



Guía docente				
Datos Identificativos			2023/24	
Asignatura (*)	Materiales e Iluminación		Código	616G02017
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Profesorado	Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Web				
Descrición xeral	El objetivo de esta asignatura es que los estudiantes conozcan el proceso de generación de imágenes mediante computador (render). Los estudiantes serán capaces de analizar las propiedades ópticas de los materiales, para reproducirlas en imágenes sintéticas mediante diversas técnicas de iluminación. También serán capaces de aplicar imágenes como textura para controlar las diferentes propiedades de los materiales. Se aprenderá a crear y configurar cámaras virtuales para la generación de imágenes sintéticas emulando el comportamiento de las cámaras en la realidad.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A11	CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción.
B1	CB1 - 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
B2	CB2 - 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
B3	CB3 - 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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.



B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Saber definir las propiedades de los materiales de superficies en 3D simulando diferentes aspectos, tanto buscando el realismo como resultados estilizados	A10	B1	C1
	A11	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
Dominar el uso de texturas de diferentes tipos para controlar las propiedades de los materiales	A10	B1	C1
	A11	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	



Saber iluminar una escena 3D en diferentes situaciones y con diversos fines estéticos, tanto de forma realista como no realista, en render off-line como en tiempo real	A10	B1	C1
	A11	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
Tener la capacidad de evaluar diferentes técnicas de iluminación, shading y texturizado en cuanto a su rendimiento, calidad y coste en tiempo de render, de cara a la toma de decisiones en una producción, o su adecuación a un motor de tiempo real	A10	B1	C1
	A11	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

Contenidos	
Tema	Subtema
El proceso de shading. Iluminación directa	Interacción luz-objeto. Modelos básicos de iluminación Propiedades de los materiales Fuentes de luz
Texturas	Tipos de texturas Aplicaciones de las texturas Simulación de detalles geométricos mediante texturas
PBR	Materiales físicamente correctos Reflexión, transmisión, dispersión y absorción BRDF Workflows PBR. Metalness/roughness, specular/glossiness Metales y dieléctricos
Gestión de color e imagen digital	Principios físicos del color Espacios de color Representación digital de la información Rango dinámico Corrección gamma Formatos de imagen Workflow lineal ACES



Principios de iluminación	Objetivos de la iluminación Características de la luz Tipos de luces Modelar con la luz Iluminación en tres puntos Esquemas de iluminación clásicos
Ray tracing	Algoritmo de ray tracing Tipos de rayos Reflexiones, refracciones y sombras Profundidad de los rayos
Render	Técnicas de render. Render off-line y render en tempo real Path tracing Aliasing y antialiasing Capas y pases de render (AOVs) Técnicas de eliminación de ruido (denoising)
Cámara	Funcionamiento de una cámara Parámetros de las cámaras reales Cámaras en CGI Profundidad de campo Desenfoque por movimiento
Sombras	Importancia de las sombras Técnicas de cálculo de sombras en CGI. Ray tracing y depth shadow maps
Iluminación global	Simulación de los distintos comportamientos da luz Interreflexiones difusas Cáusticas La ecuación de render Subsurface scattering (SSS). BRDF, BTDF, BSDF, BSSRDF Ambient occlusion Final gathering Photon mapping

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	24	24	48
Taller	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	25	50	75
Prueba de respuesta múltiple	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C1 C3 C9	1	0	1
Presentación oral	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	24	25



Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Taller	Trabajo de laboratorio, resolución de problemas aplicando los conceptos estudiados en teoría sobre un software de creación de contenidos digitales en 3D
Prueba de respuesta múltiple	Examen teórico
Presentación oral	Presentación de un trabajo desarrollado en la asignatura

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Taller Presentación oral	Las tutorías complementarán los talleres, clases teóricas y los trabajos personales, de forma que se puedan resolver las dudas y dificultades que hayan surgido durante las clases, el estudio o el trabajo no presencial. Estas tutorías se podrán realizar tanto de forma individual como en pequeños grupos.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Taller	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Ejercicios prácticos (evaluación continua)	50
Prueba de respuesta múltiple	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B13 C1 C3 C9	Examen teórico	30
Presentación oral	A10 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Presentación del trabajo grupal	20

Observaciones evaluación
La evaluación de la asignatura se compondrá de tres bloques, con los siguientes pesos en la nota final: Trabajos prácticos: 50Examen teórico: 30Presentación oral: 20La prueba teórica se realizara en la fecha oficial del examen de la asignatura. Los trabajos prácticos se entregarán en los plazos correspondientes que se indiquen en clase y se publiquen en las tareas de Moodle. La presentación oral se realizara dentro de las clases en la fecha y modo que se indicará en clase con antelación suficiente. En la segunda oportunidad, los bloques de trabajos prácticos y presentación oral se sustituirán por una prueba práctica a realizar en el laboratorio en la fecha oficial del examen. La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto si la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su calificación en el acta de primera oportunidad, si fuese necesario.

Fuentes de información



Básica	- Jeremy Birn (2013). Digital Lighting and Rendering, 3rd Edition. New Riders - Owen Demers (2002). Digital Texturing and Painting. New Riders - John Alton (2013). Painting with light. University of California Press - Matt Pharr, Wenzel Jakob, Greg Humphreys (2017). Physically Based Rendering. From Theory to Implementation. Third Edition. Morgan Kaufmann - Tomas Akenine-Möller, Eric Haines, Naty Hoffman, Angelo Pesce, Sebastien Hillaire, Michat Iwanicki (2018). Real Time Rendering, Fourth Edition. A K Peters/CRC Press
Complementaria	- Isaac V. Kerlow (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. John Wiley & Sons, Inc. - Jeremy Cantor, Pepe Valencia (2004). Inspired 3D Short Film Production. Thomson Course Technology - Alberto Rodriguez (2010). Proyectos de Animación 3D. Anaya Multimedia - Autodesk Maya Press (2007). The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics. Sybex - Virginia Wissler (2012). Illuminated Pixels: The Why, What, and How of Digital Lighting. Cengage Learning PTR

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Modelado 1/616G02015
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Animación 1/616G02018
Asignaturas que continúan el temario
Técnicas Avanzadas de Render/616G02024
Shading/616G02027
Proyecto de Animación/616G02021
Postproducción 3D y Efectos Visuales/616G02022
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías