

A large, light gray, stylized profile of a man's head and shoulders, facing right. The man is wearing a cap and has a beard. The style is reminiscent of a woodcut or a simple line drawing.

Infografía 3D
Grado en Diseño de
Interiores



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Infografía 3D

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Carlos Cotelo Oñate

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.

Competencias específicas

CET32 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los principales conceptos y herramientas para desarrollar proyectos en 3D aplicables al campo del Diseño de Interiores, Arte y Arquitectura con un acabado profesional

1.2. Resultados de aprendizaje

El alumno, al desarrollar los ejercicios de representación 3D requeridos, irá componiendo las evidencias de su aprendizaje que tendrá la forma de un proyecto que será evaluado por el profesor: La creación de un proyecto infográfico: Proponer el diseño de un proyecto infográfico 3D sencillo en el ámbito del Diseño de Interiores, pero desde todas sus vertientes: Estética, diseño espacial, iluminación, texturas, travelling etc. Para ello el alumnado dispondrá de toda la información pertinente tanto del problema a resolver como de las tecnologías existentes para poder adecuarlo a sus necesidades.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado la asignatura Fundamentos de informática.

2.2. Descripción de los contenidos

- Uso de los paquetes informáticos adecuados y de última tecnología para la representación y animación 3D
- Modelado 2D y 3D

- Modelado a partir de planos CAD.
- Iluminación de exteriores e interiores
- Materiales y Texturas
- Cámaras
- Modelado tridimensional
- Creación de Maquetas
- Materiales y Texturas
- Trabajos Foto realísticos y Postproducción.
- Animación. Efectos especiales y Postproducción
- animación de cámaras Planos y movimientos de cámara.
- Herramientas para Texturización y Montaje
 1. Texturas.
 2. Correcciones.
 3. Montajes.
- Gestión de proyectos de infoarquitectura.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

- 1. Conceptos básicos.**
Interfaz de programa y sistema de archivos.
Uso de visores y perspectivas.
Herramientas de transformación: mover, rotar, escalar.
Clonación de objetos.
- 2. Modelado básico**
Uso de primitivas.
Modificadores con gizmo: Bend, Taper, Twist.
Otros modificadores: Noise, FDD..
- 3. Modelado avanzado.**
El polígono editable.
Modelado a partir de formas 2D: extrusión, torno, solevado.
- 4. Iluminación básica.**
Tipos de luces y sombreados.
Posición y técnicas básicas. El render.
Trucos principales para iluminar correctamente.
- 5. El texturizado.**
Materiales básicos.
Los mapeados.
Materiales compuestos.
Uso del Video Post.

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 modelado de piezas industriales*. Los alumnos, de manera individual, deben diseñar y modelar en 3D un conjunto de piezas de diseño.

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

3. Metodología docente

Método expositivo: Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada tema por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.

Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones

Resolución de trabajos: Elaboración de informes y documentos en los que el alumno debe realizar labores de búsqueda bibliográfica, recopilación de información, análisis de documentos, análisis de casos, redacción y explicación de conclusiones.

4. Actividades formativas

Clases de teoría y problemas: (1 ECTS, 25h, 100% de presencialidad) Lección magistral en la que se incluyen ejemplos de proyectos de infografía, en la que se hace hincapié en el diseño de los mismos en su entorno, técnicas de representación y sistemas empleados. Los alumnos trabajarán de la misma manera posteriormente en el aula informática aplicando los conocimientos adquiridos para la resolución de pequeños problemas propuestos por el profesor.

Prácticas: (0,8 créditos ECTS, 20h, 100% de presencialidad). Clases de elaboración, análisis y solución de problemas de representación 3D propuestos por el profesor y que los alumnos elaboran trabajando en grupos reducidos con ayuda y presencia del profesor. En las últimas sesiones cada grupo hace una presentación y defensa oral ante el profesor y los demás compañeros, del trabajo elaborado. Los alumnos entregarán este trabajo de prácticas al profesor para ser evaluado.

Tutorías: (0,6 créditos ECTS, 15h, 100% de presencialidad) Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia, fuera del horario de clase.

Estudio individual: (3,6 ECTS, 90h, 0% de presencialidad) Trabajo individual del alumno utilizando los distintos medios empleados en la asignatura, libros de la bibliografía básica, así como cuanta documentación pueda ser necesaria para la elaboración y diseño de los proyectos de Infografía 3D a los que el alumno se debe enfrentar.

Para facilitar el estudio y la realización de los trabajos escritos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a la biblioteca y a sus ordenadores con todos los programas informáticos de la asignatura. Con el desarrollo personal de los trabajos propuestos en clase, el alumno completará el ciclo de aprendizaje de las competencias (conocer, saber aplicar, comunicar y autoaprendizaje) para pasar a la evaluación.

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

5.1. 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.

5.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Trabajo de prácticas	20%
Prueba parcial	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Trabajo de prácticas	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

5.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba 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.

5.4. 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.

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 recomendada

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.

Nombre y Apellidos	Carlos Coteló Oñate
Departamento	Arquitectura
Titulación académica	Doctor
Correo electrónico	ccotelo@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail