

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Edición y Producción Fotográfica
-------------	----------------------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	1571
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Audiovisual
----------	-------------

Módulo:	Ámbitos de Creación
---------	---------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Arroyo Vega	e.arroyo.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura se plantea como un medio para dotar al alumno de los conocimientos suficientes como para manipular sus propias creaciones fotográficas. Así mismo se les explicará pormenorizadamente los diferentes usos del software Adobe Photoshop enfocados al tratamiento digital de imágenes. Una vez tratado este bloque, se explicará a los alumnos el uso del software 3d Studio Max y su aplicación directa en procesos de manipulación y creación de imágenes digitales. Será una asignatura esencialmente práctica, con ejercicios diarios aplicados a la teoría expuesta en clase. Así mismo, se buscará despertar el interés artístico en la creación de dichas imágenes, no solo un dominio sobre ambos programas. Se le exigirá al alumno un cierto grado de plasticidad recopilando los conocimientos que han adquirido en asignaturas previamente cursadas como fotografía, color, diseño gráfico, etc.

Practicar con las herramientas de trabajo, analizar e investigar procesos de creación fotográfica digital, presentación de trabajos que incluyan el tratamiento de ambos programas.

OBJETIVO

El objetivo principal de la asignatura es formar al alumno en el uso del software 3d Max. Este software es el más en la industria de la infoarquitectura y la animación. Es una herramienta muy versátil capaz de combinarse con otros programas de diseño. La idea es impartir los conocimientos base para que el alumno pueda generar renders realistas mediante los conocimientos adquiridos en modelado, texturizado, iluminación y renderizado.

Los fines específicos de la asignatura son:

Complementar otras asignaturas como Escenografía y el Diseño de Espacios Efímeros, ayudando al alumno a generar escenarios realistas de proyectos de diversa índole.

Aportar una herramienta potente y versátil a la formación del alumnado que responde a una demanda real del mercado laboral.

Ampliar la visión espacial del alumno mediante la comprensión de la geometría en espacios realistas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Será necesario tener conocimientos sobre fotografía a nivel básico, haber utilizado previamente el software Adobe Photoshop y conocimientos de geometría descriptiva y sistemas de representación.

CONTENIDOS

- 1.- Introducción
- 2.- Interfaz, visores y menús
- 3.- Herramientas principales y operadores.
 - 3.1.- Creación de geometría
 - 3.2.- Primitivas estándar
 - 3.3.- Primitivas extendidas
 - 3.4.- Línea Spline
 - 3.5.- AEC Extendidas
 - 3.6.- Objetos Booleanos
 - 3.7.- Solevados y Terrenos
 - 3.8.- Cuadrículas de corrección.
- 4.- Manipulación de geometría
 - 4.1.- Sub-selección por niveles
 - 4.2.- Malla Poligonal Editable
 - 4.3.- Operaciones con la malla
 - 4.4.- Modificadores I
- 5.- Mapeado y texturización
 - 5.1.- Tipos de Materiales: Multisubobjeto/Ink and Paint.
- 5.2.- Materiales VRAY
- 5.3.- Conceptos sobre los materiales
- 5.4.- Creando diferentes materiales (opacos, rugosos, metálicos, etc.)
- 5.5.- Modificadores II
- 6.- Luces
 - 6.1.- Luces VRay
 - 6.2.- Luces Vray Fotométricas
 - 6.3.- VRAY Sun y HDRI
- 7.- Cámaras
 - 7.1.- Physical Camera vs VRAY Camera
 - 7.2.- Opciones de la cámara
 - 7.3.- Configuración de cámaras
 - 7.4.- Profundidad de campo
 - 7.5.- Animando la cámara.

- 8.- Renderización
- 8.1.- Panel de Renderizado
- 8.2.- Salida y formatos
- 8.3.- Motores de render
- 8.4.-Render Passes

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Al inicio del curso se valorará los conocimientos generales del conjunto de alumnos para comprobar el nivel de conocimientos. Las clases serán teórico-prácticas, explicando los diferentes elementos que componen el software y aplicando dichos conocimientos a un ejercicio práctico donde el alumno pondrá a prueba lo explicado en clase. Los ejercicios prácticos más avanzados suponen la combinación de varios conocimientos aplicados en un determinado orden. 3d max comenzará desde 0, iniciando al alumno con un breve repaso a los sistemas de representación y la geometría descriptiva y buscando desarrollar su visión espacial, plenamente necesaria para este bloque de la asignatura. Debido a la complejidad del programa utilizado se comenzará por lo más básico, la creación de geometría, seguido de su manipulación, su texturización, iluminación y animación. Las clases serán esencialmente prácticas con pequeños ejercicios que pongan a prueba lo aprendido por el alumno. Finalizados ambos bloques se estudiará la interacción entre los gráficos generados en 3d y su manipulación a través del programa de edición fotográfica.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto

avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Dominar la edición y producción fotográfica.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Plantear y resolver problemas de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Dar respuestas a argumentos de mercado de diseño profesional y a la fisicidad del producto.

Realizar trabajos y propuestas fotográficas con un acabado adecuado para el mundo profesional y comercial.

Fotografía de encargo en el circuito comercial o de diseño.

Conocer las necesidades y capacidades de otras disciplinas o partes vinculadas a un encargo a desarrollar sobre todo en el sector profesional como componentes del mismo equipo que desarrolla un producto Ello conllevará el saber desarrollar y encargar o contratar las partes adecuadas que interesen así como los compañeros de trabajo en equipo.

Generar imágenes tridimensionales para proyectos de diseño, interiorismo, decoración, mobiliario, etc. buscando un acabado realista, optimizando siempre los tiempos de producción.

Relacionar y combinar las técnicas de retoque fotográfico y digital con otros ámbitos y disciplinas del diseño (diseño de moda, de producto, web...).

Trabajar en equipo para desarrollar proyectos de mayor complejidad.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Se trata de una asignatura con evaluación continua por lo que la falta injustificada a más de 5 clases (20% de inasistencia) hace que el alumno pierda la convocatoria ordinaria y pase a examinarse directamente en convocatoria extraordinaria

CONVOCATORIA ORDINARIA:

10% Asistencia en clase.
90% Trabajo Final

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

100% Trabajo final.

ALUMNOS REPETIDORES:

Los alumnos repetidores no tienen que asistir presencialmente a clase, pero si es obligatorio que estén dados de alta en Aula Virtual, así mismo, deben presentar el trabajo final en la forma y fecha requeridas al resto de los alumnos.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

- *.- Tener más de un 80% de asistencia. Superar el 20% de inasistencia implica perder la evaluación continua y por tanto presentarse directamente en convocatoria extraordinaria.
- *.- La entrega final estará debidamente explicada en aula virtual con su correspondiente rúbrica de evaluación.
- *.- Se trata de una asignatura de cierta complejidad y el software únicamente existe para sistema Windows, por lo que hay habilitados 4 laboratorios diferentes con el software necesario. Es recomendable consultar con los becarios para determinar huecos libres y poder acceder a dichos laboratorios.

SOBRE EL PLAGIO:

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Ascent - Center for Technical Knowledge Autodesk 3ds Max 2022: Fundamentals 2022

Jamie Cardoso V-Ray 5 for 3ds Max 2020: 3D Rendering Workflows Volume 1 2020

Miguel D'Addario 3ds Max Modelado: Fundamentos, Comandos, Ejercicios Y Tips 2019

Serdar Hakan DÜZGÖREN Vray 5.0 (NEXT) User Guide 2021

Miguel Ángel Luque Gálvez Conceptos y fundamentos de diseño en 3D 2019