

NOMBRE: SIMULACIÓN VIRTUAL / CONTENIDOS 3D EN TIEMPO REAL

Nº horas: 8 Nº alum.: 150 Inicio: 19/01/2012 Fin: 19/01/2012 Horario: 10-14 y 16-20h

Lugar: ZARAGOZA

La inscripción sólo se realiza rellenando en Internet la ficha de inscripción: *Plazo inscripción finalizado**El plazo de inscripción se cerrará unos 20 días antes del comienzo previsto del curso, en ese momento se citará a todos los preinscritos para realizar la selección al curso, en la que se valorarán los resultados de la prueba y el currículum.***OBJETIVOS:**

Introducción a la metodología y tecnologías que permiten producir y desarrollar simulaciones virtuales y contenidos en tiempo real.

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

A todo perfil que desee expresar su creatividad a través de un medio 3D.

PROFESORADO:

Oscar Monzón, director técnico y de marketing en Next Limit Technologies (2003-2008), ganadores de varios galardones internacionales, entre ellos un Oscar de la Academia de Hollywood por su tecnología en 2008. Es actualmente director técnico del Centro Avanzado de Simulación de Aragón, y cuenta en su carrera con más de 15 años de experiencia en el ámbito de la creación de contenidos digitales y la publicidad.

Raúl Hernández, ingeniero técnico industrial por la Universidad de Zaragoza, fotógrafo y creador de contenidos digitales. Actualmente desarrolla su trabajo dentro del Centro Avanzado de Simulación de Aragón, y cuenta con más de 5 años de experiencia en el ámbito de la simulación 3D.

EQUIPAMIENTO:

Salón de actos equipado con proyector y sonido inalámbrico

PROGRAMA COMPLETO:

Maxwell Render

- Descripción del programa.
- Funciones principales.
- Aplicación de un simulador de luz.

Real Flow

- Descripción del programa.
- Funciones principales.
- Aplicaciones de un simulador de fluidos y físicas.

Vue

- Descripción del programa.
- Funciones principales.
- Aplicaciones de un simulador de ecosistemas.

Motores de video juegos

- Descripción de los motores de videojuegos principales del mercado.
- Funciones principales.
- Aplicaciones relacionadas con los motores de videojuegos.