Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Edición y Producción Fotográfica
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	4
Código:	1643
Periodo docente:	Séptimo semestre
Materia:	Investigación
Módulo:	Estrategias Creativas y Proyectos Artísticos
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 versatil a la formación del alumnado que responde a una demanda real del mercado laboral.

Ampliar la visión espacial del alumno mediante la compresión 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.- Linea 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 le 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

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de (auto) reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Generar y gestionar la producción artística.

Determinar el sistema de presentación adecuados para las cualidades artísticas específicas de una obra de arte.

Realizar proyectos de investigación artísticos.

Realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.

Adquirir sensibilidad hacia el patrimonio cultural.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Relaciona y combina las posibilidades de la edición fotográfica con otras disciplinas de la creación artística, en un modo creativo y experimental.

Utiliza las técnicas de edición fotográfica y digital en el desarrollo de un lenguaje artístico personal.

Da respuestas a argumentos de mercado artístico y registro de la obra de arte.

Utiliza la fotografía para encargos artísticos y comerciales.

Conoce 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 artístico. Ello conllevará el desarrollo, encargo o contratación de las partes adecuadas que interesen así como los compañeros de trabajo en equipo.

Gestiona y manipula imágenes con soltura, rapidez y eficacia, adaptándolas a necesidades artísticas y expresivas.

Genera imágenes tridimensionales para proyectos artísticos, de instalación, de dirección artística, o diferentes propósitos creativos con un acabado realista, optimizando siempre los tiempos de producción.

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 perder la convocatoria ordinaria al alumno, presentándose obligatoriamente en la 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 los trabajos individuales y 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 inansitencia implica perder la evaluación contínua y por tanto presentarse directamente en voncovatorua extraordinaria.
*.- El trabajo final estará debidamente explicado 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 los 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