



GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS CARTOON.

(rev. 20180505)

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

Curso Académico	2018/2019
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 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

- **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	Comenzar con el modelado de un escenario de cualquier película, serie o ilustración de un interior.	<ul style="list-style-type: none"> • 20% Buscar y elegir referencias para el proyecto • 40% Levantar estructura de la habitación • 5% por modelo realizado de props para el interior
Ejercicio Clase 2	Terminar el modelado del escenario de la clase 1 Modelar la butaca, alfombra y tocadiscos	<ul style="list-style-type: none"> • 10% por cada modelo de mobiliario realizado
Ejercicio Clase 3	Comenzar con el modelado de un escenario sci-fi	<ul style="list-style-type: none"> • 20% Buscar y elegir referencias para el proyecto • 60% levantar estructura • 20% modelar el primer objeto
Ejercicio Clase 4	Terminar el escenario sci-fi Comenzar la escena de la casa exterior	<ul style="list-style-type: none"> • 40% Terminar la escena sci-fi • 20% Buscar y elegir referencias para el proyecto • 40% Modelar la estructura de la casa con la ventana
Ejercicio Clase 5	Terminar el escenario de la casa	<ul style="list-style-type: none"> • 10% modelado del pórtico de entrada • 30% modelado terreno exterior • 40% modelado tejado con tejas • 20% modelado detalles del exterior



GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS CARTOON.

(rev. 20180505)

CURSO ACADÉMICO 18/19

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

Ejercicio Clase 6	Comenzar a modelar una escena exterior similar a la realizada en clase	<ul style="list-style-type: none">• 20% Buscar y elegir referencias para el proyecto• 40% Dividir la escena en partes• 40% Modelar con elementos sencillos la escena y encuadrar la cámara
Ejercicio Clase 7	Continuar con el modelado del escenario de Big Hero 6	<ul style="list-style-type: none">• 10% por cada edificio y objeto del exterior modelado
Ejercicio Clase 8	Terminar el escenario de Big Hero 6	<ul style="list-style-type: none">• 80% hacer vial del proyecto exterior• 20% terminar por completo el proyecto con todos los detalles
Ejercicio Clase 9	Comenzar con el modelado de piezas para posteriormente realizar el modelado de un barco	<ul style="list-style-type: none">• 20% buscar y elegir referencias para el proyecto• 10% por modelo realizado de props hasta el 80%
Ejercicio Clase 10	Continuar con el modelado del barco	<ul style="list-style-type: none">• 50% modelar la estructura del barco• 5% por cada modelo para rellenar el barco hasta un 50%
Ejercicio Clase 11	Comenzar a modelar el terreno de nuestro escenario de montaña	<ul style="list-style-type: none">• 50% Crear con sculpt la base del terreno• 50% Terminar el modelado del terreno donde crearemos el edificio en la clase 12
Ejercicio Clase 12	Terminar escenario de castillo y montaña	<ul style="list-style-type: none">• 40% modelado de castillo• 40% modelado resto del terreno• 20% colocación de la cámara y la luz

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