



GUÍA DOCENTE: MODELADO DE PERSONAJES CARTOON.

(rev. 20190505)

CURSO ACADÉMICO 19/20

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	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	MODELADO DE PERSONAJES CARTOON
Código	MA04
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	6
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 DIEGO MOYA PARRA Grupo: 1	Categoría	ARTISTA CG				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
MIGUEL ANGEL SÁNCHEZ PEDREÑO		ARTISTA DIGITAL				



2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante cree personajes estilo cartoon 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.



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 8-9 / **Tema 1**– Modelado con Sculpt de un personaje estilo cartoon

Semana 10-11 / **Tema 2** – Topología humana y modelado del cuerpo y props completo.

Semana 12-13 / **Tema 3** – Simulación de pelo y UV's

Semana 14-15 / Tema 4 – Materiales, Iluminación y Presentación

Prácticas.

Cada semana se harán ejercicios prácticos para asentar los conocimientos teóricos impartidos.

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	6	9	15
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	54	81	135
		60	90	150

7. Horario de la asignatura

[Calendario y horarios 2019 - 2020](#)



8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

Ejercicio Clase 1	Modelar con Sculpt el cuerpo y brazos	<ul style="list-style-type: none"> • 20% elegir diseño de personaje • 30% modelado de las piezas base de las piernas • 30% modelado de las piezas del torso • 20% Asistencia y evolución
Ejercicio Clase 2	Modelar con Sculpt los brazos y cabeza	<ul style="list-style-type: none"> • 80% modelado de brazos y cabeza • 20% Asistencia y evolución
Ejercicio Clase 3	Hacer la retopología del cuerpo del personaje	<ul style="list-style-type: none"> • 80% retopología del cuerpo • 20% Asistencia y evolución
Ejercicio Clase 4	Hacer la retopología de las manos y la cabeza	<ul style="list-style-type: none"> • 40% retopología manos • 40% retopología cabeza • 20% Asistencia y evolución
Ejercicio Clase 5	Modelar props	<ul style="list-style-type: none"> • 80% Modelado de zapatos complejos y props cuerpo • 20% Asistencia y evolución
Ejercicio Clase 6	UV's y materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 20% Hacer UV's • 40% Poner materiales • 20% Asistencia y Evolución
Ejercicio Clase 7	Presentar el personaje con luz y cámaras	<ul style="list-style-type: none"> • 40% Poner luces • 40% Poner cámaras y render • 20% Asistencia y Evolución
Ejercicio Clase 8	Presentación proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • 80% presentación del proyecto terminado • 20% Asistencia y Evolución

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