



Código edición: CEJ\_EU\_530

Reservados todos los derechos.  
© 2009 – EUROINNOVA EDITORIAL

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. Del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos vela por el respeto de los citados derechos.

Editado por: Euroinnova Editorial  
E-mail: [info@euroinnovaeditorial.com](mailto:info@euroinnovaeditorial.com)  
Web: [www.euroinnovaeditorial.com](http://www.euroinnovaeditorial.com)

Diseño de cubierta: Euroinnova Editorial  
Impresión: Euroinnova Editorial (Granada)  
Impreso en España





# Instrucciones para la realización de ejercicios

El presente cuaderno de ejercicios tiene como objetivo comprobar el nivel de capacitación que han obtenido los alumnos/as tras la realización del curso.

Existen cinco modelos básicos de preguntas que, a modo de ejemplo, detallamos a continuación. No se apresure y lea detenidamente los enunciados.

## **Modelo 1. Elección única** (Marcar con un círculo la respuesta correcta)

*Ejemplo: Al hablar de la introducción de un microorganismo patógeno en el cuerpo de un sujeto predispuesto, produciéndole una enfermedad, ¿a qué nos referimos?*

- a) Contagio.
- b) Transmisión.
- c) Infección.
- d) Enfermedad

## **Modelo 2. Respuesta múltiple** (Marcar con un círculo las respuestas correctas)

*Ejemplo: ¿A qué niveles se presenta la ansiedad?*

- a) Nivel fisiológico.
- b) Nivel genético.
- c) Nivel observable.
- d) Nivel subjetivo.

**Modelo 3. Completar los espacios en blanco:**

*Ejemplo: Completa la siguiente definición:*

*“La residencia se define como un centro de atención **\_integral\_** 24 horas, de puertas abiertas a la **\_comunidad\_**, que permite una calidad de vida digna a las personas que viven en ella y que busca fomentar su **\_autonomía\_**, independencia y **\_satisfacción\_**”.*

**Modelo 4. Relacionar:**

*Ejemplo:*

- |               |  |
|---------------|--|
| 1. Reducir    | a. Disminuir la cantidad de residuos generados                 |
| 2. Reutilizar | b. Transformar los residuos mediante un proceso de producción. |
| 3. Reciclar   | c. Emplear de nuevo un producto ya usado.                      |

*Soluciones: 1A - 2C - 3B*

**Modelo 5. Enumerar:** (rellenar los espacios en blanco con las distintas soluciones)

*Ejemplo: Enumera los tipos de residencia permanentes:*

- a) \_\_\_\_ (residencias de válidos).*
- b) \_\_\_\_ (residencias para personas asistidas).*
- c) \_\_\_\_ (residencias mixtas).*

Una vez finalizadas todas las preguntas y actividades del cuaderno, deberá enviarlo en un sobre franqueado a nuestra dirección para que su tutor lo corrija. Una vez superado el 60% del total de aciertos, emitiremos el certificado correspondiente.

# Ejercicios



Modelado y Animación  
de Personajes con  
3D Studio Max



**1. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

*"Para poder modelar los polígonos, tenemos que aplicarle al objeto el modificador MeshSmooth."*

- a) Verdadera.
- b) Falsa.

**2. Cuando seleccionamos vértices y pulsamos Connect:**

- a) Se crea un polígono intermedio.
- b) Se fusionan en uno solo.
- c) Se unen con una línea.

**3. ¿Cuántas subdivisiones es recomendado poner, como mínimo, en una articulación?**

- a) Tres.
- b) Cinco.
- c) Siete.

**4. Al usar la herramienta Mirror, ¿qué tenemos que seleccionar para que los cambios en el original se sigan reflejando en la copia?**

- a) Reference.
- b) Instance.
- c) Copy.

**5. ¿Qué conseguimos con la herramienta Chamfer al aplicarla sobre una línea?**

- a) Triplicarla.
- b) Duplicarla.
- c) Partirla en dos.

**6. Completa la siguiente afirmación:**

"Si \_\_\_\_\_ un grupo de vértices sobre un mismo eje, podemos llegar a alinearlos."

**7. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

*"Para poder hacer el parpadeo después, añadimos más subdivisiones alrededor del ojo."*

- a) Verdadera.
- b) Falsa.

**8. ¿Cuál es la función de la herramienta Merge?**

- a) Traer elementos de otra escena a la escena actual.
- b) Exportar elementos de nuestra escena a otra escena distinta.
- c) Abrir una escena nueva.

**9. ¿Qué ocurre si usamos la herramienta Remove sobre un vértice?**

- a) No se puede usar Remove sobre un vértice.
- b) Ese vértice desaparece, dejando un hueco en la geometría.
- c) Ese vértice desaparece sin dejar ningún hueco en la geometría.

**10. ¿Qué herramienta usaremos para unir dos objetos en uno solo?**

- a) Attach
- b) Fuse.
- c) Collapse.

**11. ¿Para qué sirve UVW Map?**

- a) Para saber cómo se coloca una textura sobre la figura.
- b) Para trazar un mapa de recorrido.
- c) Para ocultar los ejes de transformación.

**12. Completa la siguiente afirmación:**

"Para hacer una textura de piel, en los canales de color de *Speckle* meteremos los materiales \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_".

**13. ¿Qué aspecto conseguimos en un material si subimos demasiado el valor de Specular Level?**

- a) Esponjoso.
- b) Pastoso.
- c) Metálico.

**14. ¿Cuál es la función del valor Bump?**

- a) Dar relieve.
- b) Crear resaltes.
- c) Reflejar la luz.

**15. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

"Cuando seleccionamos una serie de polígonos y le damos una textura distinta, sustituimos la textura de todo el modelo".

- a) Verdadera.
- b) Falsa.

**16. Si queremos hacer cambios en Biped, de manera que se guarden como predeterminados, ¿en qué modo tenemos que estar?**

- a) Figure Mode.
- b) Footstep Mode
- c) Skeleton Mode.

**17. ¿Qué modificador usaremos para asociar Biped a nuestro modelo?**

- a) Morpher.
- b) Skin.
- c) Envelope.

**18. ¿Sobre qué elementos podremos modificar el peso con el que les afecta un hueso?**

- a) Vértices.
- b) Líneas.
- c) Polígonos.

**19. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

*“Los helpers son ayudantes visuales que no aparecen en el render”.*

- a) Verdadera.
- b) Falsa.

**20. ¿Qué Constraint usaremos para que los ojos miren siempre al helper?**

- a) LookAt.
- b) Link.
- c) Position.

**21. ¿Qué implica una curva suave?**

- a) Una aceleración rápida y una desaceleración lenta.
- b) Una aceleración lenta y una desaceleración lenta.
- c) Una aceleración lenta y una desaceleración rápida.

**22. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

*"Escalón hace que se cambie valor de forma uniforme, sin acelerar ni desacelerar".*

- a) Verdadera.
- b) Falsa.

**23. ¿Qué ocurre si pulsamos la tecla Mayús cuando movemos una tangente de una clave?**

- a) Se mueven de forma independiente.
- b) Se mueven las dos a la vez.
- c) Se mueve la tangente contraria.

**24. Completa la siguiente afirmación:**

"La herramienta \_\_\_\_\_ Keys nos mueve todas las claves, desde la seleccionada hasta el final de la animación".

**25. ¿Qué valor tenemos que modificar para que el recorrido de pasos del personaje haga una curva?**

- a) Scale.
- b) Height.
- c) Bend.

**26. ¿Qué parte de la cadera se adelanta al andar?**

- a) La que corresponde al pie adelantado.
- b) La que corresponde al pie retrasado.
- c) La central.

**27. ¿Cuántos pies están en el aire durante el salto?**

- a) Primero el izquierdo y luego el derecho.
- b) Los dos a la vez.
- c) Primero el derecho y luego el izquierdo.

**28. ¿Qué Constraint usaremos para que un personaje sostenga un objeto y éste no se mueva?**

- a) Stick.
- b) Position.
- c) Link.

**29. ¿Dónde tenemos que entrar para incluir sonido en la escena?**

- a) El editor de materiales
- b) El editor de curvas.
- c) La hoja de rodaje.

**30. Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:**

*“Una Demo Reel es una escena de 3D Studio en la que se contiene el modelado de una película”.*

- a) Verdadera.
- b) Falsa.









