



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

<b>Curso Académico</b>	2020/2021
<b>Titulación</b>	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
<b>Nombre de la Asignatura</b>	MODELADO PERSONAJES CARTOON
<b>Código</b>	MA04
<b>Curso</b>	PRIMERO
<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
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	C2
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
<b>Coordinador de la asignatura</b>  DIEGO MOYA PARRA  <b>Grupo: 1</b>	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
	C2					
RAÚL BERNABÉ PINA		ARTISTA DIGITAL				





## **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.

En este bloque se verán las herramientas necesarias para la escultura digital y diseño de pinceles.

Semana 1– Conceptos básicos con Blender. Primitivas.

Semana 2 – Blocking Personajes con Remesh.

Semana 3– Retopología de piernas y torso de un personaje.

Semana 4– □

Semana 5– Creación de props para personajes con buena topología.

Semana 6 – Modelado de ropa con sculpt y retopología.

Semana 7 – Sistema de partículas para pelo.

Semana 8 - Sistema de cloth.

Semana 9 - Apertura de uv s.

Semana 10 - Introducción a materiales.

Semana 11 - Introducción a la pose de personajes con sculpt.

Semana 12 - Cámaras, luces y render.

## **Prácticas.**

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



## 6. Metodología Docente

### 6.1. 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	14	21	35
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	106	159	265
		120	180	300

## 7. Horario de la asignatura

[Calendario y horarios](#)

## 8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.



**CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL PIXELODEON 3D SCHOOL**

Ejercicio Clase 1

- Modelar 3 bustos usando las herramientas de sculpt

Sistema de Evaluación

- Esta semana no tiene puntuación.

Ejercicio Clase 2

- Elegir un personaje para comenzar a modelador.
- Hacer el blocking del personaje con primitivas.

Sistema de Evaluación

- Esta semana no tiene puntuación.

Ejercicio Clase 3

- Hacer retopología del cuerpo del personaje.

Sistema de Evaluación

- Esta semana no tiene puntuación

Ejercicio Clase 4

- Hacer la retopología de la cara y de las manos de nuestro personaje.



Sistema de Evaluación

- 40% Limpieza de la topología de la cara
- 40% Limpieza topología del cuerpo
- 20% asistencia y creatividad

Ejercicio Clase 5

- Hacer la ropa del personaje.

Sistema de Evaluación:

- Limpieza en la topología de la ropa 80%
- 20% asistencia y creatividad

Ejercicio Clase 6

- Blocking del personaje que han diseñado en concept de personajes

Sistema de Evaluación:

- Esta semana no tiene puntuación

Ejercicio Clase 7

- Hacer la retopología del personaje

Sistema de Evaluación:

- Hacer la retopología de la cabeza del personaje 30%
- Hacer la retopología de la mano 30%
- Retopología de la ropa 20%



- 20% asistencia y creatividad

#### Ejercicio Clase 8

- Hacer pelo del personaje con sistema de peticulas.
- Hacer sistema de ropa del personaje.

#### Sistema de Evaluación:

- Hacer pelo del personaje con sistema de peticulas. 40%
- Hacer sistema de ropa del personaje. 40%
- 20% asistencia y creatividad

#### Ejercicio Clase 9-10-11-12

Estos ejercicios se entregarán en la semana 12

- Terminar detalles del personaje.
- Abrir uv's
- Iluminar la escena
- Posar personaje
- Render del personaje

#### Sistema de Evaluación:

- Terminar detalles del personaje. 20%
- Abrir uv's 20%
- Iluminar la escena 20%
- Posar personaje 20%
- Render del personaje 20%



**Proyecto Final:**

El alumno entregará tanto el primer personaje como el segundo totalmente posado, iluminado y renderizado.

**Sistema de Evaluación final asignatura:**

- Ejercicios: 60%
- Proyecto Final: 40%

**CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL PIXELODEON 3D SCHOOL**



