



GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS CARTOON.

(rev. 20180505)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	ESCENARIOS CARTOON
Código	MA09
Curso	SEGUNDO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	12
Estimación del volumen de trabajo del alumno	300 HORAS
Organización Temporal/Temporalidad	C3
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial/Virtual

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES
Coordinadora de la asignatura	Categoría	ARTISTA DIGITAL
	Correo Electrónico	
Diego Moya	Página web	
Grupo: 1	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI

2. Presentación

Esta materia nos enseñará los conceptos básicos de modelado de objetos y colocarlos en escenarios con una ambientación cartoon. En el primer escenario sacaremos los conceptos fundamentales de volumetría y modelado de mobiliarios sencillos y suavizados. En el segundo escenario se aprenderán a crear estructuras más rígidas y *props* estilo *hardsurface* para *cartoon*.

En el tercer escenario daremos un salto de dificultad adentrándonos en el modelado de un escenario de una calle estilo Anime, con elementos característicos que podemos encontrar en una calle y edificios. En el cuarto escenario cambiaremos radicalmente de temática y nos adentraremos en el modelado de una escena de piratas con un estilo muy particular. Lleno de detalles, maderas, *props* y telas que nos darán la oportunidad de conocer nuevas herramientas. El último y más complejo será el modelado d un castillo medieval. En esta escena veremos el proceso de trabajo que debemos de llevar dependiendo de la cámara, el detalle y procedimientos para generar esa gran cantidad de detales que nos encontraremos.



3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.

Competencias generales

- **CG2.** Realizar proyectos de fondos y objetos para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.

Competencias específicas

- **CE11.** Adquirir destreza en la utilización de herramientas digitales.
- **CE12.** Adquirir destrezas en el modelado 3D.
- **CE21.** Entender la distribución de objetos en el espacio.



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: FUNDAMENTOS DEL MODELADO

Introducción a los conceptos básicos del modelado.

Semana / **Tema 1**– Introducción a Blender: Configuración de interface, Atajos de Teclado, Flujo de Trabajo. Herramientas básicas de Modelado. Modelado con Spline. Modelado con Edit Poly, Modificadores.

Semana/ **Tema 2**– Fundamentos de Escultura: Fundamentos de la Topología, Introducción a Modo Sculpt Blender, Modificadores para Sculpt, Addons.

BLOQUE 2: MODELADO DE ESCENARIOS CARTOON.

Semana/ **Tema 3** – Modelado de Escena Cartoon 1: Modelado de Volúmenes, Encaje de Cámara, Comenzar a detallar mobiliario.

Semana / **Tema 4** – Modelado de Escena Cartoon 2: Continuar modelando Mobiliario. Detallado del mobiliario.

Semana / **Tema 5** – Modelado de Interior Futurista Cartoon 1: Análisis de Estructuras. Uso de patrones de repetición, Creación de Geometría Estructural.

Semana / **Tema 6** – Modelado de Interior Futurista Cartoon 2: Comenzando a Detallar. Hardsurface en Cartoon.

Semana / **Tema 7** – Modelado de Calle Estilo Anime 1: Análisis de Volúmenes, División de Escena por Nivel de Detalle, Construcción de Volúmenes para encaje de Escena, modelado de Escenificaciones.

Semana / **Tema 8** – Modelado de Calle Estilo Anime 2: Modelado Props, Modelado Detalles.

Semana / **Tema 9** – Modelado de Calle Estilo Anime 3: Uso de Cloth para simulación de Telas. Uso de elementos Atmosféricos para modelar. Ensuciando la Escena con Addons.

Semana / **Tema 10** – Modelado de Escena Pirata 1: Técnicas de Modelado Cartoon para simular Madera, Del Volumen general al detallado de la Estructura, Cloth dinámico para crear telas.

Semana / **Tema 11** – Modelado de Escena Pirata 2: Creación de Props (barriles, cofre, botellas, espada,)

Semana / **Tema 12** – Modelado de Castillo 1: División de la Escena para Optimizar el Trabajo, Creación de Volúmenes, modelado de Superficies y Emplazamientos.

Semana / **Tema 13** – Modelado de Castillo 2: Creación de Torreones mediante repetición, Limpieza de Geometría, Dando realismo y vida a elementos repetitivos, Detallado de pavimentos y Muros.

Semana / **Tema 14** – Modelado de Castillo 3: Creación de tejas, Dando vida a la Escena, Incorporando Naturaleza a la Escena, Cerrando detalles del Castillo, Render presentación de Castillo.



6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	12	18	30
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	108	162	270
		120	180	300

7. Horario de la asignatura

[Calendario y horarios](#)

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

Ejercicio Clase 1	<p>Elegir una película de esta página para el modelado.</p> <p>Modelar tablonos y estructuras con las técnicas de modelado de clase, siempre adaptado a vuestra escena..</p> <p>https://animationscreencaps.com/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 60% modelado piezas de estructura básica de la escena (Tablonos, paredes, etc.) • 20% Modelado de objetos extra. • 20% asistencia y participación
Ejercicio Clase 2	<p>Crear objetos con detalles con sculpt</p> <p>Hacer retopología apta para escenarios.</p> <p>Usar muliresolution para meter detalles en objetos.</p> <p>Hacer tejas o un objeto similar con las técnicas vistas en clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20% modelado pieza con sculpt • 20% retopología y mutires para detalles en el mismo. • 20% modelado de tejas o un objeto similar que tengáis en vuestra escena • 20% Modelado de objetos extra. • 20% asistencia y participación
Ejercicio Clase 3	<p>Modelar superficies similares a la de la clase con las técnicas no destructivas.</p> <p>Hacer el modelado de sillas y mesas igual que en clase</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 40% Modelar superficies similares a la clase con las técnicas no destructivas. • 40% Hacer el modelado de sillas y mesas tal y como lo hacemos en clase • 20% asistencia y participación



Ejercicio Clase 4	Entregar el planing de la escena y orden de modelado. Modelado de la primera zona de la escena completa	<ul style="list-style-type: none">• 30% Entrega del planing de la escena y orden de modelado.• 30% Modealar la primera zona de la escena completa.• 20% Modelado de props extra• 20% Asistencia y capacidad creativa.
Ejercicio Clase 5	Modelado de la zona exterior de nuestra escena	<ul style="list-style-type: none">• 60% Modelado de zona exterior• 20% Modelado de props extra• 20% Asistencia y capacidad creativa 20%
Ejercicio Clase 6	Modelado detalles exteriores como tejas, chapas, ventanales y elementos que den aleatoriedad a la escena	<ul style="list-style-type: none">• 60% modelado detalles exteriores como tejas, chapas, ventanales y elementos que den aleatoriedad a la escena• 20% Modelado de props extra• 20% Asistencia y capacidad creativa
Ejercicio Clase 7	Modelado de estructura del interior.	<ul style="list-style-type: none">• 60% Modelado de Estructura del interior.• 20% modelado de props extra• 20% Asistencia y capacidad creativa.
Ejercicio Clase 8	Modelado de props, al menos 10 para el interior de la escena	<ul style="list-style-type: none">• 60% Modelado de props, al menos 10 para el interior de la escena• 20% Modelado de props extra• 20% Asistencia y capacidad creativa
Ejercicio Clase 9	Apertura de UV's props y escenario	<ul style="list-style-type: none">• 60% Apertura de UV's props y escenario• 20% Poner materiales básicos a los objetos• 20% Asistencia y capacidad creativa
Ejercicio Clase 10	Poner materiales escena Iluminar escena	<ul style="list-style-type: none">• 40% Poner materiales escena• 20% iluminar escena• 20% Poner cámara y sacar al menos 4 render• 20% Asistencia y capacidad creativa 20\$
Proyecto final	Realizar un proyecto completo	<ul style="list-style-type: none">• 100% Modelado de escenario completo con texturas

9. Bibliografía básica operativa.

- **Material docente del curso**
- **Manuel de Blender.** Última consulta 2017/04/29. <https://docs.blender.org/manual/es/dev/index.html>

10. Observaciones

No hay observaciones de interés