Fundación Universitat Jaume I-Empresa

UNIVERSITAT JAUME I

FUNDACIÓ UNIVERSITAT EMPRESA
UNIVERSITAT JAUME I . CASTELLON

Diseño y Renderización Realista con 3DS MAX

Formación continua

Inscribirme

Modalidad online

Del 04/05/2021 al 20/05/2021

25 horas

PDF Curso

Información de Matrícula

175€

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: 25 horas
Modalidad: presencial

TD0205AI (04/05/2021 - 17:30 - 20:30):
TD0205AI (06/05/2021 - 17:30 - 20:30):
TD0207AI (07/05/2021 - 16:00 - 19:00):
TD0102AI (11/05/2021 - 17:30 - 20:30):
TD0205AI (13/05/2021 - 17:30 - 20:30):
TD0205AI (17/05/2021 - 18:00 - 20:30):

TD0130AI (18/05/2021 - 18:00 - 20:30):
TD0205AI (19/05/2021 - 18:00 - 20:30):
TD0205AI (20/05/2021 - 18:00 - 20:30):

Lugar: Escuela Superior de Ciencias Experimentales y Tecnología de la Universitat Jaume I
Fechas y horario: por confirmar

NOTA: Pendiente convalidar por 1 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 hipperrealismo a la escena, inclusión de cámaras con precisión física, y acabando en la generación de imágenes hiperrealistes, 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

BLOQUE 1..... 10 HORAS

1. Modelado de escena para render foto-realista.

2. Importar objetos 3d de biblioteca.

3. Materiales realistas.

4. Iluminación real.

BLOQUE 2..... 15 HORAS

5. Cámaras.

6. Materiales PBR.

7. Renderizado de alta calidad.

8. Máscaras para postproduccion en photoshop.

9. Postproducción básica en photoshop.

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 3d 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 Maz 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 Tecnocopi 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

175 euros

DOCUMENTACIÓN NECESARIA

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

Andrea Navarro

Teléfono: 964 38 72 12
formacion@fue.uji.es

Reyes Riera

Teléfono: 964 38 72 10
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

Fundación Universitat Jaume I - Empresa de la Comunitat Valenciana M.P. CIF: G-12366993