

CERTIFICA QUE:

Agostina Scaringi

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

ARQUITECTURA E INTERIORISMO 3D STUDIO MAX

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **298** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **APTO**

Barcelona, a 15 de Enero de 2010

Nº B.1830

Jefe de Estudios

Alumno/a

 **espai**
Entença, 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53



Microsoft IT Academy
Program



AUTODESK
Authorised Training Centre

Plan de Estudios

TÉCNICO ARQUITECTURA E INTERIORISMO 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 objetos.
3. **Configurar la escena.**
 - 3.1. Establecer unidades.
 - 3.2. Configuración de ajuste.
 - 3.3. Configuración de cuadrícula inicial.
 - 3.4. Configuración de visores.
4. **Creación y modelado de objetos (I)**
 - 4.1. Creación de geometría.
 - 4.2. Primitivas estándar y extendidas.
 - 4.3. Nombrar objetos y definir su color..
5. **Creación y modelado de objetos (II)**
 - 5.1. Panel modificar.
 - 5.2. Aplicar transformaciones.
 - 5.3. Crear y seleccionar conjuntos de selección con nombre.
 - 5.4. Editar conjuntos de selección con nombre de subobjetos.
 - 5.5. Creación de formas.
 - 5.6. convertir en splines editables.
6. **Creación y modelado de objetos (III)**
 - 6.1. Modelado y modificadores.
 - 6.2. aplicación y uso del catalogo de modificadores.
 - 6.3. Configurar conjunto de modificadores.
7. **Creación y modelado de objetos (IV)**
 - 7.1. Convertir en mallas editables.
 - 7.2. Selección flexible (Soft selection)
 - 7.3. Editar geometría.

8. **Creación y modelado de objetos (V)**
 - 8.1. Modificadores FFD.
 - 8.2. animar parámetros de FFD.
 - 8.3. Técnica de subdivisión poligonal.
 - 8.4. Importación de plantas desde Autocad para la creación de escenarios.
 - 8.5. Consideraciones sobre la exactitud en el modelado y las distorsiones de perspectiva en el render final.
 - 8.6. Optimización del modelado.
9. **Aplicación de materiales.**
 - 9.1. Descripción y detalle de los materiales.
 - 9.2. Concepto de "Shaders" y su utilización.
 - 9.3. Selección y adición de materiales a la escena.
 - 9.4. Gestión de archivos de materiales.
 - 9.5. Material estándar.
 - 9.6. Tipos de mapa.
 - 9.7. Material multi/subobjeto.
 - 9.8. Modificadores selecc malla y material.
 - 9.9. Tipos de materiales y su utilización.
10. **Iluminación en 3D Studio..**
 - 10.1. Creación de fuentes de luz.
 - 10.2. Edición de luces omnidireccionales.
 - 10.3. Edición de luces paralelas
 - 10.4. Edición de focos y proyectores.
 - 10.5. Luz ambiental.
 - 10.6. Tipos de sombras.
 - 10.7. Definición de usos de las luces.
11. **Renderizado.**
 - 11.1. Configuración de parámetros.
 - 11.2. Render de una imagen previa
 - 11.3. Render en disco.

12. **Animar.**
 - 12.1. Percepción del movimiento.
 - 12.2. Animar mediante el uso de key auto.
 - 12.3. Animar mediante el uso de definición keys.
 - 12.4. Añadir y eliminar keys.
 - 12.5. Formatos de salida de animación.
 - 12.6. Configuración de tiempo.
 - 12.7. Incluir imagen o animación de fondo.
 - 12.8. Crear y ver presentación preliminar.
 - 12.9. Creación de recorridos para visitar virtuales a escenarios digitales.
 - 12.10. Utilización de "panorama exporter" para visualizaciones interactivas a 360 grados.
13. **Iluminación avanzada mediante el motor de Render V-ray.**
 - 13.1. Render V-ray.
 - 13.2. Los materiales y sus diversas utilidades específicas.
 - 13.3. V-ray map, material, mtlwrapper, edgestex.
 - 13.4. Iluminación en V-ray, shadow, Light.
 - 13.5. Parámetros de render.
 - 13.6. Global switches.
 - 13.7. Iluminación indirecta, global.
 - 13.8. Irradiance map.
 - 13.9. Brute force gi
 - 13.10. Light cache, Motion Blur, Enviroment, Caústicas, Cameres.
 - 13.11. G-buffer/Color mapping.
 - 13.12. Configuración del sistema
 - 13.13. Modificadores.