Guía docente
804398 - MP - Modelado de Personajes

Última modificación: 09/02/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Miranda, Miguel

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Método expositivo
- Clase participativa
- Estudio de casos
- Trabajo autónomo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Crear modelos orgánicos adaptados a las necesidades de las diferentes fases de producción de una animación.
- Realizar el diseño, modelado, texturizado, iluminación y renderización de personajes 3D, para interactuar con objetos o entornos virtuales.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	30,0	20.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

A. Referencia y estructura

Descripción:
1. Búsqueda de referencias, estilo, influencias
2. Montar referencias. Pure Ref
3. Interface. Organización del programa, menús principales y shortcuts
4. Cómo afrontar el blocking del personaje: Image plane- encaje clásico
5. Base mesh o creación de un maniquí con primitivas (Blocking)
6. Personalizar Zbrush, document, gradient, botones
7. Materiales, Colorize
8. Brushes, alphas, máscaras y selecciones
9. Subtools
10. Polygroups
11. Pipeline para esculpir un personaje

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

B. Herramientas de modelado Orgánico

Descripción:
12. Encajando el primer volumen básico
13. Proporciones y silueta
14. Relación de la perspectiva con los volúmenes. Paso del 2d al 3d
15. Herramientas de modelado orgánico. Pinceles
16. Layers, todo por capas
17. Sculptris Pro
18. Dynamesh
19. Zremesher y Geometry HD

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

C. Modelado Inorgánico

Descripción:
20. Herramientas de modelado inorgánico
21. Brushes hard surfaces. Shadow Box y props
22. Zmodeler
23. Deformation
24. Esculpido y optimización de la geometría. Reglas básicas
25. Decimation. Subtoolmaster.
26. Zwrap

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

D. Esculpido

Descripción:
27. Anatomía
28. Pelo básico, definir, cejas, pestañas
29. FiberMesh y Hair Brushes
30. UVs Mapping, polypaint y texturizado. Spotlight
31. Detallando el personaje. Microdetails
32. Retopología
33. Modelo para producción
34. Reinterpreta
35. Facialshapes

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

E. Composición, render y montaje

Descripción:
36. Workflow de Zbrush con otras aplicaciones (GoZ to Maya)
37. Extrayendo mapas. Multimap exporter
38. Cámara, composición y retoques
39. Transpose. Posado de personajes
40. Timelapse. Video turnaround
41. Expresión-appeal
42. Materiales y luces
43. Render y montaje de capas en photoshop
44. Presentación del personaje: ilustración final
45. Revisión de examen final.
46.Revisión de portfolios y Consejos para encontrar trabajo (motivacional)

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 12h
Aprendizaje autónomo: 18h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Prácticas 1: 20% de la nota final
Prácticas 2: 20% de la nota final
Trabajo final: 35% nota final
Participación y actitud de aprendizaje: 10%
Examen final: 15% nota final
Los alumnos que participen en la evaluación continua y no superen esta asignatura, podran presentarse a la prueba de reevaluación en qué se reevaluará la parte de contenido teórico (examen parcial y examen final).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

- Las prácticas se realizarán en hora de trabajo autónomo.
- La entrega fuera de plazo de la práctica comportará suspenderla.
- Debido a la naturaleza de la asignatura y al carácter universitario de la titulación se valorará el contenido de los ejercicios así como su correcta redacción y maquetación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- ZBrush Character Sculpting: Volume 1. 3dtotal,
- Tom Bancroft. Creating characters with Personality.
- Chris Legaspi. Anatomy for 3D Artists: The essential Guide for CG Proï¬esionals.
- 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 CADCIM Technologies, 2022.
- Uldis Zarins. Anatomy for sculptors and Anatomy of facial expression.
- Sarah Simblet. Anatomy for the artist.