

GUÍA DOCENTE

**TALLER DE ILUMINACIÓN EN
ENTORNO VIRTUAL**

**GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES
AUDIOVISUALES**

CURSO 2018-2019

I.-Identificación de la asignatura	
Período de impartición:	Anual
Créditos:	3 ECTS
Modalidad:	100% Presencial con el apoyo del campus virtual.
Idioma en el que se imparte:	Castellano
Requisitos previos:	Fundamentos de la Fotografía La Imagen Cinematográfica
Coordinador de facultad:	Laura Bermejo
Director de la titulación:	Juan Francisco Viruega
Coordinador de departamento:	Cesar Pérez
Profesor colaborador:	David Vírseda

II.-Presentación de la asignatura
La dirección de fotografía virtual. Iluminación interactiva, técnicas de la iluminación virtual con software específico, de modelado y render 3D. Puesta en escena en un entorno virtual y en 3D, iluminado con fuentes 'naturales' y 'artificiales'.

III.-Competencias	
CG1	Capacidad de análisis y síntesis.
CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG6	Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información procedente de fuentes diversas).
CG7	Capacidad crítica y autocrítica.
CG8	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG9	Toma de decisiones.
CG10	Trabajo en equipo.
CG16	Sensibilidad estética o habilidad para percibir las obras de arte desde una experiencia sensible.
CEIF13	Conocimiento de las técnicas y metodología de trabajo de la dirección de fotografía y el diseño de iluminación utilizadas en los nuevos entornos virtuales.

IV.-Resultados de aprendizaje
El alumno deberá ser capaz de:
- Diseñar una puesta en escena arquitectónica en un entorno virtual y en 3D e iluminarla con fuentes 'naturales' y 'artificiales' para ofrecer un resultado lo más próximo a la realidad de un plató/decorado de rodaje.
- Idear un recorrido por dicho espacio virtual para decidir los puntos de vista en la planificación, optimizar la construcción de decorados y elegir las lentes para rodaje.
- Controlar las diferentes fases de trabajo (workflow).

V.-Metodología docente	
MD1	Impartición de clases teóricas.
MD2	Impartición de clases prácticas.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD6	Tutorías académicas.
MD8	Talleres de debate de casos prácticos.

VI.- Contenidos

VI.A- Temario de la asignatura

1. Iluminación interactiva y dirección de fotografía virtual.
2. Modelado y texturizado con software
3. Interface software
4. Materiales y shaders.
5. Configuración de las cámaras.
6. Herramientas de iluminación y emisores.
7. Iluminación del ambiente (Environment lighting)
8. Técnicas de iluminación
9. Configuración del render
10. Postproducción del render y retoque final.

VI.B- Actividades formativas

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	9 horas
AF3	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	3 horas
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	12 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas
AF7	Asistencia a tutorías individuales presenciales.	3 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento.	3 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas.	30 horas

***La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del profesor.**

VII.-Evaluación

VII.A.- Criterios generales de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA: La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El profesor decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN: El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si el alumno desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría de Alumnos, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN: La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS: Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un alumno copia el trabajo de otro, ambos serán considerados responsables.

VII.B.- Criterios específicos de evaluación de la asignatura

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de

suspense, sin derecho a evaluación ordinaria. **SÍ** **NO**

Todas las pruebas revaluables deberán obtener una calificación mínima de 5.
Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El profesor indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Campus Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación. En el caso de trabajos, será determinante la entrega/ presentación de los mismos en los plazos establecidos por el docente.

Pruebas (*)	Descripción de la prueba	Revaluable/ No revaluable en convocatoria extraordinaria	Ponderación (en %)
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Examen práctico	Revaluable	30%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final	Revaluable	40%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Realización de prácticas	No revaluable	15%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas. (0%)	--	--	--
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Atención, toma de apuntes y aportaciones extra	No revaluable	15%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría de Alumnos (escritos, grabaciones...)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El alumno realizará o entregará las pruebas de evaluación revaluables que no haya superado en la evaluación ordinaria (calificación mínima: 5). Conserva el resto de las calificaciones obtenidas en evaluación ordinaria, siempre y cuando no las haya perdido por falta de asistencia.

La prueba de evaluación extraordinaria se colgará en el campus virtual llegado el momento.

VII.C.-Revisión de las pruebas de evaluación

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del alumno de TAI.

VIII.-Recursos didácticos

Bibliografía recomendada

ALBEE, T. (2002). *Lightwave 3D character animation*. Texas: Wordware Pub.

BIRN, J. (2001). *Técnicas de iluminación y render*. Madrid: Anaya Multimedia.
 MOSHKOVITZ, M. (2000). *The virtual studio*. Boston: Focal Press.
 NAAS, PAUL J. (2012). *Autodesk Maya 2013 essentials*. Indianápolis: John Wiley & amp.
 PARK, J. E. (2005). *Understanding 3D animation using Maya*. New York: Springer.
 SMITH, M. J. (2008). *Maya plugin power*. Boston: Course Technology.
 VARIOUS. (2006). *Cinema 4D Release 10*. Friedrichsdorf: Maxon Computer.
 WEISHAR, P. (1998). *Digital space*. New York: McGraw-Hill.
 Manual de usuario de Maxwell render:
http://www.maxwellrender.com/pdf/maxwellrendermanual-v2.5_eng.pdf

Filmografía recomendada

-

Sitios web de interés

<http://www.maxwellrender.com/>
<http://www.autodesk.com/products/maya/overview>
 Maxwell render 30d demo: http://www.maxwellrender.com/mw2_demo.php
 Maxwell render foro: <http://www.maxwellrender.com/forum/index.php>
 Estudio Aiko: <http://www.studio-aiko.com/index.html>
 Estudio Ilion: <http://www.ilion.com/>

Material del alumno necesario para cursar la asignatura

Papel y bolígrafo
 Ordenador en casa con software instalado para practicar.

Visitas Master Classes, eventos o talleres adicionales se comunicarán a lo largo del curso

-