      17.13 Materiales de procedimiento
      17.14 Materiales Matte-Shadow
      17.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
      17.16 Práctica - Juego de bolos
      17.17 Práctica - Mapeado por cara
      17.18 Cuestionario: Materiales

**18 Objetos Solevados**      18.1 Lofting (solevación)
      18.2 Solevación con Asignar recorrido
      18.3 Solevación con Asignar forma
      18.4 Comparación de formas
      18.5 Alineación del primer vértice de la forma
      18.6 Desplazamiento de formas
      18.7 Solevación de formas con varias splines
      18.8 Uso de texto como recorrido
      18.9 Deformaciones de objetos solevados
      18.10 Deformación escalar
      18.11 Deformación por torsión
      18.12 Deformación por oscilación
      18.13 Deformación en bisel
      18.14 Deformación por ajuste
      18.15 Práctica - Linterna
      18.16 Práctica - Partición de cilindros
      18.17 Cuestionario: Objetos Solevados

**19 Objetos de Composición**      19.1 Transformar
      19.2 Scatter (Dispersar)
      19.3 Conform (Conformar)
      19.4 Connect (Conectar)
      19.5 ShapeMerge (FusForma)
      19.6 Terrain (Terreno)
      19.7 Práctica - La Cueva

**20 Sistemas de partículas**      20.1 Creación de sistemas de partículas
      20.2 Spray (Aerosol)
      20.3 Snow (Nieve)
      20.4 Blizzard (Ventisca)
      20.5 PArray (MatrizP)
      20.6 PCloud (NubeP)
      20.7 Super Spray (Súper Aerosol)
      20.8 Práctica - Creación de una fuente
      20.9 Práctica - Creación de humo en un cigarrillo
      20.10 Cuestionario: Sistemas de partículas

**21 Efectos especiales**      21.1 Introducción a los efectos especiales
      21.2 Creación de efectos especiales
      21.3 Efecto especial FFD
      21.4 Wave (Onda)
      21.5 Ripple (Rizo)
      21.6 Displace (Desplazar)
      21.7 Conform (Conformar)
      21.8 Bomb (Bomba)
      21.9 Push (Empujar)
      21.10 Motor
      21.11 Path Follow (Seguir recorrido)
      21.12 PBomb (BombaP)
      21.13 Gravity (Gravedad)
      21.14 Wind (Viento)
      21.16 UDeflector (DeflectorU)
      21.17 SDeflector (DeflectorS)
      21.18 Práctica - Cosas que explotan en la noche
      21.19 Cuestionario: Efectos especiales

**22 Métodos básicos de animación**      22.1 Introducción a las animaciones
      22.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
      22.3 Animaciones previas
      22.4 Trayectorias
      22.5 Track View
      22.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
      22.7 Asignación de controladores
      22.8 Filtros
      22.9 Tipos fuera de rango
      22.10 Inclusión de sonidos en Track View
      22.11 Barra de pistas (Track Bar)
      22.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
      22.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

**23 Jerarquía y cinemática**      23.1 Jerarquía de objetos
      23.2 Cinemática directa
      23.3 Vinculación jerárquica de objetos
      23.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
      23.5 Liberación de ejes vinculados
      23.6 Cinemática inversa (IK)
      23.7 Definición de parámetros de unión

**24 Entorno**      24.1 Efectos de entorno
      24.2 Parámetros comunes de entorno
      24.3 Exposure Control
      24.4 Efectos atmosféricos
      24.5 Volumen luminoso
      24.6 Volumen de niebla
      24.7 Niebla
      24.8 Combustión
      24.9 Práctica - Entornos bajo el agua
      24.10 Cuestionario: Entorno

**25 Posproducción de escenas**      25.1 Edición en Video Post
      25.2 Barra de herramientas de Video Post
      25.3 Barra de herramientas de Video Post
      25.4 Composición en Video Post
      25.5 Generación de una salida en archivo
      25.6 Efectos de representación
      25.7 Cuestionario: Cuestionario final