



Guia docent

804398 - MP - Modelatge de Personatges

Última modificació: 09/02/2024

Unitat responsable: Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Miranda, Miguel

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

- Mètode expositiu / lliçó magistral.
- Classe participativa.
- Estudi de casos.
- Treball Autònom.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Crear models orgànics adaptats a les necessitats de les diferents fases de producció duna animació.
- Realitzar el disseny, modelatge, texturització, il·luminació i renderització de personatges 3D, per interactuar amb objectes o entorns virtuals.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores grup mitjà	18,0	12.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

A. Referència i estructura

Descripció:

1. Cerca de referències, estil, influències
2. Muntar referències. Pure Ref
3. Interfície. Organització del programa, menús principals i shortcuts
4. Com afrontar el blocking del personatge: Image plane-encaix clàssic
5. Base mesh o creació d'un maniquí amb primitives (Blocking)
6. Personalitzar Zbrush, document, gradient, botons
7. Materials, Colorize
8. Brushes, alphas, màscares i seleccions
9. Subtools
10. Polygroups
11. Pipeline per esculpir un personatge

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 18h

B. Eines de modelatge Orgànic

Descripció:

12. Encaixant el primer volum bàsic
13. Proporcions i silueta
14. Relació de la perspectiva amb els volums. Pas del 2d al 3d
15. Eines de modelatge orgànic. Pinzells
16. Layers, tot per capes
17. Sculptris Pro
18. Dynamesh
19. Zremesher i Geometry HD

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 18h

C. Modelat Inorgànic

Descripció:

20. Eines de modelatge inorgànic
21. Brushes hard surfaces. Shadow Box i props
22. Zmodeler
23. Deformation
24. Esculpit i optimització de la geometria. Regles bàsiques
25. Decimation. Subtoolmaster.
26. Zwrap

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 18h



D. Esculpit

Descripció:

27. Anatomia
28. Pèl bàsic, definir, celles, pestanyes
29. FiberMesh i Hair Brushes
30. UVs Mapping, polypaint i texturitzat. Spotlight
31. Detallant el personatge. Microdetails
32. Retopologia
33. Model per a producció
34. Reinterpreta
35. Facialshapes

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 18h

E. Composició, render i muntatge

Descripció:

36. Workflow de Zbrush amb altres aplicacions (GoZ to Maya)
37. Extraient mapes. Multimap exporter
38. Cambra, composició i retocs
39. Transposeu. Posat de personatges
40. Timelapse. Video turnaround
41. Expressió-appeal
42. Materials i llums
43. Render i muntatge de capes a photoshop
44. Presentació del personatge: il·lustració final
45. Revisió d'examen final.
46. Revisió de portfolis i consells per trobar feina (motivacional)

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 12h

Aprenentatge autònom: 18h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Pràctiques 1: 20% de la nota final

Pràctiques 2: 20% de la nota final

Treball final: 35% nota final

Participació i actitud d'aprenentatge: 10%

Examen final: 15% nota final

Els alumnes que participin a l'avaluació continuada i no superin aquesta assignatura, podran presentar-se a la prova de reavaluació en què es reavaluarà el contingut teòric (examen parcial i examen final).

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

- Les pràctiques es realitzaran en temps de treball autònom.
- L'entrega fora de termini de la pràctica comporta suspendre-la.
- Atenent a la naturalesa de l'assignatura i al caràcter universitari de la titulació es valorarà tant el contingut dels exercicis com la seva correcta redacció i maquetació.



BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- ZBrush Character Sculpting: Volume 1. 3dtotal,
- Tom Bancroft. Creating characters with Personality.
- Chris Legaspi. Anatomy for 3D Artists: The essential Guide for CG Professionals.
- 100 Tuesday tips. Griz and Norm,
- Beginner's Guide to ZBrush. 3dtotal Publishing,
- Disney research. Graph-Based Synthesis for Skin Micro Wrinkles.
- Sham Tichoo Purdue. Pixologic Zbrush 2022: A comprehensive Guide, 8th edition. Univ. and CAD/CIM Technologies, 2022.
- Uldis Zarins. Anatomy for sculptors and Anatomy of facial expression.
- Sarah Simblet. Anatomy for the artist.