

CERTIFICA QUE:

Sergio Sicilia Benito

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

ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX 2017

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

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 6 de febrero de 2023

Nº D.4999

Jefe de Estudios

Alumno/a

Plan de Estudios

TÉCNICO ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX 2017

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 objeto.
3. **Trabajo con objetos.**
 - 3.1. Movimiento, escala y rotación de objetos.
 - 3.2. Control del centro de transformación.
 - 3.3. Copia (clonación) de objetos. Alineación, matriz y simetría.
 - 3.4. La herramienta de espaciado.
4. **Fundamentos del modelado de mallas.**
 - 4.1. Modelado de splines.
 - 4.2. Edición de splines.
 - 4.3. Creación de primitivas.
 - 4.4. Cómo trabajar con mallas editables.
 - 4.5.
5. **Herramientas del modelado de mallas.**
 - 5.1. Cómo trabajar con modificadores.
 - 5.2. Creación de objetos 3D a partir de splines.
 - 5.3. Modelado de mallas avanzado.
6. **Métodos de modelado con correctores.**
 - 6.1. El modelado con correctores.
 - 6.2. El corrector editable.
 - 6.3. Herramientas de superficie.
7. **Estudio de las NURBS.**
 - 7.1. Creación de curvas, superficies y objetos NURBS.
 - 7.2. Edición de subobjetos NURBS.
 - 7.3. Recorte de superficies NURBS.
8. **Los sistemas de partículas.**
 - 8.1. Aplicaciones de las partículas. Tipos de sistemas de partículas.
 - 8.2. Utilización de los sistemas de partículas.
 - 8.3. Control de las partículas.
9. **Luces y cámaras**
 - 9.1. La creación de una cámara.
 - 9.2. Las luces (tipos). Creación de luces.
 - 9.3. Iluminación especial. Utilidades de la iluminación.
10. **Fundamentos de los materiales.**
 - 10.1. El editor de materiales. Bibliotecas de materiales.
 - 10.2. Creación de materiales Estándar.
 - 10.3. Uso de mapas en el editor de materiales.
 - 10.4. Controles de mapeado. Mapas procedimentales.
11. **Métodos de animación.**
 - 11.1. La configuración del tiempo en MAX.
 - 11.2. Creación de una animación con cuadros clave.
 - 11.3. Introducción al Track View. Controles avanzados de Track View.
 - 11.4. Creación de jerarquías de objetos. Cinemática inversa.
 - 11.5. Creación de deformaciones de esqueleto. Los efectos especiales.
 - 11.6. Animación con morfismos. Animación con dinámica de cuerpo duro.