



# GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS CARTOON.

(rev. 20170429)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 1. Identificación

- De la Asignatura

<b>Curso Académico</b>	2017/2018
<b>Titulación</b>	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE ESCENARIOS, PROPS Y RENDER PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
<b>Nombre de la Asignatura</b>	ESCENARIOS CARTOON
<b>Código</b>	MA07
<b>Curso</b>	PRIMERO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	18
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	450 horas
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	Anual
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
<b>Coordinadora de la asignatura</b>	Categoría	ARTISTA DIGITAL				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
Diego Moya	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
<b>Grupo: 1</b>		ANUAL				



## **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 de 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 detalles 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**

- **CG1.** Realizar proyectos de fondos y objetos para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.

### **Competencias específicas**

- **CE1.** Adquirir destreza en la utilización de herramientas digitales.
- **CE2.** Adquirir destrezas en el modelado 3D.



## 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 velas.

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.



# GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS CARTOON.

(rev. 20170429)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 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	15	22.5	37.5
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	165	247.5	412.5
		180	270	450

## 7. Horario de la asignatura

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

## 8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

## 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