

804328 - ILU-A - Iluminación

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Inglés

Profesorado

Responsable: Martínez Navarro, Beatriz
Otros: Bigas Tañà, Miquel

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
- CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.
- CEAAD 10. Identificar el proceso de dirección y producción de los diferentes proyectos artísticos del ámbito digital, las metodologías existentes, los roles implicados y sus funciones.
- CEAAD 12. Implementar y gestionar proyectos de diseño y animación incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.
- CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:

- 07 AAT N1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 1: Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.
- 04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
- 06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
- 02 SCS N3. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL - Nivel 3: Tener en cuenta las dimensiones social, económica y ambiental al aplicar soluciones y llevar a cabo proyectos coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.
- 03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

804328 - ILU-A - Iluminación

Metodologías docentes

Se prevé realizar sesiones de clase teóricas i sesiones prácticas.

Las sesiones de clase teóricas se dividen, en general, en cuatro franjas de actividad:

1. Resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Revisión de los ejercicios resueltos.
3. Explicación de nuevos contenidos.
4. Explicación del siguiente ejercicio y materiales complementarios.

Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes.

En cuanto a las sesiones prácticas, éstas se programarán para algunas de las actividades previstas en la asignatura. Se realizarán de forma alternada en plató y en aula, con el objetivo de trabajar las herramientas de iluminación tanto en entorno real como en entorno virtual.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

- Comprender los conceptos de iluminación que intervienen en la creación de imágenes reales o virtuales y ser capaz de iluminar correctamente un objeto o escenario.
- Conocer las diferencias y puntos en común entre luz natural e iluminación artificial, y saberlos relacionar y utilizarlos en una producción de imágenes reales o virtuales.
- Comprender y saber aplicar los conceptos de iluminación de una escena real en una escena virtual, aplicando procesos de iluminación a través de fotografías y fusión de imágenes de alto rango dinámico.
- Entender las bases de la iluminación (brillo, color, especularidad y difusión, y contraste) y saber simular y parametrizar luces y sombras en los programas informáticos de diseño 3D.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	24h	16.00%
	Horas grupo mediano:	22h	14.67%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	14h	9.33%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804328 - ILU-A - Iluminación

Contenidos

<p>TEMA 1: Concepto de iluminación en escenas y objetos reales y virtuales</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo mediano/Prácticas: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Importancia de la luz en la obtención/creación de imágenes reales y virtuales. - La luz como radiación electromagnética - Interacción luz/materia - Relación entre iluminación real e iluminación virtual <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las prácticas 1-4</p>	
<p>TEMA 2: Relaciones entre iluminante, luminaria y objeto</p>	<p>Dedicación: 30h Grupo mediano/Prácticas: 4h Actividades dirigidas: 8h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diferencia entre iluminante y luminaria -Características de la luz: dirección, calidad, tamaño efectivo, contraste y color. -Efectos de la luz sobre los objetos: sombras propias y proyectadas, textura, especularidad y color. <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las prácticas 1-4 y en el trabajo final</p>	
<p>TEMA 3: Luz natural e iluminación artificial</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo mediano/Prácticas: 4h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fuentes de luz continua artificial: tipos y características. -Luz de flash -Características de la luz natural -Trayectorias solares -Simulación de trayectorias solares con luz artificial. <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las prácticas 5 y 6</p>	

804328 - ILU-A - Iluminación

<p>TEMA 4: Captación de imágenes fijas y en movimiento</p>	<p>Dedicación: 25h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 6h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concepto de exposición -Ajustes de cámara para control de exposición -Diafragma y profundidad de campo -Obturador y movimiento -Intensidad luminica, exposición y calidad de la imagen. -Rango dinámico <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Ejercicios propuestos en las prácticas 1-6 y el trabajo final</p>	
<p>TEMA 5: Conceptos y técnicas de iluminación con programas de creación de imágenes generadas por ordenador (CGI)</p>	<p>Dedicación: 35h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 6h Actividades dirigidas: 8h Aprendizaje autónomo: 21h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Relación entre luz real y luz virtual -Fuentes de luz virtuales y configuraciones -Iluminación global y oclusión ambiental <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Ejercicios propuestos en las prácticas 1-4, 6, 7 y Trabajo Final</p>	
<p>TEMA 6: Iluminación de un objeto virtual a partir de imágenes fotográficas: IBL y HDR</p>	<p>Dedicación: 20h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 4h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concepto de IBL -Proceso de creación de una imagen HDR -Aplicación de iluminación IBL de escenas 3D. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Ejercicios propuestos en la práctica 7</p>	

804328 - ILU-A - Iluminación

Planificación de actividades

Prácticas 1 a 4	Dedicación: 10h Grupo pequeño/Laboratorio: 4h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Ejercicios en los que se iluminarán objetos tanto en entorno real (plató) como en entorno virtual (CGI). En cada una de las prácticas se trabajarán aspectos diferentes de la iluminación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de volúmenes y texturas de objetos difusos - Representación de volúmenes y texturas de objetos especulares - Intensidad y contraste - Color <p>Estas prácticas se trabajarán en grupo en plató y de forma individual para las imágenes virtuales.</p> <p>Material de soporte: Hojas de instrucciones correspondientes a las prácticas 1 a 4</p> <p>Materiales y equipamientos de iluminación del plató.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones de cada práctica.</p>	
Pràctica 5	Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 2h Aprendizaje autónomo: 8h
<p>Descripción: Trabajo de obtención de imágenes en espacio exterior, mediante el conocimiento de las trayectorias solares, para obtener la iluminación deseada. Trabajo individual</p> <p>Material de soporte: Hoja de instrucciones de la práctica 5</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones de la práctica.</p> <p>Objetivos específicos: Entender el comportamiento de la luz solar para poder obtener la iluminación deseada en espacios exteriores.</p>	
Práctica 6	Dedicación: 14h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 10h
<p>Descripción: Obtención de imágenes en espacio interior con diferentes condiciones de iluminación. Se trabajará tanto en real como en virtual. Trabajo individual.</p>	

804328 - ILU-A - Iluminación

Material de soporte:

Hoja de instrucciones de la práctica 6

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones de la práctica.

Práctica 7

Dedicación: 10h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 8h

Descripción:

Integración de un objeto CGI en un entorno real.

Material de soporte:

Hoja de instrucciones de la práctica 7

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones de la práctica.

Objetivos específicos:

Trabajar la iluminación de forma integrada, tanto en real como en virtual.

Aplicar las técnicas de iluminación IBL de escenas 3D

Trabajo Final

Dedicación: 30h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

Aprendizaje autónomo: 24h

Descripción:

Consistirá en la captación de diferentes escenas de video en las que se cumplan distintos requisitos de cuanto a localización, intención e iluminación. En este trabajo se integrarán los conocimientos y habilidades adquiridos durante el curso.

Trabajo en parejas.

Material de soporte:

Hoja de instrucciones del Trabajo Final

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

A través del Aula de entrega del Campus Virtual y según las instrucciones establecidas en las hojas de instrucciones del trabajo.

804328 - ILU-A - Iluminación

Sistema de calificación

- 7 ejercicios prácticos con una ponderación total del 35% de la nota final.
- Trabajo final: 15%
- Examen parcial (semana 7): 15%
- Examen final: 25%
- Participación y actitud de aprendizaje: 10%

Los alumnos que superen la asignatura por medio de la evaluación continua se podrán presentar al examen de reevaluación, siempre que no tengan un NP de la asignatura. En este examen se reevaluarán las calificaciones correspondientes al examen parcial y el examen final.

Normas de realización de las actividades

Prácticas:

Los ejercicios de prácticas se explican e inician durante el horario de clase y se completan al margen del horario previsto de clase, siguiendo las instrucciones que se indican en el documento "Hoja de práctica" correspondiente y las indicaciones proporcionadas en clase.

La entrega de ejercicios de prácticas se realizará mediante el aula de entrega de la asignatura, en el Campus Virtual, siguiendo las indicaciones descritas en el documento de la práctica. No se aceptarán prácticas entregadas fuera de plazo y la correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir siendo, por tanto, objeto de evaluación.

La evaluación de las prácticas no comporta solamente la resolución de los ejercicios propuestos, sino también la defensa que se haga de los resultados en clase.

Exámenes:

Las preguntas y problemas propuestos en los exámenes hacen referencia tanto al contenido teórico de la asignatura como a los ejercicios resueltos en las distintas prácticas.

804328 - ILU-A - Iluminación

Bibliografía

Básica:

- Bernal Rosso, F. Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía. Barcelona: Omega, 2010.
- Birn, Jeremy. Técnicas de iluminación y render. Madrid: Anaya Multimedia, cop. 2001. ISBN 8441510946.
- Brooker, Darren. Essential CG lighting techniques with 3ds Max. 3a ed. Oxford: Focal Press Elsevier, 2008. ISBN 9780240521176.
- Jacobson, Ralph E. Manual de fotografía: fotografía e imagen digital. 9a ed. Barcelona: Omega, cop. 2002. ISBN 8428212813.
- Ray, Sidney F. Applied photographic optics: lenses and optical systems for photography, film, video, and electronic imaging. 2nd ed. London: Focal Press, 1994. ISBN 0240513509.
- Adams, Ansel. The camera. Boston: Little Brown & Co, 1980. ISBN 0821210920.
- Brown, Blain. Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors. 2nd ed. Boston: Focal Press, 2011.
- Carlson, Verne; Carlson, Sylvia. Professional lighting handbook. 2nd ed. Boston: Focal Press, cop. 1991. ISBN 0240800206.
- Davies, Adrian; Fennessy, Phil. Electronic imaging for photographers. 2nd ed. Oxford: Focal Press, 1996. ISBN 0240514416.
- Kerr, Norman. Techniques of photographic lighting. New York: American Photographic Book Publishing, 1982. ISBN 0817460241.
- Langford, Michael J. Tratado de fotografía: un texto avanzado para profesionales. 3a ed. Allschwil: Bron Elektronik AG, 1996.
- Pirenne, M.H. Óptica, perspectiva, visión en la pintura, arquitectura y fotografía. Buenos Aires: Víctor Leru, 1974.
- Ray, Sidney F. Photographic imaging and electronic photography. Oxford: Focal Press, 1994.
- Stroebel, Leslie. View camera technique. 6th ed. Boston [etc.]: Focal Press, cop. 1993. ISBN 024080158X.
- Boch, Christian. The HDRI handbook 2.0: high dynamic range imaging for photographers and CG artists. Rockynook, 2012.