Animación digital en espacios interiores

Grado en Diseño de Interiores

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Animación Digital en espacios interiores
Titulación: Grado en Diseño de Interiores
Carácter: Obligatoria
Idioma: Castellano
Modalidad: Presencial
Créditos: 6
Curso: 4º
Semestre: 7º
Profesores/Equipo Docente: D. Héctor Pérez Vázquez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG4, Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información
- CG6 Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.
- CG7 Capacidad de gestión de la información y rigor en el orden establecido.
- CG8 Resolución de problemas
- CG9 Toma de decisiones sobre qué técnica emplear en cada momento.
- CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general.
- CG15 Adaptabilidad a los cambios rápidos
- CG20 Sensibilidad estética
- CG21 Aprendizaje autónomo
- CG26 Motivación por la calidad

Competencias específicas

- CET33 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conceptos y técnicas de la animación digital así como sus principales herramientas informáticas, aplicando dichos conocimientos con fundamento y criterio a la realización de proyectos de Diseño de Interiores

1.2. Resultados de aprendizaje

El alumno, al desarrollar los ejercicios de animación digital aplicados al Diseño de Interiores, requeridos, irá componiendo las evidencias de su aprendizaje que tendrán la forma de un

proyecto integral que será evaluado por el profesor.

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

También adquirirá destreza en el uso de herramientas infográficas y de Animación 3D, iluminación avanzada y texturas, así como la familiarización con la terminología al uso en el ámbito de los contenidos digitales.

El estudiante incrementará la capacidad de autoaprendizaje con los conocimientos y las técnicas adquiridas necesarias para la realización de proyectos concretos.

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

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado la asignatura Fundamentos de Informática.

2.2. Descripción de los contenidos

- Conceptos y técnicas de animación 2D y 3D. El lenguaje del movimiento.
- Utilización de los paquetes informáticos necesarios para la Representación y animación 2D y 3D.
- Animación. Efectos especiales y Postproducción
- Animación de cámaras Planos y movimientos de cámara.
- Uso y aplicaciones profesionales de la animación en 3D en el Diseño de Interiores.
- Estudio y Análisis del Mobiliario utilizado en la animación digital, en relación a su uso y contexto, (histórico y social).
- Prácticas de animación Digital en el Diseño de Interiores a partir de un Mobiliario específico y de las limitaciones planteadas por el profesor.
- Gestión de proyectos de animación digital en el Diseño de interiores.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. **Introducción.**
   Gestión de archivos y repaso general del uso del software.

2. **Animación básica**
   Uso de keyframes
   La sincronización en el Dope Sheet
   La aceleración en el Curve Editor

3. **Animación avanzada**
   Uso de trayectorias
   Controladores de animación
   El Dummie
   La animación avanzada de cámaras

4. **Efectos especiales**
   Sistemas de partículas
   Los Space Warps

5. **Iluminación fotorrealista**
   Motor de render con radiosidad
   La gestión del render pesado
   Retoque fotográfico y ajustes finales de proyecto

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Ejercicio de animación de una ciudad. Los alumnos, de manera individual, deben diseñar y modelar en 3D un conjunto de piezas industriales.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Diseño de un interior fotorrealista. Los alumnos, de manera individual, deben diseñar y modelar en 3D un espacio interior.

2.5. Actividades Formativas

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de teoría	12,5	100%
Resolución de ejercicios en el aula-taller bajo la dirección del profesor	32,5	100%
Tutorías	15	100%
Estudio individual	90	0%
TOTAL	150	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
7,0 - 8,9 Notable (NT)
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos	20%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Presentación de trabajos y proyectos	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

3.3. Restricciones

Trabajo escrito de prácticas

La no presentación del trabajo escrito de prácticas o la falta de asistencia injustificada a más de

una suponen el suspenso automático de la asignatura tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria. Se conservará la nota de prácticas aprobadas para posteriores convocatorias.

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 4,5 en el examen final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.5. Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

CHANES, M. (2010) 3ds Max 2011

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, R., (2007) Realistic architectural visualization with 3ds Max and mental ray

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 recomendada

VAN DER STEEN, J. (2007) Rendering with mental ray & 3ds Max

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

BIRN, J. Técnicas de iluminación y render. Anaya Multimedia.