

Herramientas Computacionales 2022

Producción de Imágenes Digitales 2D y 3D

Profesor Sebastian Pagueguy / Ayudante **Brian Vicuña**

Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

Bienvenidos!

Me llamo Sebastian Pagueguy y soy su profesor en este ramo, me pueden decir Seba, está prohibido tratarme de USTED, no creo que en la relaciones jerárquicas así que aunque les cueste me debe tratar por mi nombre y de "TU"

Soy diseñador gráfico de la FAU (igual que ustedes) y Magíster en Cine y Imagen Digital de la Universidad de Sydney.

Trabajo como Motion Designer y Animador Digital hace 15 años, actualmente trabajo en una agencia internacional de publicidad llamada "Superside" como Director de Motion Graphics

Este es mi trabajo y portafolio: <https://vimeo.com/sebastianpagueguy>

Visión general

El curso ha optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.

En contexto de pandemia ante la imposibilidad de de producir contenido en video "real" de entretenimiento, sumado al más absoluto reinado de los streamings pagados (netflix, amazon, etc) por sobre los otros medios de comunicación y entretenimiento. El mundo de la creación de contenido se ha volcado y rendido ante los pies del contenido digital, en este lamentable estado de encierro nuestra industria a ganado un enorme terreno económico y social ya que ha asumido la responsabilidad de entretener, enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo

Las bases de la Imagen Digital NO se cimentan en softwares o hardware "X", por el contrario tiene su fundamento en el reino de la observación y estudio de la forma y la comunicación visual. Por lo tanto, las herramientas como softwares son meros instrumentos para plasmar esta disciplina, **los softwares son el MEDIO no el CONTENIDO**. Este curso pretende dar a conocer a los alumnos el CONTENIDO y DISCIPLINA de la producción digital de imágenes mediante la observación y estudio de casos y demostraciones

Objetivos

1. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de profesionales activos en el campo del diseño (mayormente publicitario) como lo son Dore (ayudante) y Seba (profesor). En este caso se mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo se enfrentan diferentes proyectos de diseño y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
2. En Términos de las herramientas a ocupar nos centraremos en 4 herramientas básicas pero explotando su uso a nivel profesional, para el ámbito de producción: 2D (bidimensional) usaremos Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Para el ámbito 3D (tridimensional) usaremos Autodesk Maya y para la animación ocuparemos Adobe After Effects
3. En el ámbito empírico, aprenderán a ocupar de forma avanzada y profesional estas 4 herramientas que son la base técnica de la actividad de todo diseñador (gráfico e industrial)
4. Por el lado proyectual, desarrollar un documento / pieza práctica que permita evaluar su paso por el curso.
5. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

Metodología del Curso:

- Cada Miércoles tendrán una **clase de demostración en vivo** (que además será grabada). Esta clase la deberán ver y hacer sus preguntas, serán clases demostrativas donde se mostrarán aspectos teóricos y técnicos, con ejercicios prácticos que ustedes pueden seguir si así lo desean, pero no serán evaluados por estos.
- Miércoles por medio tendremos ayudantías con ejercicios sobre el tópico de la clase anterior a cargo del profesor asistente Brian “Dore” Vicuña, estos ejercicios de ayudantía tendrán una nota acumulativa durante el semestre
- Para no ser monótonos iremos cambiando de software cada 2 clases (una teórica y una ayudantía) hasta pasar por lo 4 softwares, luego repetiremos el ciclo y así

- El Curso tomará asistencia y será uno de los factores que nos permitirá evaluar su desempeño y paso por el curso

Unidades de Estudio:

Unidad 1 "Imagen Digital 2D", software a emplear: Adobe Photoshop

- Uso avanzado del software
- Edición de imágenes
- Ilustración Digital básica
- Teoría del color digital

Unidad 2 "Composición Digital 2D", software a emplear: Adobe Illustrator

- Uso avanzado del software
- Tipografía digital
- Dibujo vectorial
- Composición
- Diseño editorial básico
- Formatos de salida (imprenta vs digital)

Unidad 3 , "Espacio Digital 3D", software a emplear: Autodesk Maya

- Uso básico del software
- Modelado 3D de objetos
- Modelado 3D orgánico
- Iluminación y render

Unidad 4 , "Espacio Audiovisual", software a emplear: Adobe Premiere y After Effects

- Uso básico del software
- Edición de video
- Animación básica
- Composición video y gráfica

Evaluación y Rúbrica:

Los alumnos solo tendrán 3 evaluaciones formales durante este proceso y serán evaluados de acuerdo a esta rúbrica:

✚ Rúbrica Evaluación Herramientas Computacionales 2021

Explicación de la Rúbrica

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño para el 4.0
- Además, todos los demás ramos especialmente los de la línea de proyecto evaluarán sus trabajos y uso de estas herramientas en la práctica, en esas esas instancias los mismos alumnos pondrán a prueba lo aprendido en este curso.
- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño es una disciplina que se vincula (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Explicación las Evaluaciones:

- 60% Proceso: Esto es la suma de sus Ayudantías + Su asistencia y participación en clases. Los que más pregunten, participen y le pongan “ganas” será evaluado por su mérito en el proceso (no por logros específicos).
- 40% Trabajo Final: Tendrán un solo trabajo final que pueden empezar a desarrollar desde el primer día de clases y lo pueden entregar cuando ustedes estimen que esté listo. Eso les puede evitar colapsos a fin de año por acumulación de entregas en otros ramos. (las especificaciones formales de la entrega vienen más adelante)
- 100% Trabajo opción “ME RINDO”: Es una modalidad especial, literalmente entregar el mínimo exigido para pasar con un 4.0 el ramo. Sin embargo esto implica que solo pueden seguir asistiendo al ramo como oyentes y no pueden hacer los trabajos de ayudantía ni el trabajo final. Pueden tomar esta alternativa de escape por las

siguientes razones: No le interesa el ramo, no quiere venir a clases, tiene demasiados problemas personales y no les es posible continuar. (las especificaciones formales de la entrega vienen más adelante)

Especificaciones Proyecto Final:

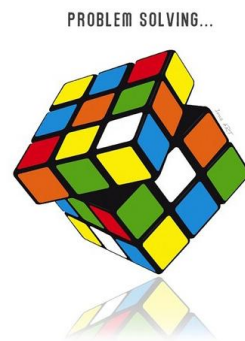
Deberán hacer un Proyecto (1 imagen) y presentarlo en 3 formatos diferentes:

- 1- Feed Instagram (1080 x 1080 px, 72 dpi) en *.PNG
- 2- Formato para impresión (30 x 30 cm, 300 dpi) en formato *.PDF
- 3- Formato animado para historia de Instagram (1080 x 1920 px) en formato *.MP4

La imagen debe contener los siguientes elementos

- Texto y/o Logo
- Fondo
- 1 imagen fotográfica y/o render 3D y/o Imagen vectorial*
- 1 elemento animado (para la versión animada)

*OJO puede ser solo una imagen, ustedes eligen el tipo, también pueden mezclar técnicas a gusto



Especificaciones Proyecto “ME RINDO”

Deberán hacer un Proyecto (1 imagen)

1- Feed Instagram (1080 x 1080 px, 72 dpi) en *.PNG

La imagen debe contener los siguientes elementos

- Texto que Diga “ME RINDO” + su Nombre y apellido
- Fondo
- 1 imagen fotográfica: Imagen de Meme “Perro Chico”
- 1- render 3D y/o 1 Imagen vectorial a elección



Ejemplo:



Fundamentos de esta metodología:

Para fundamentar este “proceso” con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.

Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, es algo inherente y estático. Definido, fijo. Mi potencial fue determinado al nacer, y no es dinámico.

<p>Fixed Mindset <i>Mentalidad Fija</i></p>  <p style="text-align: center;">Evita el fracaso Busca lucir inteligente Evita los desafíos Se ciñe a lo que conoce</p> <p style="text-align: center;">El feedback y la crítica son personales No cambia o mejora</p>	<p>Growth Mindset <i>Mentalidad de Crecimiento</i></p>  <p style="text-align: center;">Desea el aprendizaje continuo Confronta la incertidumbre Abraza los desafíos No teme fallar</p> <p style="text-align: center;">El feedback es sobre sus habilidades actuales Se esfuerza por aprender</p>
---	---

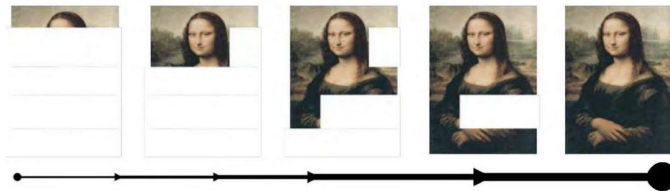
Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, puede ser desarrollado continuamente. Mi verdadero potencial es desconocido e incognoscible.

Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset". [Link](#).

Fixed Mindset *Mentalidad Fija*

"Debo concretar tal cual todo el plan antes de mostrarlo a clientes"

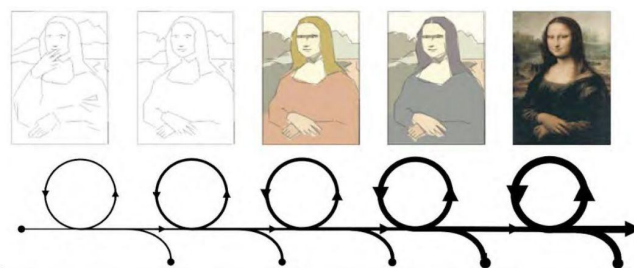
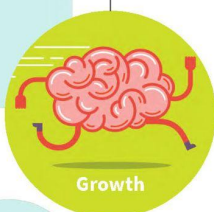
Pensamiento lineal
Línea de producción
Trabajo por fases



Growth Mindset *Mentalidad de Crecimiento*

"Aprendo y descubro nuevos insights gracias a las entregas periódicas de valor".

Pensamiento en ciclos
Trabajo del conocimiento
Iterativo e incremental



Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset". [Link](#).

CLASE	Ciclo	Contenido de Clase	ejercicio en clase	Encargo Semanal
9 ago	1	Presentacion del Curso y	Pre-Evaluación Curso	Definición del Encargo Semestral y alternativa "me rindo"
16 ago	1	Clase Photoshop básico	Ilustración Fondo + Personaje Grisalia	
23 ago	1	Ayudantia Photoshop básico	Ejercicio en clase	
30 ago	1	Clase Illustrator básico	Compo básica figuras pre-Diseñadas	
6 septiembre	1	Ayudantia Illustrator básico	Ejercicio en clase	
13 septiembre		Vacaciones de 18	Vacaciones de 18	Vacaciones de 18
20 septiembre	1	Clase Maya 3D básico	-	
27 septiembre	1	Ayudantía Maya 3D básico	Modelado + Render Básico	
4 oct	1	Clase After Effects básico	-	
11 oct	1	Ayudantía After Effects	Encargo animación básica	
18 oct	2	Clase Ilustración digital avanzada Invitado Especial		
25 oct	2	Clase Illustrator Avanzado		
1 nov	2	Clase Maya 3D Avanzado		
8 nov	2	Clase After Effects Avanzado		
15 nov	2	Semana trabajo autonomo	Semana trabajo autonomo	
22 nov	2	Ayudantía Final, clase de preguntas y respuestas		
29 nov	2	Repaso General	Entrega encargo Final	Entrega Encargo Final