



GUÍA DOCENTE: MODELADO DE PERSONAJES 3D.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2017/2018
Titulación	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES PARA LA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
Nombre de la Asignatura	MODELADO DE PERSONAJES 3D
Código	MA05
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	12
Estimación del volumen de trabajo del alumno	300
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
Coordinador de la asignatura	Categoría	ARTISTA CG				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
DIEGO MOYA PARRA Grupo: 1	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
RAÚL BERNABÉ PINA		ARTISTA DIGITAL				



2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante cree personajes tanto masculinos como femeninos utilizando herramientas digitales. Se les dará realismo utilizando texturas, sistemas de partículas, simulación de telas,... y se adecuará el personaje para presentación a terceros.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No existen

3.2. Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos en el área de los Personajes para animación y videojuegos que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de los Personajes para animación y videojuegos.
- **CB2.** Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de los personajes para animación y videojuegos.
- **CB3.** Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB4.** Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

- **CG1.** Realizar proyectos de personajes para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.
- **CG2.** Aprender una construcción de la figura humana a través de su tridimensionalidad y equilibrio.
- **CG3.** Usar el estudio anatómico de las estructuras óseas, muscular y articular como base de la señalización de la apariencia humana y comprensión biomecánica de la misma.
- **CG4.** Desarrollar un personaje a partir de un boceto.

Competencias específicas

- **CE10.** Presentar adecuadamente los personajes.
- **CE11.** Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales para modelado.
- **CE12.** Adquirir destrezas en el modelado digital del cuerpo humano.
- **CE13.** Adquirir destrezas básicas en la aplicación de texturas a los personajes.
- **CE14.** Conocer la topología del cuerpo humano.



GUÍA DOCENTE: MODELADO DE PESONAJES 3D.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: Escultura digital

En este bloque se verán las herramientas necesarias para la escultura digital y diseño de pinceles.

Semana 16-17 / **Tema 1**– Técnicas básicas de modelado.

Semana 18-19 / **Tema 2** – Topología humana. Pies, torso, manos, hombros, cara..

Semana 20-21 / **Tema 3** – Cuadrúpedos

BLOQUE 2: Realismo

Semana 22-23 / **Tema 4**– Texturizados de personajes.

Semana 24-25 / **Tema 5** – Pelo.

Semana 26-27 / **Tema 6** – Simulación de telas.

BLOQUE 3: Presentación

Semana 28-29 / **Tema 7** – Personajes Low-poly.

Semana 30-31 / **Tema 8** – Presentación de personajes.

Prácticas.

Cada semana se harán ejercicios prácticos para asentar los conocimientos teóricos impartidos. Se realizarán 2 modelos masculinos, 2 femeninos y 2 cuadrúpedos.



6. Metodología Docente

6.1. Actividades y Metodología

La materia se va a desarrollar dando, en cada tema, una clase expositiva presencial basada en clase magistral introduciendo los elementos teóricos necesarios para las prácticas posteriores, también presencial, en los ordenadores, guiada y tutorizada por el profesor. Posteriormente el alumno tendrá que desarrollar en casa una serie de ejercicios propuestos utilizando recursos que pondrá el profesorado a su disposición. Las tutorías se desarrollarán de forma presencial u online potenciando la presencia simultánea del profesor y el alumno.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	14	21	35
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	106	159	265
		120	180	300

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/cp/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

9. Bibliografía básica operativa.

- Hess, Roland (2011) **Blender**. Anaya Multimedia. ASIN: B0083Z8CRM (Castellano)
- **The Essential Blender: Guide to 3D Creation with The Open Source Suite Blender**
- **Villar, Oliver. (2014). Learning Blender: a hands-on guide to creating 3D animated characters -** Addison-Wesley Professional. ISBN-10: 0.133.886.174
- Fauret, Boris; Hebeisen, Henri; Saraja, Olivier (2016). **La 3D libre avec Blender**. ASIN: B01HFN3H1S
- Valenza, Enrico (2013). **Blender 2.6 Cycles, Materials and Textures Cookbook**. Packt Publishing. ISBN-10: 7.782.161.309

10. Observaciones

No hay