

CERTIFICA QUE:

Alejandra Azpúrua Cardenas

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

ANIMACIÓN PROFESIONAL CON 3DMAX, MUDBOX Y MOTIONBUILDER

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **200** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 7 de Julio de 2020

Nº E.2830

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 ANIMACIÓN PROFESIONAL CON 3D MAX, MUDBOX Y MOTIONBUILDER

1. ANIMACIÓN PROFESIONAL CON 3D STUDIO MAX

2. Fundamentos de animación y gráficos.

- 2.1. Definición de gráficos 3D.
- 2.2. Principios básicos de los gráficos 3D en 3D Studio MAX.

3. La interfaz de 3D Studio MAX.

- 3.1. Archivos y utilización de referencias refX.
- 3.2. Los visores y selección de comandos.
- 3.3. Personalización de la interfaz de MAX.
- 3.4. Control de la presentación de los objeto.

4. Trabajo con objetos.

- 4.1. Movimiento, escala y rotación de objetos.
- 4.2. Control del centro de transformación.
- 4.3. Copia (clonación) de objetos. Alineación, matriz y simetría.
- 4.4. La herramienta de espaciado.

5. Fundamentos del modelado de mallas.

- 5.1. Modelado de splines.
- 5.2. Edición de splines.
- 5.3. Creación de primitivas.
- 5.4. Cómo trabajar con mallas editables.
- 5.5.

6. Herramientas del modelado de mallas.

- 6.1. Cómo trabajar con modificadores.
- 6.2. Creación de objetos 3D a partir de splines.
- 6.3. Modelado de mallas avanzado.

7. Métodos de modelado con correctores.

- 7.1. El modelado con correctores.
- 7.2. El corrector editable.
- 7.3. Herramientas de superficie.

8. Estudio de las NURBS.

- 8.1. Creación de curvas, superficies y objetos NURBS.
- 8.2. Edición de subobjetos NURBS.
- 8.3. Recorte de superficies NURBS.

9. Los sistemas de partículas.

- 9.1. Aplicaciones de las partículas. Tipos de sistemas de partículas.
- 9.2. Utilización de los sistemas de partículas.
- 9.3. Control de las partículas.

10. Luces y cámaras

- 10.1. La creación de una cámara.
- 10.2. Las luces (tipos). Creación de luces.
- 10.3. Iluminación especial. Utilidades de la iluminación.

11. Fundamentos de los materiales.

- 11.1. El editor de materiales. Bibliotecas de materiales.
- 11.2. Creación de materiales Estándar.
- 11.3. Uso de mapas en el editor de materiales.
- 11.4. Controles de mapeado. Mapas procedimentales.

12. Métodos de animación.

- 12.1. La configuración del tiempo en MAX.
- 12.2. Creación de una animación con cuadros clave.
- 12.3. Introducción al Track View. Controles avanzados de Track View.
- 12.4. Creación de jerarquías de objetos. Cinemática inversa.
- 12.5. Creación de deformaciones de esqueleto. Los efectos especiales.
- 12.6. Animación con morfismos. Animación con dinámica de cuerpo duro.

13. MUDBOX

- 13.1. Reconocimiento del entorno de trabajo.
- 13.2. Importación y exportación de geometría desde 3D Studio Max.
- 13.3. Modelado digital.
- 13.4. Pintura digital y creación de texturas.
- 13.5. Extracción de mapas.
- 13.6. Interoperabilidad con Adobe Photoshop.

14. MOTION BUILDER

- 14.1. Reconocimiento del entorno de trabajo.
- 14.2. Primeros contactos con el personaje (carácter) y el proceso de caracterización.
- 14.3. Importación de geometría desde 3D Studio Max.
- 14.4. Animación por fotogramas y por medio de captura de movimiento.
- 14.5. Retargeting.
- 14.6. Limpieza y refinamiento de la animación.
- 1.1. Exportación a 3D Studio Max.