espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Nuria Perelló Serrano

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

ARQUITECTURA E INTERIORISMO 3D STUDIO MAX

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

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 9 de Mayo de 2023

Nº B.4817

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 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 cuadricula 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.