

## Infografía y Animación

---

### 01. Conocer Photoshop

- 01.1. Conceptos
- 01.2. Requerimientos mínimos del sistema para Photoshop
- 01.3. Entrar en Photoshop
- 01.4. Área de trabajo
- 01.5. Salir del programa
- 01.6. Práctica - Entrar y Salir de Photoshop
- 01.7. Cuestionario: Conocer Photoshop

### 02. Adquisición de imágenes y sus características

- 02.1. Fundamentos de la imagen ráster
- 02.2. Qué es la resolución
- 02.3. Resolución del monitor
- 02.4. Resolución de entrada y salida
- 02.5. Profundidad del color
- 02.6. Tamaño de la imagen
- 02.7. Crear un archivo nuevo
- 02.8. Abrir una imagen
- 02.9. Importar una imagen
- 02.10. Práctica - Creación de un archivo nuevo
- 02.11. Cuestionario: Adquisición de imágenes y sus características

Designación	Módulos	Horas
Photoshop CS5 - Nivel 1	1	15
Photoshop CS5 - Nivel 2	1	15
Photoshop CS5 - Nivel 3	1	15
Photoshop CS5 - Nivel 4	1	15
3D Studio Max - Nivel 1	1	10
3D Studio Max - Nivel 2	1	10
3D Studio Max - Nivel 3	1	10
3D Studio Max - Nivel 4	1	10
Total horas		100

### 03. El formato psd y gestiones con archivos

- 03.1. El formato psd
- 03.2. Guardar un archivo
- 03.3. Guardar como
- 03.4. Duplicar una imagen
- 03.5. Cuestionario: El formato .psd y gestiones con archivos

### 04. Imagen y Lienzo

- 04.1. Tamaño de imagen
- 04.2. Herramienta Recortar
- 04.3. Tamaño de lienzo

## **Infografía y Animación**

---

04.4. Rotar el lienzo

04.5. Practica - Adaptar una imagen para fondo de Escritorio

04.6. Cuestionario: Imagen y Lienzo

### **05. La visualización en Photoshop**

05.1. Modos de visualización utilizando el menú Vista

05.2. Utilizando la herramienta Zoom

05.3. Opciones de la herramienta Zoom

05.4. Utilizando la herramienta Mano

05.5. Navegando por la imagen

05.6. Modos de pantalla

05.7. Organizar las ventanas de las imágenes

05.8. Organizar espacio de trabajo

05.9. Cuestionario: La visualización en Photoshop

### **06. Crear selecciones**

06.1. Concepto de selección

06.2. Herramienta Marco rectangular

06.3. Opciones de la Herramienta Marco rectangular

06.4. Herramienta Marco elíptico

06.5. Opciones de Marco elíptico

06.6. Herramienta de Marco fila única

06.7. Opciones de Marco fila única

06.8. Herramienta de Marco columna única

06.9. Herramienta Lazo

06.10. Herramienta Lazo poligonal

06.11. Herramienta Lazo magnético

06.12. Uso de la herramienta Lazo magnético

06.13. Herramienta Varita mágica

06.14. El campo de visión de la Varita mágica

06.15. Herramienta Selección rápida

06.16. Cuestionario: Crear selecciones

## **Infografía y Animación**

---

### **07. Gestión con selecciones**

- 07.1. Sumar selecciones
- 07.2. Restar selecciones
- 07.3. Intersección de selecciones
- 07.4. Desplazar la selección
- 07.5. Trasladar la selección a otra imagen
- 07.6. Hacer flotar la selección
- 07.7. Modificar una selección flotante
- 07.8. Cómo transformar una selección flotante
- 07.9. Aplicar una transformación libre
- 07.10. Deformación de posición libre
- 07.11. Cómo guardar y cargar la selección
- 07.12. Práctica - Hacer selecciones
- 07.13. Cuestionario: Gestión con selecciones

### **08. Manipular selecciones**

- 08.1. Invertir una selección
- 08.2. Seleccionar Gama de colores
- 08.3. El comando Modificar
- 08.4. Otra manera de seleccionar colores en una imagen
- 08.5. Utilizando Extender y Similar
- 08.6. Transformar selección
- 08.7. Práctica - Crear un bisel
- 08.8. Práctica - Efecto de transparencia
- 08.9. Cuestionario: Manipular selecciones

### **09. Las Capas en Photoshop**

- 09.1. Qué son las capas y cómo funcionan
- 09.2. Crear una capa nueva
- 09.3. El comando Capa vía
- 09.4. Agrupar capas en grupos de capas
- 09.5. Duplicar capas en el mismo archivo
- 09.6. Utilizar una capa en otro archivo

## **Infografía y Animación**

---

- 09.7. Crear una capa mediante Copiar y Pegar
- 09.8. Crear una capa con la herramienta Mover
- 09.9. Seleccionar el contenido de una capa
- 09.10. Seleccionar muestras de todas las capas
- 09.11. Desplazar el contenido de una o varias capas utilizando la herramienta Mover
- 09.12. Alinear contenidos de las capas
- 09.13. Distribuir capas
- 09.14. Alternar el orden
- 09.15. Quitar halos
- 09.16. Cómo eliminar una capa o parte de su contenido
- 09.17. Transformar las capas
- 09.18. Regular la opacidad
- 09.19. Crear máscaras de recorte
- 09.20. Objetos inteligentes
- 09.21. Práctica - Trabajos con capas
- 09.22. Práctica - Composición de una imagen
- 09.23. Cuestionario: Las Capas en Photoshop

### **10. Los modos de fusión**

- 10.1. Modos de fusión
- 10.2. Opciones de fusión
- 10.3. Combinar hacia abajo
- 10.4. Acoplar imagen
- 10.5. Fusionar capas automáticamente
- 10.6. Práctica - Trabajar con Opciones de fusión
- 10.7. Cuestionario: Los modos de fusión

### **11. Deshacer acciones y rectificar**

- 11.1. La paleta Historia
- 11.2. La Herramienta Borrador
- 11.3. Herramienta Borrador de fondos
- 11.4. Herramienta Borrador mágico
- 11.5. El comando Volver, el último recurso

## **Infografía y Animación**

---

- 11.6. Práctica - Corrección de las Capas
- 11.7. Práctica - Herramienta Borrador de fondos
- 11.8. Cuestionario: Deshacer acciones y rectificar

### **12. El color en Photoshop**

- 12.1. Modos de color en Photoshop
- 12.2. Cambiar de un modo a otro
- 12.3. Cambiar la imagen a modo Color indexado
- 12.4. Cambiar la imagen a modo Mapa de bits
- 12.5. Previsualizar colores en CMYK y distinguir colores fuera de gama
- 12.6. Seleccionar colores fuera de gama
- 12.7. La paleta Info
- 12.8. Herramienta Muestra de color
- 12.9. Color frontal y Color de fondo
- 12.10. La herramienta Cuentagotas
- 12.11. El Selector de color
- 12.12. Corrección de la paleta de colores
- 12.13. La paleta Color
- 12.14. La paleta Muestras
- 12.15. Ajustes preestablecidos de muestras
- 12.16. Práctica - Trabajar con el modo Mapa de bits
- 12.17. Cuestionario: El color en Photoshop

### **13. Herramientas de pintura**

- 13.1. La paleta de pinceles
- 13.2. El Pincel
- 13.3. El Aerógrafo
- 13.4. El Lápiz
- 13.5. Sustitución de color
- 13.6. Herramienta Pincel mezclador
- 13.7. Dibujar formas
- 13.8. Rellenar con el Bote de pintura
- 13.9. La herramienta Degradado

## **Infografía y Animación**

---

- 13.10. El Pincel de historia
- 13.11. El Pincel histórico
- 13.12. El comando Rellenar
- 13.13. El comando Contornear
- 13.14. Practica - Colorear un dibujo
- 13.15. Practica - Efecto de texto degradado
- 13.16. Cuestionario: Herramientas de pintura

### **14. Herramientas de Texto**

- 14.1. Funcionamiento de la herramienta Texto
- 14.2. Los caracteres
- 14.3. Formato de párrafo
- 14.4. Máscara de texto
- 14.5. Convertir texto en forma
- 14.6. Convertir texto en trazado
- 14.7. Rasterizar texto
- 14.8. Práctica - Agrupar con anterior
- 14.9. Cuestionario: Herramientas de Texto

### **15. Herramientas de modificación**

- 15.1. La herramienta Tampón
- 15.2. El Tampón de motivo
- 15.3. Pincel corrector, Pincel corrector puntual, Parche y Pincel de ojos rojos
- 15.4. Desenfocar, Enfocar y Dedo
- 15.5. Sobreexponer, Subexponer y Esponja
- 15.6. Práctica - Retoque fotográfico
- 15.7. Cuestionario: Herramientas de modificación

### **16. Las medidas en el documento**

- 16.1. Cuadrícula
- 16.2. Reglas y Guías
- 16.3. Guías inteligentes
- 16.4. La herramienta Medición

## **Infografía y Animación**

---

- 16.5. Herramientas Sector y Seleccionar sector
- 16.6. Práctica - Creación de un botón biselado
- 16.7. Cuestionario: Las medidas en el documento

### **17. Ajustes en imagen**

- 17.1. Histograma
- 17.2. Equilibrio de color
- 17.3. Brillo contraste
- 17.4. Blanco y negro
- 17.5. Tono saturación
- 17.6. Desaturar
- 17.7. Igualar color
- 17.8. Reemplazar color
- 17.9. Corrección selectiva
- 17.10. Mapa de degradado
- 17.11. Filtro de fotografía
- 17.12. Sombras iluminaciones
- 17.13. Tonos HDR
- 17.14. Exposición
- 17.15. Invertir
- 17.16. Ecuilizar
- 17.17. Umbral
- 17.18. Posterizar
- 17.19. Variaciones
- 17.20. Capa de relleno o ajuste
- 17.21. Practica - Positivado digital de un negativo
- 17.22. Practica - Ajustes en una imagen
- 17.23. Cuestionario: Ajustes en imagen

### **18. Canales**

- 18.1. Qué son los Canales
- 18.2. Ajustar los Niveles
- 18.3. El comando Curvas

## **Infografía y Animación**

---

- 18.4. Utilizar el Mezclador de canales
- 18.5. Práctica - Ajustar los niveles de una fotografía
- 18.6. Cuestionario: Canales

### **19. Las Máscaras**

- 19.1. Qué es una máscara
- 19.2. Los canales alfa
- 19.3. Combinar canales alfa
- 19.4. Modificar un canal alfa
- 19.5. Opciones para el canal alfa
- 19.6. Cómo crear un canal alfa a partir de una selección
- 19.7. Máscara rápida
- 19.8. Máscara de capa
- 19.9. Practica - Aplicar una máscara de capa a una imagen
- 19.10. Cuestionario: Las Máscaras

### **20. Gestiones con canales**

- 20.1. Aplicar una imagen
- 20.2. El comando Calcular
- 20.3. Canales de tinta plana
- 20.4. Modo Multicanal
- 20.5. Practica - Efecto transparencia
- 20.6. Cuestionario: Gestiones con canales

### **21. Funcionamiento del trazado en Photoshop**

- 21.1. Los trazados y sus características
- 21.2. Elementos de un trazado
- 21.3. Crear subtrazados
- 21.4. Modificar subtrazados
- 21.5. Gestiones con trazados
- 21.6. Practica - Contornear trazado
- 21.7. Cuestionario: Funcionamiento del trazado en Photoshop

### **22. Filtros y Opciones de fusión**

---



## **Infografía y Animación**

---

- 22.1. Efectos de capas
- 22.2. Cómo aplicar y utilizar los efectos
- 22.3. Los Filtros
- 22.4. Generalidades
- 22.5. Galería de filtros
- 22.6. Gestión de filtros
- 22.7. Licuar
- 22.8. Otros Filtros
- 22.9. Filtro Creador de motivos
- 22.10. Filtro Punto de fuga
- 22.11. Corrección de la lente
- 22.12. Convertir para filtros inteligentes
- 22.13. Práctica - Aplicación de filtros sobre un texto
- 22.14. Cuestionario: Filtros y Opciones de fusión

### **23. Acciones**

- 23.1. Nociones generales
- 23.2. Funcionamiento de la paleta Acciones
- 23.3. Cómo crear una acción
- 23.4. Práctica - Crear un grupo de acciones
- 23.5. Cuestionario: Acciones

### **24. Formatos gráficos y Guardar para Web**

- 24.1. Qué son los formatos
- 24.2. Formatos de uso más frecuente
- 24.3. Información extra
- 24.4. Imágenes GIF
- 24.5. El comando Guardar para Web y dispositivos
- 24.6. Práctica - Composición de un Collage
- 24.7. Cuestionario: Formatos gráficos y Guardar para Web

### **25. Explorador de archivos y Automatizar**

- 25.1. Adobe Bridge

## **Infografía y Animación**

---

- 25.2. Etiquetar y clasificar archivos
- 25.3. Buscar imágenes
- 25.4. Eliminar imágenes
- 25.5. Mini Bridge
- 25.6. Metadatos
- 25.7. Palabras clave
- 25.8. Automatizar
- 25.9. Lote
- 25.10. Recortar y enderezar fotografías
- 25.11. Photomerge
- 25.12. Práctica - Unir fotografías para paisaje panorámico
- 25.13. Cuestionario: Explorador de archivos y Automatizar

### **26. Crear animaciones para la Web**

- 26.1. Crear animaciones para la Web
- 26.2. Opciones de la paleta Animación
- 26.3. Guardar una animación
- 26.4. Práctica - Crear una animación
- 26.5. Práctica - Crear una animación mediante el modo Línea de tiempo
- 26.6. Cuestionario: Crear animaciones para la Web

### **27. Herramientas 3D**

- 27.1. Fundamentos 3D
- 27.2. Apertura de un archivo 3D
- 27.3. Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 27.4. Eje 3D
- 27.5. Panel 3D
- 27.6. Pintura y edición de texturas 3D
- 27.7. Creación de Repujado 3D
- 27.8. Creación de objetos 3D a partir de imágenes 2D
- 27.9. Guardado de un archivo 3D
- 27.10. Práctica - Crear modelo 3D desde una capa de texto
- 27.11. Cuestionario: Herramientas 3D

## Infografía y Animación

---

27.12. Cuestionario: Cuestionario final

### **28. Introducción**

- 28.1. Introducción a Autodesk 3ds Max 2011
- 28.2. Lo nuevo en Autodesk 3ds Max 2011
- 28.3. Requerimientos técnicos
- 28.4. Ejecución de Autodesk 3ds Max 2011
- 28.5. Escritorio de trabajo
- 28.6. Abrir escenas guardadas
- 28.7. Guardar escenas
- 28.8. Salir de Autodesk 3ds Max 2011
- 28.9. Práctica: Práctica de iniciación
- 28.10. Cuestionario

### **29. Entorno del usuario**

- 29.1. Boton de Aplicación
- 29.2. Barras de Herramientas de acceso rapido
- 29.3. Centro de informacion
- 29.4. Barra de menús
- 29.5. Barras de herramientas Principales
- 29.6. Visores
- 29.7. Cubo de Vistas 3D
- 29.8. Configuración de los Visores
- 29.9. Cambio a único visor
- 29.10. Trabajar en modo experto
- 29.11. Desactivación de un visor
- 29.12. Guardar selecciones
- 29.13. Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 29.14. Controles de los visores
- 29.15. Controles de navegación en Ventanas
- 29.16. Paneles de comandos
- 29.17. Barra de estado y línea de mensajes
- 29.18. Controles de animación y tiempo

## Infografía y Animación

---

29.19. Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2011

29.20. Práctica: La interfaz

29.21. Cuestionario

### 30. Creación de objetos

30.1. Primitivas estándar

30.2. Caja (Box)

30.3. Cono (Cone)

30.4. Esfera (Sphere)

30.5. Geoesfera (Geosphere)

30.6. Cilindro (Cylinder)

30.7. Tubo (Tube)

30.8. Toroide (Torus)

30.9. Pirámide (Pyramid)

30.10. Tetera (Teapot)

30.11. Plano (Plane)

30.12. Primitivas extendidas

30.13. Poliedro (Hedra)

30.14. Nudo Toroide (Torus Knot)

30.15. Chaflán Caja (ChamferBox)

30.16. Chaflán Cilindro (ChanferCyl)

30.17. Bidón (OilTank)

30.18. Cápsula (Capsule)

30.19. Huso (Spindle)

30.20. Extrucción en L (L-Ext)

30.21. Gengon

30.22. Extrucción en C (C-Ext)

30.23. Onda Anillo (RingWave)

30.24. Prisma (Prism)

30.25. Hose

30.26. Cuadrículas de corrección (Patch Grids)

30.27. Creacion de primitivas con el teclado

## Infografía y Animación

---

30.28. Práctica: Primitivas animadas

30.29. Cuestionario

### 31. Objetos de arquitectura

31.1. Puertas (Doors)

31.2. Ventana (Windows)

31.3. Elementos de diseño AEC

31.4. Foliage (Follaje)

31.5. Railing (Vallas)

31.6. Wall (Pared)

31.7. Escaleras (Stairs)

31.8. Práctica: Levantamiento de una casa

31.9. Cuestionario

### 32. Selección de objetos

32.1. Introducción

32.2. Selección de objetos individuales con el ratón

32.3. Selección por región

32.4. Modos de región parcial y completa

32.5. Selección por nombres

32.6. Selección por color

32.7. Conjuntos de selección con nombre

32.8. Filtros de selección

32.9. Seleccionar por capa

32.10. Selección de objetos utilizando Track View

32.11. Bloquear conjunto de selección

32.12. Grupos

32.13. Seleccionar con vista esquemática

32.14. Freezing and Unfreezing de objetos: (congelar y descongelar objetos)

32.15. Ocultar y mostrar objetos por selección

32.16. Selección isolate (aislar)

32.17. Selección de sub-objetos:

32.18. Práctica: Selección

## **Infografía y Animación**

---

- 32.19. Colores de objetos
- 32.20. Selector de colores
- 32.21. Definición de colores personalizados
- 32.22. Selección de objetos por color
- 32.23. Opciones de representación
- 32.24. Optimización de la presentación
- 32.25. Presentación de vínculos
- 32.26. Práctica: Creación de logotipos flotantes
- 32.27. Práctica: Rayos laser animados
- 32.28. Utilización de Capas
- 32.29. Creación de capas
- 32.30. Barra de herramientas Capas
- 32.31. Desactivar y activar capas
- 32.32. Eliminación de Capas
- 32.33. Cuestionario

### **33. Transformación de objetos**

- 33.1. Aplicación de transformaciones
- 33.2. Desplazamiento de objetos
- 33.3. Rotación de objetos
- 33.4. Escala de objetos
- 33.5. Animación de transformaciones
- 33.6. Coordenadas de transformación
- 33.7. Centros de transformación
- 33.8. Uso de las restricciones a los ejes
- 33.9. Práctica: Transformaciones
- 33.10. Cuestionario

### **34. Clonación de objetos**

- 34.1. Técnicas de clonación
- 34.2. Clonación con Mayúscula
- 34.3. Clonación con Mayúscula-Rotar
- 34.4. Centro de selección y Centro de coordenadas

## Infografía y Animación

---

- 34.5. Clonación con Mayúscula-Escalar
- 34.6. Simetría de objetos
- 34.7. Matrices de Objetos
- 34.8. Instantánea (Snapshot)
- 34.9. Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
- 34.10. Clone and Align Tool
- 34.11. Práctica: Logotipo Corel animado
- 34.12. Cuestionario

### 35. Objetos Booleanos

- 35.1. Concepto de operaciones de Boole
- 35.2. Creación de Booleanos
- 35.3. Unión de primitivas
- 35.4. Intersección de primitivas
- 35.5. Substracción
- 35.6. Cortar
- 35.7. Método de copia del operando B
- 35.8. Representación de cuerpos booleanos
- 35.9. ProBoolean
- 35.10. Práctica: Objetos Booleanos
- 35.11. Práctica: Modelado de un cenicero de diseño
- 35.12. Cuestionario

### 36. Creación de formas Splines

- 36.1. Línea (Line)
- 36.2. Rectángulo (Rectangle)
- 36.3. Círculo (Circle)
- 36.4. Elipse (Ellipse)
- 36.5. Arco (Arc)
- 36.6. Corona (Donut)
- 36.7. Polígono (NGon)
- 36.8. Estrella (Star)
- 36.9. Texto (Text)

## Infografía y Animación

---

- 36.10. Hélice (Helix)
- 36.11. Sección (Section)
- 36.12. Vista de forma
- 36.13. Creación de splines con el teclado
- 36.14. Práctica: Formas
- 36.15. Práctica : Creacion de una placa con texto sangrado
- 36.16. Cuestionario

### 37. Modelado NURBS

- 37.1. Uso de Curvas y Superficies NURBS
- 37.2. Creación de Curvas NURBS
- 37.3. Creación de Superficies NURBS
- 37.4. Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
- 37.5. Creación de curvas NURBS a partir de splines
- 37.6. Asociar e Importar objetos de 3ds Max
- 37.7. Edición de Curvas y Superficies NURBS
- 37.8. Edición de NURBS a nivel de subobjeto
- 37.9. Cuestionario

### 38. Modificadores

- 38.1. El panel de comandos Modificar
- 38.2. Formato del panel Modify (Modificar)
- 38.3. Personalización del conjunto de botones
- 38.4. Desactivación y eliminación de modificadores
- 38.5. Bend (Curvar)
- 38.6. Taper (Afilar)
- 38.7. Twist (Torcer)
- 38.8. Noise (Ruido)
- 38.9. Strectch (Estirar)
- 38.10. Squeeze
- 38.11. Push
- 38.12. Relax (Mullir)
- 38.13. Ripple (Rizo)



## **Infografía y Animación**

---

- 38.14. Wave (Onda)
- 38.15. Skew (Sesgar)
- 38.16. Slice
- 38.17. Spherify (Esferificar)
- 38.18. Lattice (Celosía)
- 38.19. Displace (Desplazar)
- 38.20. Substitute
- 38.21. Melt (Derretir)
- 38.22. Flex (Flexión)
- 38.23. Morpher (Morfista)
- 38.24. Skin (Piel)
- 38.25. Edit Spline (Editar spline)
- 38.26. Extrude (Extruir)
- 38.27. Lathe (Torno)
- 38.28. Bevel (Biselar)
- 38.29. Bevel Profile (Perfil de bisel)
- 38.30. Edit Mesh (Editar malla)
- 38.31. Práctica: Creación de una mesa
- 38.32. Práctica :Ajedrez
- 38.33. Cuestionario

### **39. Vista esquemática**

- 39.1. Trabajar con la Vista esquemática
- 39.2. Ventana Vista esquemática
- 39.3. Configuración de vista esquemática
- 39.4. Operaciones básicas en la ventana vista esquemática
- 39.5. Práctica: Pelota de fútbol

### **40. Iluminación**

- 40.1. Iluminación
- 40.2. Control de la luz ambiental
- 40.3. Añadir luces predeterminadas
- 40.4. Creación de luces

## Infografía y Animación

---

- 40.5. Parámetros generales de iluminación
- 40.6. Listing Lights
- 40.7. Colocación de máximo brillo
- 40.8. Un sistema especial para iluminar: Luz solar
- 40.9. Práctica: Creación de una escena con una luz animada
- 40.10. Práctica: Creación de proyectores
- 40.11. Cuestionario

### 41. Cámaras

- 41.1. Crear cámaras
- 41.2. Creación de una vista de cámara
- 41.3. Mover las cámaras
- 41.4. Parámetros de la cámara
- 41.5. Práctica: Placa Corporativa
- 41.6. Práctica: El ataque del platillo

### 42. Materiales

- 42.1. Editor de materiales
- 42.2. Material Editor Compact (Editor de Materiales Compacto)
- 42.3. Material Editor Slate (Editor de Materiales Pizarra)
- 42.4. Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 42.5. Visor de materiales/mapas
- 42.6. Definición de los parámetros básicos de un material
- 42.7. Almacenamiento de materiales nuevos
- 42.8. Otro tipo de materiales no estándar
- 42.9. Raytrace
- 42.10. Matte/Shadow
- 42.11. Imágenes bitmap
- 42.12. Coordenadas de mapeado
- 42.13. El modificador UVW Map
- 42.14. Materiales de procedimiento
- 42.15. Materiales Matte/Shadow
- 42.16. Materiales de emisión de rayos (Raytrace)

## **Infografía y Animación**

---

42.17. Práctica: Juego de bolos

42.18. Prácticas: Mapeado por cara

42.19. Cuestionario

### **43. Objetos sollevados**

43.1. Lofting (solevación)

43.2. Solevación con Asignar recorrido

43.3. Solevación con Asignar forma

43.4. Comparación de formas

43.5. Alineación del primer vértice de la forma

43.6. Desplazamiento de formas

43.7. Uso de texto como recorrido

43.8. Deformación escalar

43.9. Deformación por torsión

43.10. Deformación por oscilación

43.11. Deformación en bisel

43.12. Deformación por ajuste

43.13. Práctica: Linterna

43.14. Práctica: Partición de cilindros

43.15. Cuestionario

### **44. Objetos de composición**

44.1. Transformar

44.2. Scatter (Dispersar)

44.3. Conform (Conformar)

44.4. Connect (Conectar)

44.5. ShapeMerge (FusForma)

44.6. Terrain (Terreno)

44.7. Práctica: La Cueva

### **45. Sistema de partículas**

45.1. Sistema de partículas

45.2. Spray (Aerosol)

## Infografía y Animación

---

- 45.3. Snow (Nieve)
- 45.4. Blizzard (Ventisca)
- 45.5. PArray (MatrizP)
- 45.6. PCloud (NubeP)
- 45.7. Super Spray (Súper Aerosol)
- 45.8. Práctica: Creación de una fuente
- 45.9. Práctica: Creacion de humo en un cigarrillo
- 45.10. Cuestionario

### 46. Efectos especiales

- 46.1. Efectos Especiales
- 46.2. Creación de efectos especiales
- 46.3. Efecto especial FFD
- 46.4. Wave (Onda)
- 46.5. Ripple (Rizo)
- 46.6. Displace (Desplazar)
- 46.7. Conform (Conformar)
- 46.8. Bomb (Bomba)
- 46.9. Push (Empujar)
- 46.10. Motor
- 46.11. Path Follow (Seguir recorrido)
- 46.12. PBomb (BombaP)
- 46.13. Gravity (Gravedad)
- 46.14. Wind (Viento)
- 46.15. UDeflector (DeflectorU)
- 46.16. SDeflector (DeflectorS)
- 46.17. Práctica: Cosas que explotan en la noche
- 46.18. Cuestionario

### 47. Animación

- 47.1. Animación
- 47.2. Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 47.3. Animaciones previas

## **Infografía y Animación**

---

- 47.4. Trayectorias
- 47.5. Track View
- 47.6. Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 47.7. Asignación de controladores
- 47.8. Filtros
- 47.9. Tipos fuera de rango
- 47.10. Inclusión de sonidos en Track View
- 47.11. Barra de pistas (Track Bar)
- 47.12. Práctica: Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 47.13. Cuestionario

### **48. Jerarquía de objetos**

- 48.1. Jerarquía de objetos
- 48.2. Cinemática directa
- 48.3. Vinculación jerárquica de objetos
- 48.4. Bloqueo de ejes en una jerarquía
- 48.5. Liberación de ejes vinculados
- 48.6. Cinemática inversa (IK)
- 48.7. Definición de parámetros de unión

### **49. Entorno**

- 49.1. Environment and Effects
- 49.2. Parámetros comunes de entorno
- 49.3. Exposure Control
- 49.4. Efectos atmosféricos
- 49.5. Volumen luminoso
- 49.6. Volumen de niebla
- 49.7. Niebla
- 49.8. Combustión
- 49.9. Práctica: Entornos bajo el agua
- 49.10. Cuestionario

### **50. Reproducción de escenas**

## **Infografía y Animación**

---

- 50.1. Reproducción de escenas
- 50.2. Barra de herramientas de Video Post
- 50.3. Barra de estado de Video Post
- 50.4. Composición en Video Post
- 50.5. Generación de una salida en archivo
- 50.6. Efectos de representación
- 50.7. Cuestionario