



Grado en Diseño de
Interiores
Curso 2017/2018

DIN116

**Animación digital en
espacios interiores**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Asignatura: Animación digital en espacios interiores
Carácter: Obligatoria
Idioma: Español
Modalidad: Presencial
Créditos: 6
Curso: Cuarto
Semestre: Primero
Grupo: 4DINT
Curso académico: 2017/2018
Profesores/Equipo Docente: Carlos Cotelo Oñate

1. REQUISITOS PREVIOS

Haber cursado las asignaturas *Fundamentos de informática e Infografía 3D*.

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

El desarrollo, de los proyectos de animación digital planteados por el profesor, aplicando las técnicas de representación y animación en 3D, es un sistema preparatorio de lo que serán los cursos superiores de taller de proyectos, para los cuales es fundamental la práctica y la capacidad del trabajo autónomo y para su Proyecto fin de grado.

Se pretende mostrar las posibilidades de la animación por ordenador a la hora de mostrar trabajos en entornos 3D, interiores y exteriores. Para ello, se explican las herramientas de animación de objetos y cámaras.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El estudiante demostrará poseer y comprender los principales conceptos y herramientas para desarrollar proyectos animados de infografía en 3D aplicables al campo del Diseño de Interiores, Arte y Arquitectura con un acabado profesional.

También adquirirá destreza en el manejo de cámaras 3D, así como perfeccionar su nivel en otras áreas como iluminación o Modelado.

El estudiante incrementará la capacidad de autoaprendizaje con los conocimientos y las técnicas adquiridas necesarias para la presentación de proyectos de otras asignaturas o personales.

Así mismo se verá capacitado para la supervisión y valoración de otros proyectos, determinando su calidad y aportando soluciones a su mejora.

4. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

Clases de teoría y prácticas: (1.8 ECTS) Las clases de teoría en esta materia utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección para la visualización de las imágenes ilustrativas de la materia. Las clases se desarrollan en el formato de talleres prácticos en aulas informáticas, donde el alumno, supervisado por el profesor y de manera individual o en grupos reducidos, desarrollará los ejercicios de animación digital en relación al Diseño de Interiores. Las tutorías se podrán llevar a cabo durante este tiempo, viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada.

Tutorías: (0,6 ECTS) Las tutorías pueden llevarse a cabo durante el tiempo de las clases prácticas de taller viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada. También podrán desarrollarse fuera del periodo lectivo durante el estudio individual del alumno o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

Estudio individual y trabajo de asignatura: (3,6 ECTS) Trabajo autónomo e individual del alumno utilizando los distintos medios empleados en la asignatura. Desarrollo del propio campo artístico en el laboratorio informático, preparación de los proyectos de animación a presentar en clase, y documentación. Para facilitar el estudio y la realización de los trabajos escritos y prácticos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a la biblioteca y a las aulas taller y de informática. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Lectura y estudio. Visitas a exposiciones y eventos relacionados con la animación digital etc.

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Convocatoria ordinaria:

Prácticas durante el curso:	20 %
(Retos planteados en clase y tarea realizada fuera de clase y enviada a través de la plataforma on line).	
Examen parcial	20 %
Examen final	60 %

Convocatoria extraordinaria:

Examen final extraordinario	80 %
Prácticas	20%

- Es necesario asistir puntualmente al 80% de las sesiones presenciales. Caso contrario, el profesor se reserva el derecho de realizar el examen final.
- Los trabajos entregados fuera de plazo no serán evaluados.

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Chanes, Milton

[3ds Max 2011 \[Texto impreso\] / Milton Chanes \(2010\)](#)

Editorial: Madrid : Anaya Multimedia, D.L. 2010

Descripción física: 400 p. : il. ; 24 cm + 1 disco (CD-ROM)

ISBN: 978-84-415-2831-4

[3D Studio Max 2010 \[Texto impreso\] / \[Euroinnova Formación. Fundación Aucal\] \(2010\)](#)

Editorial: [Granada] : Euroinnova editorial, 2010

Cusson, Roger

[Realistic architectural visualization with 3ds Max and mental ray \[Texto impreso\] / Roger Cusson and Jamie Cardoso \(2007\)](#)

Editorial: Burlington, USA ; Oxford, UK : Focal Press, cop. 2007

Descripción física: XIII, 330 p. : il., col. ; 25 cm + 1 DVD-Rom

ISBN: 978-0-240-80912-0

Bibliografía complementaria

[Rendering with mental ray & 3ds Max \[Texto impreso\] / Joep van der Steen \(2007\)](#)

Editorial: MA, USA ; Oxford, UK : Focal Press, cop. 2007

Descripción física: IX, 245 p. : il., col. ; 25 cm + 1 disco (CD-Rom)

ISBN: 978-0-240-80893-2

[Modelado y animación de personajes con 3D Studio Max \[Texto impreso\] / \[Euroinnova Formación. Fundación Aucal\] \(2009\)](#)

Editorial: [Granada] : Euroinnova editorial, cop. 2009

Técnicas de iluminación y render. Jeremy Birn. Anaya Multimedia.

7. BREVE CURRÍCULUM

Dr. Carlos Cotelo Oñate

Profesor del área: diseño de interiores y 3D

Licenciado en Filosofía por la Universidad de Navarra (1995) y Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid (2010).

1999-2006. Director de Aurn Design, estudio de Infografía 3D y Multimedia. Proyectos interactivos, infografía inmobiliaria y publicidad.

2008 Publicación en editorial RAMA de "Guía de campo de Combustion 2008", software de postproducción de Autodesk.

2009-actualmente. Director de Aurn Producciones. www.aurnproducciones.com Productora especializada en vídeos corporativos medioambientales.

Desde 1999, combina la actividad docente con la actividad profesional. Domina las herramientas 3D Studio Max, Modelado con Maya, Sketckup. Photoshop. Edición de vídeo con Avid y Final Cut. Nuke. Conocimientos avanzados de corrección de color en vídeo (etalonaje).

8. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR

Previa petición de cita al profesor

Profesor de la asignatura:

Carlos Cotelo

Departamento de Arquitectura

ccotelo@nebrija.es

Despacho 306

Coordinador de la asignatura:

Elena Merino

Departamento de Arquitectura

emerino@nebrija.es

Despacho 311

9. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TÍTULO: Grado en diseño de interiores CURSO ACADÉMICO: 17/18

ASIGNATURA: Animación digital en espacios interiores

CURSO: Cuarto SEMESTRE: Primero CRÉDITOS ECTS: 6

Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos prácticos del alumno	Horas Presenciales	Horas/Semana Estudio teórico/práctico y trabajo. Máx. 7 horas semanales como media
1	<i>Presentación de la asignatura y objetivos</i>		1,5	3
2	<i>Gestión de archivos y proyectos 3D</i>		1,5	3
3	<i>Repaso de Interfaz y Modelado</i>		1,5	4
4	<i>Repaso de Iluminación y Render estático</i>		1,5	4
5	<i>Conceptos básicos de animación y keyframes</i>		1,5	3
6	<i>Edición con Track View y curvas de animación</i>		1,5	3
7	<i>Práctica coche en ciudad 1. Edición de keys</i>		1,5	3
8	<i>Práctica coche en ciudad 2. Sincronización</i>		1,5	3
9	<i>La animación por trayectorias</i>		1,5	4
10	<i>El uso de controladores básicos</i>		1,5	4
11	<i>Los controladores avanzados</i>		1,5	3
12	<i>Animación básica de cámaras</i>		1,5	3
13	<i>Práctica túnel en primera persona</i>		1,5	3
14	<i>El uso de dummies en cámaras</i>		1,5	4
15	<i>Práctica coche en ciudad 3. Dummies.</i>		1,5	3
16	EXAMEN PARCIAL		1,5	
17	<i>Sistemas de partículas</i>		1,5	3
18	<i>Animación de cámaras sobre textos</i>		1,5	5
19	<i>Sistema de Rigging en cámaras 1.</i>		1,5	3
20	<i>Sistema de Rigging en cámaras 2.</i>		1,5	3
21	<i>Destrucciones arquitectónicas animadas 1.</i>		1,5	5
22	<i>Destrucciones arquitectónicas animadas 2.</i>		1,5	5
23	<i>Conceptos sobre la presentación de trabajos 3D</i>		1,5	2
24	<i>Uso de cámaras en arquitectura exterior</i>		1,5	2
25	<i>Las cámaras orbitando sobre modelos 3D.</i>		1,5	2
26	<i>Uso de cámaras en espacios interiores</i>		1,5	2
27	<i>El paseo virtual en un único trazo</i>		1,5	2
28	<i>La edición de planos en el paseo virtual</i>		1,5	2
29	<i>Configuración y gestión de la Práctica Final</i>		1,5	2
30	<i>Evaluación Final Ordinaria y Extraordinaria</i>		1,5	2
TOTAL			60	90
			+	= 150 horas

Clases de teoría	1,8 ECTS	45 horas	30 sesiones
Estudio individual - grupal	0,4 ECTS	10 horas	
Trabajo individual - grupal	3,3 ECTS	80 horas	
Tutorías	0,6 ECTS	15 horas	
TOTAL	6 ECTS	150 horas	30 sesiones