

CERTIFICA QUE:

**Sergio Sicilia Benito**

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

**ARQUITECTURA E INTERIORISMO CON 3D MAX Y  
DISEÑO GRÁFICO**

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **300** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 20 de junio de 2023

Nº D.4999

Jefe de Estudios

Alumno/a

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



# Plan de Estudios

## SUPERIOR ARQUITECTURA E INTERIORISMO CON 3D MAX Y DISEÑO GRÁFICO

### 1. ARQUITECTURA E 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. MOTOR RENDER VRAY

- 4.1. Preparación de imágenes para postproducción.
- 4.2. Creación de vistas panorámicas.
- 4.3. Diseño Arquitectónico.
- 4.4. Manejo de imágenes de alto rango dinámico HDRI.
- 4.5. Ensamblaje de luces.
- 4.6. Iluminación y materiales avanzados.
- 4.7. Motor Render VRay.
- 4.8. Configuración para presentación de producto.
- 4.9. Generación de geometrías mediante mapas de desplazamiento.

### EDICIÓN DE VIDEO ADOBE PREMIERE PRO CC

- Creación y montaje de una película
- Previsualización de una película
- Compilación y proyección películas
- Formato avanzado
- Añadir sonido en Premiere
- Crear titulares en Premiere
- Aplicar filtros en Premiere
- Uso de aplicaciones externas
- Superposición de clips
- Uso del comando Movimiento
- Aplicar transacciones en Premiere
- Los créditos dinámicos
- Los marcadores de situación
- Los clips virtuales
- Captura y compresión, Codecs
- Crear cintas de vídeo y DVD

### 2. LUSTRACION DIBUJO VECTORIAL ADOBE ILLUSTRATOR CC

- 2.1. Interfaz y entorno de trabajo.
- 2.2. Trabajo con capas en Illustrator.
- 2.3. Dibujar trazados con la herramienta Pluma.
- 2.4. Trazados de forma abierta y de forma cerrada.
- 2.5. Colorear trazos y rellenos.
- 2.6. Agrupar, unir y alinear objetos.
- 2.7. Herramienta Creador de Formas.
- 2.8. Panel Buscatrazos.
- 2.9. Crear trazados compuestos y trazados de recorte.
- 2.10. Crear máscaras de opacidad.
- 2.11. Importación de imágenes bitmap. Archivos enlazados vs archivos vinculados.
- 2.12. Crear una capa Plantilla.
- 2.13. Degradados, Mallas de degradado y Distorsiones de envolvente.
- 2.14. Herramienta Fusión.
- 2.15. Modificación de los atributos de apariencia: trazo, relleno, transparencia y efectos.
- 2.16. Efectos 3D.
- 2.17. Creación y uso de símbolos.
- 2.18. Creación y utilización de pinceles.
- 2.19. Exportar gráficos.