

## Diseño y Renderización Realista con 3ds Max

Formación continua



Modalidad  
Semi-presencial



Del 18/11/2019  
al 10/12/2019



30 horas



PDF  
Curso



Información  
de Matrícula



250€

### JUSTIFICACIÓN

La presentación mediante el ordenador de **objetos tridimensionales** es cada día más necesaria. Este medio permite que el **diseñador muestre con todo detalle el objeto diseñado** o que el programador de videojuegos diseñe los objetos que va a incluir en su juego por ordenador.

Una vez realizado el modelado del objeto, el siguiente paso es conseguir un gran realismo, tanto en la iluminación de la escena creada como en los materiales empleados en los objetos creados.

Toda esta escena sintética permite finalmente mostrar el diseño al usuario mediante imágenes o incluso renders de 360 grados, que el espectador puede manejar variando la zona observada y consiguiendo una mayor inmersión en la escena.

### DATOS DEL CURSO

**Duración:** 30 horas

**Modalidad:** presencial

**Lugar:** Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología de la Universitat Jaume I

**Fechas y horario:** Comienza el 18 de noviembre y finaliza el 29 de noviembre de 2019 (fechas aproximadas)

#### Horario:

TD0204AI (18/11/2019 - 15:30 - 19:30):

TD0107AI (19/11/2019 - 15:30 - 19:30):

TD0208AI (21/11/2019 - 17:00 - 19:00):

TD0207AI (25/11/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (26/11/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (27/11/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (28/11/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0207AI (29/11/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0207AI (02/12/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (03/12/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (04/12/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0207AI (09/12/2019 - 18:30 - 20:30):

TD0208AI (10/12/2019 - 18:30 - 20:30):

Aulas de la ESTCE

**NOTA:** Es convalidable por 1.5 créditos de libre configuración para todas las titulaciones de la UJI de Grado, Primer y Segundo Ciclo

## DESTINATARIOS

Estudiantes de las titulaciones de informática, diseño industrial, publicidad, arquitectura técnica, diseño y desarrollo de videojuegos etc

## OBJETIVOS

Introducir a los alumnos en el modelado y presentación de objetos por ordenador. El curso empezará por el modelado del objeto, siguiendo con la inclusión de una iluminación realista de la escena, generación de materiales que aporten hiperrealismo a la escena, inclusión de cámaras con precisión física, y acabando en la generación de imágenes hiperrealistas, retocadas con Adobe Photoshop para dar una mayor sensación de realidad. Como colofón, se analizará la creación de renders 360 que ayuden a mostrar todo el detalle de las escenas modeladas.

## METODOLOGÍA

Curso presencial eminentemente práctico: 25% teoría y 75% prácticas

## PROGRAMA

1. Modelado de escena para render foto-realista.
2. Importar objetos 3ds de biblioteca.
3. Materiales realistas.
4. Iluminación real.
5. Cámaras.
6. Renderizado de alta calidad.
7. Mascaras para postproduccion en photoshop.
8. Postproducción básica en photoshop.
9. Render 360 grados.

## PROFESORA

**Inmaculada Remolar Quintana**



Titular de Universidad en el departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos y miembro del instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen.

En cuanto a docencia, ha impartido clases de 3DS Max durante más de 15 años, en las titulaciones de diseño de producto y últimamente de videojuegos.

**Javier Val Lecha**



Ingeniero de Informático de Sistemas por la Universitat Jaume I.

No obstante, su formación la ha dirigido siempre al modelado y representación realista, habiendo realizado cursos avanzados sobre 3DS Max y sobre los motores de render V-Ray y Mental Ray.

Además de estos, se ha hecho experto en otros motores como Maxwell, Fryrender, Corona Renderer y Arion Render, que completa con otras herramientas de diseño como Adobe Photoshop.

Como profesional en diseño, ha trabajado en empresas como Tecnocopy Disseny, Arrandis Arquitectura S.L. y actualmente se encuentra trabajando desde 2011 en la empresa Idearideas S.L. donde se dedica a la creación de entornos 3D y renders realistas.

## EVALUACIÓN

Asistencia y evaluación continua del trabajo práctico

## INFORMACIÓN DE LA MATRÍCULA

**IMPORTE DE LA MATRÍCULA**

250 euros

175 euros - Estudiantes UJI / AlumniSAUJI

**DOCUMENTACIÓN NECESARIA**

- Fotocopia del DNI (alumnos extranjeros, NIE o pasaporte)
- Justificante de ingreso de la matrícula
- Copia del carnet de estudiante o de la matrícula del curso actual o de AlumniSAUJI

Número de cuenta para realizar el ingreso: (nombre, apellidos y curso)  
ES64 2100-4236-14-2200003795 (La Caixa)

**¿Cómo y dónde tiene que entregar la documentación?**

1. Personalmente en la FUE-UJI de Castellón (Universitat Jaume I)
2. Vía correo electrónico a [formacion@fue.uji.es](mailto:formacion@fue.uji.es)
3. Vía fax al 964 387010

**Más información**

Fundación Universitat Jaume I-Empresa

Dpto. de Formación

Teléfonos: 964 387 222 / 09

Fax. 964 387 010

Emails: [formacion@fue.uji.es](mailto:formacion@fue.uji.es) – [smembri@fue.uji.es](mailto:smembri@fue.uji.es)

## Patronos

empresas y entidades



Contacta con nosotros  
te ayudamos a encontrar lo que necesitas





**Silvia Membrilla**

Teléfono: 964 38 72 09  
[formacion@fue.uji.es](mailto:formacion@fue.uji.es)



**Andrea Navarro**

Teléfono: 964 38 72 12  
[formacion@fue.uji.es](mailto:formacion@fue.uji.es)



**Reyes Riera**

Teléfono: 964 38 72 10  
[formacion@fue.uji.es](mailto:formacion@fue.uji.es)



+34 964 38 72 22



Fundación Universitat Jaume I - Empresa, Campus Riu  
 Sec.

Edif. Escuela de Doctorado y Consejo Social, s/n  
 12071 Castellón de la Plana, España



#### Accesos

[Inicio](#)  
[La Fundación](#)  
[I + D + I](#)  
[Formación](#)  
[Jornadas](#)  
[Prácticas](#)  
[Becas para titulados](#)  
[EuroFUE-UJI](#)

#### Más visitadas

[Cursos FUE-UJI](#)  
[Oferta de prácticas extracurriculares](#)  
[Oferta de becas para titulados](#)  
[Proyectos Europeos e Internacionales EuroFUE-UJI](#)  
[Próximas Jornadas, Seminarios y Congresos](#)

#### Otras webs de la Fundación

[elfue.com](#)  
[EuroFUE-UJI](#)  
[InnovaUJI](#)

#### [Aviso legal](#)

[Portal de Transparencia](#)