

Javier Fabre

 fjavifabre@gmail.com  685 27 27 09  javierfabre.com  [fjavifabre](https://www.linkedin.com/in/fjavifabre/)  [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=QWzgkxUAAAAJ&hl=es&oi=ao)

Educación

Universidad Rey Juan Carlos

Doctorado en Ciencias de la Computacion

Madrid, España

Sep 2020 - presente

- Investigación sobre el uso de materiales volumetricos multi-nivel
- Uso de Inteligencia Artificial para mejorar y acelerar técnicas de renderizado offline clásicas

Universidad Rey Juan Carlos

Master en Informática Gráfica, Videojuegos y Realidad Virtual

Madrid, España

Sep 2016 - Jul 2018

- Trabajo de Fin de Máster dedicado a Render Offline de telas volumétricas mediante GPUs
- Matrícula de Honor otorgada por su Trabajo de Fin de Máster

EINA (Universidad de Zaragoza)

Grado en Ingeniería Informática

Zaragoza, España

Sep 2011 - Jul 2016

- Proyecto final en investigación de nuevas técnicas de integración aplicadas a la simulación de iluminación global

Experiencia

Ingeniero Software en Render

CLO Virtual Fashion

Madrid, España

Feb 2025 - presente

Profesor Externo

Universidad Rey Juan Carlos

Mostoles, España

Mar 2022 - presente

- Impartiendo Rendering Avanzado I y II del Máster Universitario en Informática Gráfica, Videojuegos y Realidad Virtual.

Ingeniero Investigador Senior

SEDDI Labs

Madrid, España

Sep 2017 - Feb 2025

- Desarrollo de un motor de Render Offline dedicado a producir imágenes fotorealistas a partir de simulaciones de tejidos
- Investigación en técnicas para mejorar la calidad de las imágenes obtenidas mediante procesos CPU y GPU

Investigador de ayuda a la investigación

Universidad Rey Juan Carlos

Mostoles, Spain

Jul 2017 - Sep 2017

- Investigación sobre nuevas técnicas que permitan acelerar el renderizado de escenas volúmetricas usando GPUs

Publicaciones

Nenv: Neural Enviuronment Maps for Global Illumination

Jul 2023

Carlos Rodriguez-Pardo*, **Javier Fabre***, Jorge Lopez-Moreno, Elena Garces

[10.1111/cgf.14883](https://doi.org/10.1111/cgf.14883) 

Programación

Conocimiento avanzado: C++, C#, C, OpenGL, GLSL, Java

Conocimiento: CUDA, Python, Rust, Vulkan

Conocimiento básico: Rust, Haskell, SQL, MySQL

Language

- Español (materno)

- Inglés

- Japones (A1)