



# GUÍA DOCENTE: MODELADO DE OBJETOS 3D.

(rev. 20180417)

CURSO ACADÉMICO 18/19

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>	2018/2019
<b>Titulación</b>	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
<b>Nombre de la Asignatura</b>	MODELADO DE OBJETOS 3D
<b>Código</b>	MA07
<b>Curso</b>	SEGUNDO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	12
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	300 horas
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	C3
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial/Virtual

- Del profesorado: Equipo Docente

	<b>Área / Departamento</b>	<b>DIBUJO / BELLAS ARTES</b>
<b>Coordinadora de la asignatura</b>  Mariano Flores  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	TTULAR UNIVERSIDAD
	Correo Electrónico	ocytsim@um.es
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI
	<b>Área / Departamento</b>	
<b>PROFESOR</b>  Oliver Villar Diz  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	ARTISTA DIGITAL
	Correo Electrónico	<a href="mailto:oliver@blendtuts.com">oliver@blendtuts.com</a>
	Página web	<a href="http://www.blendtuts.es">http://www.blendtuts.es</a>
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI



## **2. Presentación**

El modelado hard-surface de subdivisiones obliga al estudiante a aprender a manejar la topología de manera correcta para lograr resultados limpios y modelos con un alto nivel de detalle. La naturaleza técnica de los modelos a realizar también es útil para que el estudiante practique técnicas de modelado de precisión que no serían necesarias al realizar modelado orgánico. El curso de modelado hard-surface con subdivisiones consta de una serie de videos que combinan tutoriales mostrando herramientas y técnicas, con teoría sobre topología, además del proceso completo de una serie de ejercicios pensados para poner en práctica lo aprendido. El objetivo final del curso es que el alumno sea capaz de modelar cualquier objeto inorgánico.

## **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.
- **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.



## GUÍA DOCENTE: MODELADO DE OBJETOS 3D.

(rev. 20180417)

CURSO ACADÉMICO 18/19

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: MODELADO HARD-SURFACE

Semana / **Tema 1**– Conceptos básicos del modelado hard-surface con subdivisiones y utilización de las herramientas de selección.

Semana/ **Tema 2**– Conceptos básicos (cont.).

Semana/ **Tema 3** – Técnicas y herramientas. Transiciones entre superficies y agujeros.

Semana / **Tema 4** – Control de la topología.

Semana / **Tema 5** – Esquinas. Herramientas de retopo.

Semana / **Tema 6** – Herramientas de retopo (cont.)

Semana / **Tema 7** – Herramientas y funciones de modelado.

Semana / **Tema 8** – Deformación de mallas.

Semana / **Tema 9** – Creación de modelo.



## 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/2018-19/horarios>

## 8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados. A lo largo del curso se realizarán diferentes ejercicios que irán incrementando la dificultad e integrando las nuevas técnicas que se ven en cada tema. Las últimas semanas se dedican a un proyecto final a elección del estudiante, para que se pongan en práctica todos los conocimientos obtenidos durante el curso.

## 9. Bibliografía básica operativa.

- **Material docente del curso**
- **Manuel de Blender.** Última consulta 2018/04/05. <https://docs.blender.org/manual/es/dev/index.html>

## 10. Observaciones

No hay observaciones