



1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2021/2022
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
Diego Moya	Correo Electrónico	
	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 exteriores estilo cartoon. En el último implementaremos vegetación y trabajaremos con luces y materiales.



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.

TEMARIO

- Tema 1
 - Elegir diseño de un interior estilo cartoon
 - Modelar el blocking de la estructura del interior
- Tema 2
 - Empezamos con los modelos sencillos del interior
 - Aprendemos a utilizar una topología limpia en los props
- Tema 3
 - Modelado de props más detallados con técnicas de reducciones.
- Tema 4
 - Técnicas de modelado de ropa con cloth para escenarios
- Tema 5
 - Elegir diseño de escenario exterior cartoon
 - Modelar blocking de exterior
- Tema 6
 - Modelado de los elementos de mayor tamaño del escenario
 - Optimizar malla para grandes espacios
- Tema 7
 - Modelado de detalles más pequeños como carteles, mobiliario, etc
- Tema 8
 - Darle movimiento y estilo con lattice o mesh deform
 - Terminar exterior
- Tema 9
 - Elegir diseño para terraza exterior
 - Modelado blocking
- Tema 10
 - Modelado con detalle de todos los props del entorno
- Tema 11
 - Apertura uv's
 - Poner materiales estilo estilizado
- Tema 12
 - Iluminar, render con pases y composición



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

- Elegir un diseño de interior para el modelado.
- Modelar blocking estructura interior.

Ejercicio Clase 2

- Crear objetos con detalles
- Hacer retopología apta para escenarios

Ejercicio Clase 3

- Modelar elementos con sistema de ropa.

Ejercicio Clase 4

- Entregar el escenario interior completo

Sistema de Evaluación:

- Entregar escenario completo. 40%
- Topología limpia. 30%
- Uso de sistema de tela para la escena 10%
- Asistencia y capacidad creativa 20%

Ejercicio Clase 5

- Modelado blocking escena exterior.

Ejercicio Clase 6

- Modelado detalles exteriores como tejas, chapas, ventanales y elementos que den aleatoriedad a la escena.

Ejercicio Clase 7

- Modelado detalles vial como carretera, acera, señaloría, etc.

Ejercicio Clase 8

- Entrega escena exterior completa.

Sistema de Evaluación:

- Entrega completa escena exterior. 40%
- Limpieza de topología 20%
- Asistencia y capacidad creativa 20%



Ejercicio Clase 9 - 10 - 11 - 12

- En estas 4 semanas no tendrán que entregar ejercicios hasta la semana 12.
- Hacer escena de terraza con vegetación.

Sistema de Evaluación:

- Iluminar escena. 20%
- Poner materiales escena. 40%
- Modelado limpio de topología 20%
- Asistencia y capacidad creativa 20%

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL PIXELODEON 3D SCHOOL

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