




ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR

Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaría de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Representación Fotorrealista y Animación de Productos por Ordenador” (2140048) del curso académico “2022-23”, de los estudios de “Doble Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto e Ingeniería Mecánica”.

María José Frías Lebrón

Responsable de Administración de Centro

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D	Página	1/11



Datos básicos de la asignatura

Titulación:	Doble Grado en Ing.en Diseño Ind.y Desarrollo del Producto e Ing. Mecánica
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2010-11
Centro responsable:	Escuela Politécnica Superior
Nombre asignatura:	Representación Fotorrealista y Animación de Productos por Ordenador
Código asignatura:	2140048
Tipología:	OBLIGATORIA
Curso:	4
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Expresión Gráfica en la Ingeniería
Departamento/s:	Ingeniería del Diseño

Objetivos y competencias

OBJETIVOS:


El objetivo principal es que el alumno adquiera los conocimientos básicos sobre fotorrealismo y animación asistida por ordenador y desarrolle dichos conocimientos sobre las nuevas tecnologías; aplicadas, principalmente, a productos industriales, presentación y desarrollo de productos.

Esto conlleva la construcción de geometrías diversas y la gestión de la iluminación para representaciones realistas, para lo cual deberá conocer previamente las bases fundamentales para la composición de la imagen y factores que afectan a los resultados de la iluminación, tanto en situaciones estáticas o dinámicas, así como efectos visuales aplicados.

Conocer el vocabulario básico y los fundamentos de las técnicas implicadas en la generación de la imagen sintética digital.

Conocer las principales técnicas de modelado existentes: paramétrico, composición,

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	2/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		



partículas, superficies, etc.

Conocer técnicas de creación y manipulación de primitivas y construcción de objetos complejos mediante modificadores, trayectorias, etc.

Conocer los sistemas y modelos de iluminación

Aplicar la iluminación en escenas mediante modelos avanzados.

Obtener imágenes de síntesis digital de carácter fotorrealista mediante la adición de texturas y escenarios.

Conocer las técnicas y los fundamentos de la animación: interpolación, trayectorias o recorridos, cuadros clave, CD, CI, postproducción, etc.


Conocer técnicas de tratamiento de imágenes, multimedia y postproducción digital.

Aplicar en las correspondientes prácticas propuestas de laboratorio los conocimientos adquiridos, técnicas de realidad virtual, mediante las correspondientes aplicaciones informáticas, en el diseño y desarrollo de productos industriales

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E50.- Capacidades y conocimientos para generar renders estáticos, dinámicos y efectos visuales de productos, de entornos de la actividad de uso u operación y en su caso recorridos virtuales.

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023	
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	3/11	
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D			

E51.- Conocimientos de tratamiento de imágenes, multimedia y posproducción digital para la comunicación, exposición y formación de uso y mantenimiento del producto

E52.- Conocimiento y capacidades de técnicas de realidad virtual en el diseño y desarrollo de productos industriales.

E58.- Conocimientos de compatibilidad de materiales y acabados en diseño y desarrollo de productos.

Competencias genéricas:

G01.- Capacidad para la resolución de problemas

G02.- Capacidad para tomar de decisiones

G03.- Capacidad de organización y planificación

G04.- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

G05.- Capacidad para trabajar en equipo

G06.- Actitud de motivación por la calidad y mejora continua

G07.- Capacidad de análisis y síntesis

G09.- Creatividad y espíritu inventivo en la resolución de problemas científico-técnicos.


G10.- Aptitud para la comunicación oral y escrita de la lengua propia.

G13.- Capacidad de innovación, iniciativa y espíritu emprendedor.

G15.- Capacidad para el razonamiento crítico.

Competencias Básicas RD 1393/2007:

CB2.- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	4/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		

forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3.- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.


CB4.- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Contenidos o bloques temáticos

- Representación y animación de entornos de uso-operación y de productos en diseño industrial
- Fundamentos teóricos: Elementos y técnicas de generación y edición de render estáticos y dinámicos. Motores de Rendering: Fundamentos y uso. Técnicas de fotorrealismo
- Animación. Tipos. Técnicas de animación tridimensional
- Modelos digitales 3D orientados a la representación fotorrealista. Técnicas de iluminación avanzada. Creación, gestión y uso de materiales básicos y avanzados, texturización, composición de escenas, efectos especiales
- Modelado y animación de render de productos industriales, ambientes de uso y operación. Aplicaciones a comunicación, presentación, promoción, exposición y formación del producto
- Multimedia. Postproducción digital
- Realidad virtual. Aplicaciones al diseño de productos industriales

BLOQUES TEMÁTICOS A DESARROLLAR

1.- BLOQUE TEÓRICO:

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	5/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		

A.- BLOQUE I: REPRESENTACIÓN FOTORREALISTA DE PRODUCTOS

TEMA 1.- INTRODUCCIÓN. El Render como toma fotográfica.

TEMA 2.- ACTORES y FONDO. Modelos digitales 3D orientados a la representación fotorrealista

TEMA 3.- LA LUZ. Sistemas de iluminación

TEMA 4.- LA CÁMARA. Composición de escenas

TEMA 5.- REALIDAD VIRTUAL. Técnicas de Fotorrealismo.

B.- BLOQUE II: ANIMACIÓN DE PRODUCTOS

Competencias que se trabajan: CB2, CB3, CB4, G01, G03, G04, G06, G09, G15, E50, E51, E52, E58

TEMA 6.- FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN. Animación 2D y 3D. Tipos.

TEMA 7.- TÉCNICAS AVANZADAS DE ANIMACIÓN


TEMA 8.- TÉCNICAS MULTIMEDIA. Postproducción digital

2.- BLOQUE PRÁCTICO:

Competencias que se trabajan: CB2, CB3, CB4, G01, G02, G03, G04, G05, G06, G07, G09, G10, G13, G15, E50, E51, E52, E58

CONTENIDOS PRÁCTICOS

Consistirán en la aplicación de los contenidos teóricos a casos y proyectos concretos mediante el uso de programas informáticos adecuados a los contenidos teóricos impartidos:

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	6/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		

PRÁCTICA 1. Realización de ejercicios realizados en el aula relacionados con el Bloque I

PRÁCTICA 2. Realización de casos realizados en el aula relacionados con el Bloque II

PROYECTO: Representación de producto industrial integrando Bloque I y II

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Horas	Créditos
E Prácticas de Laboratorio	60	6

Metodología de enseñanza-aprendizaje

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES (60h):

Actividades dirigidas: actividades de enseñanza- aprendizaje presenciales en el aula.

Prácticas de Laboratorio. Prácticas en aula de Informática

Desarrollo en aula de informática de los Bloques temáticos Teórico y Práctico

1.- BLOQUE TEÓRICO:

A.- BLOQUE I: REPRESENTACIÓN FOTORREALISTA DE PRODUCTOS


Competencias que se trabajan: CB2, CB3, CB4, G03, G06, G09, G15, E50, E51, E52, E58

B.- BLOQUE II: ANIMACIÓN DE PRODUCTOS

Competencias que se trabajan: CB2, CB3, CB4, G01, G03, G04, G06, G09, G15, E50, E51, E52, E58

2.- BLOQUE PRÁCTICO:

Competencias que se trabajan: CB2, CB3, CB4, G01, G02, G03, G04, G05, G06, G07, G09, G10, G13, G15, E50, E51, E52, E58

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	7/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		


PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

Representación Fotorrealista y Animación de Productos por Ordenador

1. Impartir las clases teóricas mediante el "Método Expositivo", "Clase Magistral", empleando, al mismo tiempo, técnicas de interrogatorio que eviten la pasividad del discente.
2. Comenzar con una introducción en la que se hace una breve referencia a lo que ya se ha impartido anteriormente, así como un esquema de lo que se va acometer, a fin de que el estudiante se sitúe en el contexto apropiado.
3. A continuación exponemos el tema resaltando las hipótesis y simplificaciones, así como haciendo destacar los puntos importantes y realizando unos esquemas en pizarra que sean claros y visibles para los alumnos más alejados. Al mismo tiempo, solventaremos las dudas que surjan en el transcurso de la clase.
4. Para finalizar, se elaboran conclusiones y damos una visión global de lo explicado y lo conectamos con temas posteriores.
5. En algunos temas puede ser interesante dar más referencias bibliográficas para consolidar y ampliar conceptos de los estudiantes interesados.
6. En temas específicos es aconsejable el uso (además del encerado, guiones y esquemas) de transparencias o diapositivas y de un videoprojector conectado a un ordenador, lo que hará más atractiva la clase, además de ganar en tiempo y calidad de la enseñanza. La asignatura tiene una componente predominantemente práctica. En consecuencia, la asimilación de los conceptos teóricos va acompañada con la realización de actividades técnico-prácticas, por parte del estudiante, que servirán para consolidar los conocimientos de éste.
7. Organización de las Prácticas/Proyectos propuestas individuales o en grupos de dos o tres alumnos, con el consiguiente reparto del trabajo entre los miembros del grupo y potenciar la competencia G05.
8. Se aplicarán técnicas de aprendizaje autónomo, basado en problemas/casos reales.
9. Partir de situaciones problemáticas que sean atractivas, a fin de despertar el interés y la curiosidad del alumno.
10. No separar el trabajo manual del intelectual: hacer reflexionar al estudiante sobre lo que se hace.

Se utilizarán las siguientes técnicas docentes:

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	8/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		



PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
Representación Fotorrealista y Animación de Productos por
Ordenador

La clase teórico/práctica en la pizarra, no entendida exclusivamente como lección magistral expositivo-interrogativa, sino procurando una fuerte implicación del estudiante en el desarrollo de la misma. Breve exposición de las líneas generales de aplicación de la teoría a la práctica, y posterior método de descubrimiento. Se complementa con el uso simultáneo del vídeo-proyector, modelos materiales y entorno multimedia.

La clase desarrollada en las aulas de Laboratorio/Informática, como Prácticas Gráficas de Informática dedicadas a utilizar el software adecuado a los contenidos de la materia, con objeto de facilitar la adquisición de habilidades prácticas y servir como ilustración/simulación inmediata de los contenidos teóricos-prácticos, mediante la comprobación interactiva con el software adecuado. Los estudiantes establecen vínculos directos e inmediatos de la teoría con la práctica, con la práctica profesional e incluso con el trabajo de investigación teniendo una alta incidencia en la formación de hábitos de trabajo y la adquisición de las competencias y habilidades establecidas.


La resolución de problemas por parte del estudiante mediante la Exposición y/o Debate, bien de forma individual o en grupo, que puede ser presentada por escrito (Memoria / Informe de la Práctica/Proyecto) o de forma oral ante la clase o grupo. Se desarrolla un análisis o síntesis de un producto desde el punto de vista fotorrealista y compositivo, para detectar los posibles errores o lagunas en el razonamiento de los estudiantes.

Prácticas basadas en Problemas/Casos y Proyectos tutelados: el estudiante realiza las Prácticas/Proyectos bajo la supervisión del profesor y con los recursos del laboratorio gráfico o aula de informática, realizándose aprendizaje basado en Problemas y Proyectos: el estudiante resuelve Problemas/Casos extraídos de la realidad, aplicando los conocimientos que se van desarrollando y supervisados por el profesor. En las primeras prácticas o casos se aplica directamente los conocimientos impartidos, y en el proyecto final /problema aprende la influencia en un caso concreto y completo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES (90h):

Competencias que se desarrollan: CB2, CB3, CB4, G01, G02, G03, G04, G05, G06, G07, G09, G10, G13, G15, E50, E51, E52, E58

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	9/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		



a) Actividades autónomas: son actividades en las que el estudiante se organiza el tiempo y el esfuerzo de forma autónoma ya sea individualmente o en grupo.

b) Actividades supervisadas: se trata de trabajos académicamente dirigidos o de tutela de actividades académicamente dirigidas, y de orientación y seguimiento del proceso de aprendizaje.

- Trabajo Personal / Horas de estudio

Afianzar los conocimientos expuestos en clase mediante la realización de actividades académicas dirigidas

- Trabajo y Estudio Personal Autónomo

Informes/Memorias de los trabajos desarrollados durante el curso.

- Trabajo de investigación

Búsqueda de información y elaboración de informes mediante lectura de libros y/o documentos: observación sistemática, recogida de datos, copia de modelos, encontrar y analizar la información requerida mediante estudio sistematizado para la resolución de las prácticas y presentarla a modo de informe-memoria.


- Realización de las prácticas mediante el informe oportuno: completar las prácticas tutoradas y corregidas en sesiones presenciales, tanto sesiones de trabajo como sesiones de coordinación individual o de grupos y preparación de presentaciones de los mismos.

- Exposiciones de ejercicios, temas y trabajos.

- Tutorías especializadas:

1. Tutorías colectivas: resolución de dudas generales, por propuesta directa de los alumnos o deducidas de las prácticas.

2. Tutorías personales

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON	Página	10/11
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D		

Código Seguro De Verificación	ug42Un0o020jxF+8bvsqKA==	Fecha	23/06/2023
Firmado Por	MARIA JOSE FRIAS LEBRON		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/ug42Un0o020jxF%2B8bvsqKA%3D%3D	Página	11/11

