



1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2021/2022
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	ESCENARIOS REALISTAS
Código	MA08
Curso	TERCERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	12
Estimación del volumen de trabajo del alumno	300 horas
Organización Temporal/Temporalidad	C5
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
Diego Moya	Correo Electrónico	
	Página web	
Grupo: 1	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI

2. Presentación

Esta materia nos enseñará los conceptos de modelado de objetos y colocarlos en escenarios con una ambientación realista para la realización de proyectos de infografía, ya sean actuales o de reconstrucción. Para enseñar las técnicas más comunes que se usan para generar estos proyectos utilizaremos cinco proyectos totalmente diferentes.

La primera escena será un exterior de una calle urbana en la que aprenderemos a modelar elementos de mobiliario urbano y fachada de edificios. En la segunda escena nos centraremos en la realización de un salón

en el que modelaremos mobiliario interior sencillo y modelado orgánico para aprender diferentes técnicas. También veremos el uso de simuladores de tela para generar elementos como cortinas y mantas reales. La tercera escena será la típica escena de jardín con piscina muy común en proyectos de infoarquitectura. En ella aprenderemos a crear elementos de mobiliario exterior, la fachada de un edificio con planos CAD, diferentes técnicas de modelar césped y paisajismo.

Para la cuarta escena realizaremos el exterior de un edificio clásico con gran cantidad de detalles arquitectónicos como columnas, vidrieras, frisos, etc. Por último haremos un proyecto más amplio pero muy en auge ahora mismo como es la reconstrucción de un proyecto de arquitectura romana. En este caso nos centraremos en un foro romano compuesto por un templo, unas tabernas, una zona de mercado y unos altares.



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: MODELADO DE ESCENARIOS PARA INFOARQUITECTURA

- Semana / **Tema 1**– Modelado edificio Lowpoly: Modelado usando imágenes de un edificio con pocos polígonos.
- Semana/ **Tema 2**– Modelado de Viales y mobiliario urbano.
- Semana/ **Tema 3** – Modelado Calle Exterior 1: Modelado de vial y fachadas desde una imagen.
- Semana / **Tema 4** – Modelado Calle Exterior 2: Terminar de modelar los detalles de los edificios.
- Semana / **Tema 5** – Modelado de Escena Terraza 1: modelado de una terraza partiendo de un plano CAD.
- Semana / **Tema 6** – Modelado de Escena Terraza 2: modelado del mobiliario de una terraza partiendo de un plano CAD.
- Semana / **Tema 7** – Modelado de Fachada Edificio de Arquitectura 1: Modelado Volúmenes, Creación de Vidrieras, Modelado de Estructuras.
- Semana / **Tema 8** – Modelado de Fachada Edificio de Arquitectura 2: Modelado de elementos Geométricos y Detallado del proyecto.
- Semana / **Tema 9** – Modelado de un Proyecto de Reconstrucción Romana 1 (Foro): Referencias, Modelado de Edificación 1 (Templo Romano), Dando Carácter al Modelado.
- Semana / **Tema 10** – Modelado de un Proyecto de Reconstrucción Romana 2 (Foro): Modelado de Edificación 2 (Taberna Romana), Creación de Vigas, Modelado de Mobiliario y Props interior de la Taberna, Dando Carácter al Modelado.
- Semana / **Tema 11** – Modelado de un Proyecto de Reconstrucción Romana 3 (Foro): modelado Puestos de mercado, Modelado suelo del Foro, Mosaicos.
- Semana / **Tema 12** – Modelado de un Proyecto de Reconstrucción Romana 4 (Roro): Cerrando detalles del Modelado de Arquitectura, Implementación de Vegetación de entorno, Modelado de Esculturas, Cerrando Proyecto.
- Semana / **13 a 15** – Terminación de proyectos.



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	270	300

7. Horario de la asignatura

[Calendario y horarios](#)

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

Ejercicio Clase 1	Elegir una foto de fachada y hacer el modelo lowpoly	<ul style="list-style-type: none">• 80% Hacer fachada lowpoly• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 2	Modelar Vial y mobiliario Urbano	<ul style="list-style-type: none">• 40% Hacer carretera y acera• 40% Modelar mobiliario urbano• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 3	Elegir foto de calle y modelar las fachadas y viales	<ul style="list-style-type: none">• 40% modelar fachadas.• 40% hacer viales.• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 4	Terminar modelado de imagen con detalles	<ul style="list-style-type: none">• 80% Terminar de modelar los detalles como cables, balcones ...• 20% Asistencia y creatividad

Ejercicio Clase 5	Elegir planos y modelar estructura y mobiliario base	<ul style="list-style-type: none"> • 20% limpiar plano en cad • 60% implementar los planos en blender y modelar la terraza. • 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 6	Terminar el modelado de la escena de terraza exterior	<ul style="list-style-type: none"> • 80% terminar la terraza • 20% Asistencia y creatividad



Ejercicio Clase 7	Modelado Edificio con planos CAD	<ul style="list-style-type: none">• 80% hacer fachada con planos y viales• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 8	Terminar Modelado Edificio con planos CAD	<ul style="list-style-type: none">• 80% Terminar los detalles del edificio• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 9	Modelado de una escena interior salón con chimenea	<ul style="list-style-type: none">• 40% elección de diseño interior.• 40% modelado estructura de paredes, ventanas y puertas.• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 10	Buscar referencia para la realización de un escenario de arqueología Comenzar a modelar el primer edificio	<ul style="list-style-type: none">• 20% Asistencia y creatividad• 40% modelar la estructura del primer edificio• 40% terminar el primer edificio completo.
Ejercicio Clase 11	Modelado resto de escena de arqueología	<ul style="list-style-type: none">• 20% por cada edificio modelado• 20% Asistencia y creatividad
Ejercicio Clase 12	Terminar terreno de escenario para proyecto de arqueología	<ul style="list-style-type: none">• 50% hacer el terreno• 30% iluminar la escena• 20% Asistencia y creatividad

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL PIXELODEON 3D SCHOOL

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