



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE ARTES @ [taiarts.com](mailto:taiarts.com)  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Taller de iluminación en entorno virtual*

## GUÍA DOCENTE

GRADO EN CINEMATOGRAFÍA Y ARTES AUDIOVISUALES  
Curso 2025/2026

## *Identificación de la asignatura*

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Aldo Aguirre

## *Presentación de la asignatura*

Técnicas de iluminación interactiva y dirección de fotografía 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.

## *Competencias*

CG2	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG7	Capacidad crítica y autocrítica.
CG8	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG9	Toma de decisiones.
CG10	Trabajo en equipo.
CG13	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG14	Diseño y gestión de proyectos.
CG16	Sensibilidad estética o habilidad para percibir las obras de arte desde una experiencia sensible.
CEIMP5	Conocimiento de los principales softwares, técnicas y procesos de trabajo utilizados en la producción de animación audiovisual
CEIMP6	Habilidad para el manejo de las herramientas necesarias en la producción de animación audiovisual.

## Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01. Diseñar una puesta en escena arquitectónica en un entorno 3D, y ser capaz de iluminarla con fuentes 'naturales' y 'artificiales'. Para ofrecer un resultado lo más próximo a la realidad de un plató/decorado de rodaje.
02. 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.
03. Control de luces IES y costes en puesta de escena.

## Metodología docente

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorías académicas.
<i>MD8</i>	Talleres de debate de casos prácticos.

## Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>01 Modelado básico.</li> <li>02 Uv básico.</li> <li>03 Texturizado básico.</li> <li>04 Control de cámara.</li> <li>05 Iluminación.</li> <li>06 Render arnold.</li> </ol>
----------------	---

## Actividades formativas

<i>AF1</i>	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	9 horas
<i>AF3</i>	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales).	3 horas
<i>AF4</i>	Realización de prácticas en aula informática.	12 horas
<i>AF6</i>	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	30 horas
<i>AF7</i>	Asistencia a tutorías individuales presenciales y online.	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 equipo docente.

## Evaluación

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

#### ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la 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 la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, 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/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

### CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

#### EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima sí/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas)	Reevaluable	Sí	20%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Reevaluable	Sí	20%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	No reevaluable	No	40%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas	No reevaluable	No	10%
			100%

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

#### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

#### REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

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

## *Recursos didácticos*

### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Albee, T. (2002). *Lightwave 3D character animation*. Wordware Pub.  
 Birn, J. (2001). *Técnicas de iluminación y render*. Anaya Multimedia.  
 Moshkovitz, M. (2000). *The virtual studio*. Focal Press.  
 Naas, Paul J. (2012). *Autodesk Maya 2019 essentials*. John Wiley & amp.  
 Park, J. E. (2005). *Understanding 3D animation using Maya*. Springer.  
 Smith, M. J. (2008). *Maya plugin power*. Course Technology.  
 Various. (2006). *Cinema 4D Release 10*. Maxon Computer.  
 Weishar, P. (1998). *Digital space*. McGraw-Hill.

Manual de usuario de Maxwell render:  
[http://www.maxwellrender.com/pdf/maxwellrendermanual-v2.5\\_eng.pdf](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 3D demo: [http://www.maxwellrender.com/mw2\\_demo.php](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 NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

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

### VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso.