espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Robert Ayala Agüero

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

PROGRAMACIÓN EN 3D STUDIO MAX MOTIONBUILDER, MUDBOX, EDICIÓN DE VÍDEO Y POSTPRODUCCIÓN

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **500** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.
OBTENIENDOLA CALIFICACIÓN DE: **NOTABLE**

Barcelona, a 3 de febrero de 2022

Nº E.3112

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

Entença,182 ▪ 08029 Barcelona ▪ Tel. 93 163 53 53 ▪ Fax. 93 163 02 93 ▪ Info@espai.es ▪ www.espai.es

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

EXPERTO EN 3D STUDIO MAX MOTIONBUILDER, MUDBOX, EDICIÓN DE VÍDEO Y POSTPRODUCCIÓN

IMAGEN DIGITAL - ADOBE PHOTOSHOP CC

1.1. Interfaz y entorno de trabajo.
1.2. Guías, reglas y cuadrículas.
1.3. Modificar el tamaño y la resolución de una composición.
1.4. Recortar una imagen.
1.5. Creación, edición, copia y eliminación de capas.
1.6. Opciones de capa y métodos de fusión.
1.7. Transformar el tamaño, posición y la rotación de una capa.
1.8. Aplicar estilos de capa.
1.9. Herramientas de selección.
1.10. Aplicar máscaras de capa.
1.11. Concepto de canal. Guardar selecciones en los canales.
1.12. Utilización de las capas de Ajuste.
1.13. Máscaras de recorte.
1.14. Trazados y herramienta Pluma.
1.15. Aplicar máscaras vectoriales.
1.16. Trabajo con pinceles y herramientas de pintura.
1.17. Herramientas de clonación.
1.18. Crear Objetos Inteligentes.
1.19. Deformar la imagen de un Objeto Inteligente.
1.20. Aplicar filtros a un objeto inteligente.

ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX

1. Fundamentos de animación y gráficos.
Definición de gráficos 3D.
Principios básicos de los gráficos 3D en 3D Studio MAX.
2. La interfaz de 3D Studio MAX.
Archivos y utilización de referencias refX.
Los visores y selección de comandos.
Personalización de la interfaz de MAX.
Control de la presentación de los objeto.
3. Trabajo con objetos.
Movimiento, escala y rotación de objetos.
Control del centro de transformación.
Copia (clonación) de objetos. Alineación, matriz y simetría.
La herramienta de espaciado.
4. Fundamentos del modelado de mallas.
Modelado de splines.
Edición de splines.
Creación de primitivas.
Cómo trabajar con mallas editables.
5. Herramientas del modelado de mallas.
Cómo trabajar con modificadores.
Creación de objetos 3D a partir de splines.
Modelado de mallas avanzado.
6. Métodos de modelado con correctores.
El modelado con correctores.
El corrector editable.
Herramientas de superficie.
7. Estudio de las NURBS.
Creación de curvas, superficies y objetos NURBS.
Edición de subobjetos NURBS.
Recorte de superficies NURBS.
8. Los sistemas de partículas.
Aplicaciones de las partículas. Tipos de sistemas de partículas.
Utilización de los sistemas de partículas.
Control de las partículas.
9. Luces y cámaras
La creación de una cámara.
Las luces (tipos). Creación de luces.
Iluminación especial. Utilidades de la iluminación.
10. Fundamentos de los materiales.
El editor de materiales. Bibliotecas de materiales.
Creación de materiales Estándar.
Uso de mapas en el editor de materiales.
Controles de mapeado. Mapas procedimentales.
11. Métodos de animación.
La configuración del tiempo en MAX.
Creación de una animación con cuadros clave.
Introducción al Track View. Controles avanzados de Track View.
Creación de jerarquías de objetos. Cinemática inversa.
Creación de deformaciones de esqueleto. Los efectos especiales.
Animación con morfismos. Animación con dinámica de cuerpo duro.

SONIDO DIGITAL Y VIDEO DIGITAL CON ADOBE PREMIERE PRO CS6

1. Introducción.
1.1. La interfaz de Premiere Pro.
1.2. Panel Proyecto, Origen, Línea de tiempo y Programa.
2. Importar y organizar el material.
2.1. Importar archivos de medios.
2.2. Nombrar los clips, añadir anotaciones y marcadores.
2.3. Asignar etiquetas de color.
2.4. Crear Bandejas de búsqueda.
3. Ajustes de la edición.
3.1. Crear una Secuencia.
3.2. Bajar clips del panel Proyecto a la Secuencia.
3.3. Reordenar los clips editados en una Secuencia.
3.4. Reemplazar clips de la Secuencia.
3.5. Crear pistas Clips Anidados.
3.6. Editar por rizo, deslizamiento y desplazamiento.
3.7. Trabajar en el modo Recorte de precisión.
4. Transformaciones geométricas.
4.1. Cambiar la Escala, Posición y Rotación de los clips.
4.2. Recortar la imagen de los clips.
4.3. Animar los cambios de las transformaciones mediante Fotogramas Clave (Keyframes).
5. Cambios de velocidad.
5.1. Herramienta Ampliar velocidad.
5.2. Utilizar el cuadro de diálogo Velocidad/duración del clip.
5.3. Crear rampas de velocidad aplicando Keyframes al parámetro Reasignación del tiempo.
5.4. Invertir el sentido de la reproducción de los clips.
5.5. Crear frames congelados.

6. Aplicar Efectos y Transiciones.
6.1. Utilizar el Efectos para buscar Efectos y Transiciones.
6.2. Usar el panel Controles de Efectos para modificar los parámetros de los Efectos y las Transiciones.
6.3. Animar mediante Fotogramas Clave (Keyframes) los parámetros de los Efectos.

7. Títulos y gráficos.
7.1. Utilizar la herramienta Texto para generar títulos.
7.2. Utilizar las herramientas Pluma, Rectángulo y Círculo para crear formas vectoriales.
7.3. Panel Gráficos Esenciales.

8. Corrección de luz y color.
8.1. Ver los vídeoscopios en el panel Ambitos de Lumetri.
8.2. Aplicar el efecto Color de Lumetri.

9. Sonido.
9.1. Organizar los clips de sonido por pistas en la Secuencia.
9.2. Regular volúmenes de clip y de pista.
9.3. Aplicar fundidos de entrada y salida a todos los clips de audio.
9.4. Trabajar el sonido desde el panel Sonido esencial.
9.5. Aplicar ecualizaciones y efectos de sonido.
10. Exportar el montaje.
10.1. Exportar una Movie Maestra.
10.2. Exportar para internet.
10.3. Administrar el Proyecto.

POSTPRODUCCION ADOBE AFTER EFFECTS

1.1. Conceptos Generales
1.2. Nociones sobre la interficie
1.3. Creación de proyectos
1.4. Composiciones
1.5. La línea de tiempo, fotogramas clave y animaciones
1.6. Optimización del trabajo con fotogramas
1.7. Pre visualización de películas
1.8. Capas
1.9. Capas de Texto
1.10. Efectos
1.11. Emparentar Capas y objetos
1.12. Pintura
1.13. Máscaras
1.14. Mattes de seguimiento y canales alpha
1.15. Remover fondos con Color clave “Keylight”
1.16. Capas en 3d
1.17. Uso de expresiones
1.18. Rastreo de movimiento y estabilización de secuencias
1.19. Audio
1.20. Renderización final de películas.

MUDBOX

1. Reconocimiento del entorno de trabajo.
2. Importación y exportación de geometría desde 3D Studio Max.
3. Modelado digital.
4. Pintura digital y creación de texturas.
5. Extracción de mapas.
6. Interoperabilidad con Adobe Photoshop.

MOTION BUILDER

1. Reconocimiento del entorno de trabajo.
2. Primeros contactos con el personaje (carácter) y el proceso de caracterización.
3. Importación de geometría desde 3D Studio Max.
4. Animación por fotogramas y por medio de captura de movimiento.
5. Retargeting.
6. Limpieza y refinamiento de la animación.
7. Exportación a 3D Studio Max.