

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	IMAGEN DIGITAL			
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:	MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	3/3			
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	1,2 y 3
PROFESOR/ES:	Grupos 1, 2 y 3: Jesús Hidalgo	AULA:	S10B, A13	TALLER
e-mail: jesushid@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
<p>Objetivos generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución. • OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor. • OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejar adecuadamente el flujo de trabajo en el campo de la imagen digital. • Emplear adecuadamente las herramientas de texturizado. • Conocer las técnicas avanzadas de manipulación, retoque y composición de imagen fotográfica. • Conocer los principales sistemas de modelado 3D. • Utilizar las técnicas básicas de modelado, iluminación y aplicación de materiales en la construcción de elementos y escenas 3D. • Conocer las propiedades de los materiales físicos para conseguir imágenes realistas. <p>Competencias generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño. • CG.5. Conocer las posibilidades operativas de las herramientas informáticas y familiarizarse con el manejo de los programas adecuados a cada una de las actividades inherentes a las diferentes áreas del Diseño. <p>Competencias Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.

EJERCICIOS Cada alumno elaborará un Portfolio de Imagen Digital que contendrá los bloques que se especifican más abajo y en los cuales se trabajarán de forma transversal los temas indicados a la derecha de esta introducción y de forma específica los detallados a la derecha de cada bloque.	TEMAS <ul style="list-style-type: none"> Introducción a la creación de modelos 3D. Adquisición y desarrollo de hábitos de reflexión y destrezas de trabajo en el campo del modelado y texturizado 3D. Estudio de los procesos creativos inherentes a la modelización a partir de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de representación. Adquisición de capacidades para plantear modelos a través de imágenes en dos o tres dimensiones. Edición avanzada de imágenes mediante capas de ajustes, filtros, modos de fusión, tipos de máscaras y propiedades de capas.
Modelado 3D a partir de formas planas (edit Spline) y formas geométricas básicas (edit Poly). <ul style="list-style-type: none"> Ejercicio de creación de una escena exterior mediante el modelado de elementos arquitectónicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción al modelado 3D
Iluminar y texturizar una escena 3D con materiales basados en propiedades físicas.	<ul style="list-style-type: none"> Adquisición de técnicas y destrezas de trabajo en el campo del modelado 3D, iluminación y materiales 3D.
Modelado de un objeto hard surface a partir de imágenes de referencia. Realizar un mapeado del objeto 3D para posteriormente texturizarlo.	<ul style="list-style-type: none"> Adquisición de capacidades para plantear modelos a través de imágenes en dos o tres dimensiones. Creación de texturas basadas en las propiedades físicas de los materiales.
Edición de imagen y fotomontaje	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas avanzadas de edición de imágenes, mediante el retoque de color, el uso de filtros y ajustes. Edición no destructiva de imágenes mediante el uso de las máscaras de capa, máscaras de recorte y máscaras vectoriales.
Incrustación de renders 3D en imagen real.	<ul style="list-style-type: none"> Manipulación y características de los objetos inteligentes y los filtros inteligentes.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
ENERO // MAYO // JUNIO <u>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</u>	Recuperación septiembre: <i>Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de Junio.</i>
Cada alumno entregará un portfolio incluyendo los ejercicios realizados en clase. Se realizará un examen final de la asignatura.	
Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Ejecución técnica (uso de los procedimientos técnicos adecuados en cada caso y corrección en su aplicación). Ejecución plástica (corrección en la composición, encaje, valoración tonal, uso del color, etc.). Rectificación oportuna de los trabajos según las observaciones y sugerencias del profesor. Corrección en la respuesta a preguntas teóricas. 	Criterios de calificación (Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente): El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20% del total. Trabajo autónomo en el taller o laboratorio del estudiante, el 60% del total. Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 20% del total.