

CERTIFICA QUE:

M^a Alejandra Delpretti Fradique

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

INTERIORISMO 3D STUDIO MAX, DISEÑO GRÁFICO Y EDICIÓN DE VÍDEO

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **250** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 7 de Julio de 2020

Nº D. 4256

Jefe de Estudios

Alumno/a



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



Microsoft IT Academy
Program



AUTODESK
Authorised Training Centre

Plan de Estudios

SUPERIOR INTERIORISMO 3D MAX DISEÑO Y EDICIÓN DE VÍDEO

1. INTERIORISMO 3D STUDIO MAX

- 1.1. Fundamento de animación y gráficos.
- 1.2. La interfaz de 3D Studio Max.
- 1.3. Configurar la escena.
- 1.4. Creación y modelado de objetos (I)
- 1.5. Creación y modelado de objetos (II)
- 1.6. Creación y modelado de objetos (III)
- 1.7. Modelado y modificadores.
- 1.8. Aplicación y uso del catálogo de modificadores.
- 1.9. Configuración conjunto de modificadores.
- 1.10. Creación y modelado de objetos (IV)
- 1.11. Creación y modelado de objetos (V)
- 1.12. Aplicación de materiales.
- 1.13. Iluminación en 3D Studio.
- 1.14. Renderizado.
- 1.15. Animar.
- 1.16. Iluminación avanzada mediante el motor de Render V-ray.

2. IMAGEN DIGITAL - ADOBE PHOTOSHOP CC

- 2.1. Interfaz y entorno de trabajo.
- 2.2. Guías, reglas y cuadrículas.
- 2.3. Modificar el tamaño y la resolución de una composición.
- 2.4. Recortar una imagen.
- 2.5. Creación, edición, copia y eliminación de capas.
- 2.6. Opciones de capa y métodos de fusión.
- 2.7. Transformar el tamaño, posición y la rotación de una capa.
- 2.8. Aplicar estilos de capa.
- 2.9. Herramientas de selección.
- 2.10. Aplicar máscaras de capa.
- 2.11. Concepto de canal. Guardar selecciones en los canales.
- 2.12. Utilización de las capas de Ajuste.
- 2.13. Máscaras de recorte.
- 2.14. Trazados y herramienta Pluma.
- 2.15. Aplicar máscaras vectoriales.
- 2.16. Trabajo con pinceles y herramientas de pintura.
- 2.17. Herramientas de clonación.
- 2.18. Crear Objetos Inteligentes.
- 2.19. Deformar la imagen de un Objeto Inteligente.
- 2.20. Aplicar filtros a un objeto inteligente.

3. ILUSTRACION DIBUJO VECTORIAL ADOBE ILLUSTRATOR CC

- 3.1. Interfaz y entorno de trabajo.
- 3.2. Trabajo con capas en Illustrator.
- 3.3. Dibujar trazados con la herramienta Pluma.
- 3.4. Trazados de forma abierta y de forma cerrada.
- 3.5. Colorear trazos y rellenos.
- 3.6. Agrupar, unir y alinear objetos.
- 3.7. Herramienta Creador de Formas.
- 3.8. Panel Buscatrazos.
- 3.9. Crear trazados compuestos y trazados de recorte.
- 3.10. Crear máscaras de opacidad.
- 3.11. Importación de imágenes bitmap. Archivos enlazados vs archivos vinculados.
- 3.12. Crear una capa Plantilla.
- 3.13. Degradados, Mallas de degradado y Distorsiones de envolvente.
- 3.14. Herramienta Fusión.
- 3.15. Modificación de los atributos de apariencia: trazo, relleno, transparencia y efectos.
- 3.16. Efectos 3D.
- 3.17. Creación y uso de símbolos.
- 3.18. Creación y utilización de pinceles.
- 3.19. Exportar gráficos.

4. SONDO DIGITAL Y VIDEO DIGITAL CON ADOBE PREMIERE CC

- 4.1. Introducción.
- 4.2. Importar y organizar el material.
- 4.3. Ajustes de la edición.
- 4.4. Transformaciones geométricas.
- 4.5. Cambios de velocidad.
- 4.6. Aplicar Efectos y Transiciones.
- 4.7. Títulos y gráficos.
- 4.8. Corrección de luz y color.
- 4.9. Sonido.
- 4.10. Exportar el montaje.

1.