

Nombre: MODELADO CON 3D MAX PARA LA CREACIÓN DE LIBRERÍAS 3D

Nº horas: 60

Nº alum.: 16

Inicio: 21/01/19

Fin: 14/02/19

Horario: 17 a 21,20 h

Lugar: ZARAGOZA

La inscripción sólo se realiza rellenando en Internet la ficha de inscripción:

*Inscripción finalizada*

El plazo de inscripción se cerrará unos 20 días antes del comienzo previsto del curso. Se realizará una selección previa de los alumnos (en el día y hora publicados en nuestra web), en la que se valorarán los resultados de la prueba y el currículum. [Condiciones de inscripción.](#)

**A QUIÉN VA DIRIGIDO:**

Trabajadores ocupados o desempleados en la Comunidad Autónoma de Aragón. A personas que quieran desarrollar una actividad más creativa, creando modelos 3D de objetos existentes o inventados, que puedan servir para la infoarquitectura o incluso para motores de videojuegos. Profesionales del sector que quieran añadir una posibilidad más a sus trabajos de modelado.

**OTROS CURSOS QUE TE PUEDEN INTERESAR:**

- [18/0999.017 – Taller de realidad aumentada con Unity](#)
- [18/0999.020 – Jornada Hacia la virtualización del mundo. Madurez de la realidad virtual y la nueva ola de la realidad mixta](#)
- [18/0999.021 – Jornada Cómo lanzar tu videojuego: estado actual de la industria y estrategias de marketing](#)

**FINALIDAD:**

Formar de manera actualizada a profesionales del sector audiovisual para su inmediata adecuación laboral.

**OBJETIVOS:**

3Ds Max es uno de los programas más usados en los estudios actualmente. Sobre todo, para modelar objetos de cualquier tipo y con cualquier finalidad.

El objetivo principal de estas clases es proporcionar los conocimientos básicos de modelado 3D, para poder crear objetos, ya sea mobiliario dedicado a infoarquitectura o bien para animación o video.

Modelaremos varios objetos diferentes, con la correcta aplicación de las texturas, a fin de conseguir el mayor realismo posible. Propondremos varios motores de render para que podamos dar varias opciones al cliente final.

Con todo ello crearemos nuestras propias librerías de modelos 3D, con el fin de poder subirlos a varias plataformas para su comercialización, explicando perfectamente todo el proceso para que se pueda realizar posteriormente con otros modelos propios modelados por el alumno.

**PROFESORADO:****Fernando Flores Casaus**

Artista VFX & CGI. Modelador, animador y postproductor en Urodev. Con gran experiencia en el sector audiovisual, generando contenidos por ordenador para simulaciones, videos y videojuegos. Combinando los renders tradicionales de programas 3D, con los motores gráficos de última generación para crear contenidos digitales. Como formador he impartido cursos en el **C.T.A.** de: Maxwell Render, Cryengine3 y modelado y animación 3D. Utilizo habitualmente software como: 3Ds Max, Cinema4D, Maya, Real Flow, Unity3D, Cryengine, Maxwell Render, y motores de render como V-ray, Arnold o nativos del programa como el Físico de Cinema. Premio al mejor corto de animación en el Festival Animainzón, y Premio del Público, junto a Juan Flores Casaus.

**EQUIPAMIENTO:**

16 equipos AMD Ryzen 7. 16 GB de RAM  
Tarjeta gráfica MSI GeForce GTX 1080 TiGaming x11g  
Aula con proyector Full HD Optoma y sonido inalámbrico

**PROGRAMA COMPLETO:**

Modelado con 3Ds Max

1. Principios de modelado en 3D.
2. Creación de Objetos desde una primitiva.
3. Principales funciones de los “editable poly”.
4. Modificadores en el Stack.
5. Tipos de materiales, en varios motores de render (Vray y Corona).
6. Aplicación de texturas y mapeado de las UVs.
7. Iluminación de un objeto para la imagen de presentación del producto.
8. Preparación del producto en un solo archivo para poder enviarlo.
9. Presentación de varias plataformas conocidas para la subida de nuestro objeto.