espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Alberto J. Godoy Meza

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **350** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **NOTABLE**

Barcelona, a 25 de Octubre de 2013

Nº E.1563

Jefe de Estudios

Alumno/a

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel 93 163 53 53

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE

Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center

Microsoft IT Academy Program

CAT formació

AUTODESK Authorised Training Centre

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX

1. Fundamentos de animación y gráficos.
- 1.1. Definición de gráficos 3D.
- 1.2. Principios básicos de los gráficos 3D en 3D Studio MAX.

2. La interfaz de 3D Studio MAX.
- 2.1. Archivos y utilización de referencias refX.
- 2.2. Los visores y selección de comandos.
- 2.3. Personalización de la interfaz de MAX.
- 2.4. Control de la presentación de los objeto.

3. Trabajo con objetos.
- 3.1. Movimiento, escala y rotación de objetos.
- 3.2. Control del centro de transformación.
- 3.3. Copia (clonación) de objetos. Alineación, matriz y simetría.
- 3.4. La herramienta de espaciado.

4. Fundamentos del modelado de mallas.
- 4.1. Modelado de splines.
- 4.2. Edición de splines.
- 4.3. Creación de primitivas.
- 4.4. Cómo trabajar con mallas editables.
- 4.5.

5. Herramientas del modelado de mallas.
- 5.1. Cómo trabajar con modificadores.
- 5.2. Creación de objetos 3D a partir de splines.
- 5.3. Modelado de mallas avanzado.

6. Métodos de modelado con correctores.
- 6.1. El modelado con correctores.
- 6.2. El corrector editable.
- 6.3. Herramientas de superficie.

7. Estudio de las NURBS.
- 7.1. Creación de curvas, superficies y objetos NURBS.
- 7.2. Edición de subobjetos NURBS.
- 7.3. Recorte de superficies NURBS.

8. Los sistemas de partículas.
- 8.1. Aplicaciones de las partículas. Tipos de sistemas de partículas.
- 8.2. Utilización de los sistemas de partículas.
- 8.3. Control de las partículas.

9. Luces y cámaras
- 9.1. La creación de una cámara.
- 9.2. Las luces (tipos). Creación de luces.
- 9.3. Iluminación especial. Utilidades de la iluminación.

10. Fundamentos de los materiales.
- 10.1. El editor de materiales. Bibliotecas de materiales.
- 10.2. Creación de materiales Estándar.
- 10.3. Uso de mapas en el editor de materiales.
- 10.4. Controles de mapeado. Mapas procedimentales.

11. Métodos de animación.
- 11.1. La configuración del tiempo en MAX.
- 11.2. Creación de una animación con cuadros clave.
- 11.3. Introducción al Track View. Controles avanzados de Track View.
- 11.4. Creación de jerarquías de objetos. Cinemática inversa.
- 11.5. Creación de deformaciones de esqueleto. Los efectos especiales.
- 11.6. Animación con morfismos. Animación con dinámica de cuerpo duro.