



GUÍA DOCENTE: ESCENARIOS REALISTAS.

(rev. 20170502)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2017/2018
Titulación	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE ESCENARIOS, PROPS Y RENDER PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
Nombre de la Asignatura	ESCENARIOS REALISTAS
Código	MA08
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	18
Estimación del volumen de trabajo del alumno	450 horas
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
Coordinadora de la asignatura	Categoría	ARTISTA DIGITAL				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
Diego Moya	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
Grupo: 1		ANUAL				



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 vial, 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

- **CG1.** Realizar proyectos de fondos y objetos para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.

Competencias específicas

- **CE1.** Adquirir destreza en la utilización de herramientas digitales.
- **CE2.** Adquirir destrezas en el modelado 3D.
- **CE3.** 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 de Escena Exterior (Calle Ciudad) 1: Modelado usando imágenes, Encaje de Cámara, Modelado Mobiliario Urbano.
- Semana/ **Tema 2**– Modelado de Escena Exterior (Calle Ciudad) 2: Modelado de Edificio, Modelado de Balcones con Array, Curve, ..., Cerrando detalles del Proyecto.
- Semana/ **Tema 3** – Modelado Salón 1: Uso de Planos CAD, Encuadre de Volúmenes. Modelado de Mobiliario Interior.
- Semana / **Tema 4** – Modelado Salón 2: Modelado de Mobiliario Orgánico, Abrir UV's, Bake Normal para detalles, Simulación de Telas para crear Cortinas.
- Semana / **Tema 5** – Modelado de Escena de Jardín 1: modelado de Mobiliario de jardín, Creación de Módulos de repetición piscina, Modelado fachada trasera del Edificio.
- Semana / **Tema 6** – Modelado de Escena de jardín 2: Creación de Césped con Geometría, Uso de pelo para crear Césped, Vegetación, paisajismo, ...
- Semana / **Tema 7** – Modelado de Fachada Edificio de Arquitectura Clásica 1: Modelado Volúmenes, Creación de Vidrieras, Modelado de Estructuras.
- Semana / **Tema 8** – Modelado de Fachada Edificio de Arquitectura Clásica 2: Modelado de elementos Geométricos, Modelado Columnas, 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	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/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

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