

Guia docent

804325 - M3D-A - Modelització en 3D

Última modificació: 18/05/2026

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

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2026 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Pulpón Alcolea, Carlos

Altres:

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:

CEAAD 4. Dominar les bases de la il·luminació, la fotografia i el tractament digital per dissenyar i desenvolupar productes artístics, audiovisuals i d'animació.

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEAAD 6. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per a la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

Transversals:

04 COE. COMUNICACIÓ EFICACÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

METODOLOGIES DOCENTS

L'assignatura té un caràcter eminentment pràctic. Com a conseqüència d'això la metodologi a proposada, a excepció de la primera classe la qual tindrà un caràcter merament introductor, tindrà la següent estructura:

Els vint minuts inicials estaran destinats a l'aclariment i resolució de dubtes en referència a l'exercici proposat a la classe anterior.

Els vuitanta minuts següents es procedirà a una explicació magistral del nou tema i/o procediment a treballar.

Els darrers vint minuts estaran destinats a la presentació i proposta del següent exercici a realitzar el qual estarà directament vinculat a la classe magistral realitzada anteriorment.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Entendre els conceptes de la modelització tridimensional i la seva relació amb les diferents àrees de disseny i disciplines artístiques.
- Conèixer les eines professionals de disseny 3d més usades a nivell professional.
- Aprendre a identificar les bones pràctiques a l'hora de treballar.
- Conèixer les tècniques específiques de creació de volumetries digitals.
- Aprendre les bases de la modelització, texturat i il·luminació 3d.
- Introduir el treball amb escultura digital.
- Utilitzar el contingut de l'assignatura per crear models de qualitat professional.
- Adaptar l'aplicació de conceptes de disseny 2D i il·lustració en la creació de textures per a models 3d.
- Aplicar textures sobre un model tridimensional seguint les tècniques més habituals.
- Realitzar els exercicis plantejats en l'assignatura aplicant una correcta estructura, presentació i planificació de el temps, acompanyat d'un bon nivell ortogràfic i gramatical.



HORES TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	22,0	14.67
Hores activitats dirigides	14,0	9.33
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	24,0	16.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Introducció

Descripció:

Conceptes bàsics de l'espai tridimensional
Sistemes de coordenades
Interfície del programa
Personalització i menús
Navegació.
Procés de modelatge: creació i manipulació d'objectes.
Processos d'acabat i sortida: materials, llums, càmeres i renders

Objectius específics:

Conèixer els conceptes bàsic de qualsevol espai tridimensional.
Conèixer la interfície del programa 3Ds MAX

Activitats vinculades:

Activitat no avaluable: investigar de forma autònoma el funcionament del programa

Dedicació: 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Aprenentatge autònom: 2h



Modelat poligonal

Descripció:

Eines de modelat poligonal
Subobjectes
Eines de selecció
Loops i rings
Còpia / Instància / Referència
Creació d'objectes simples a partir de primitives
Polycount
Historial
Tècniques de organització del treball
Generació de plantilles
Formes complexes a partir de formes 2D
Modificadors paramètrics
Eines avançades de modelat poligonal
Modificadors de forma lliure
Treball en Lowpoly
Objectes compostos
Modelat a partir d'objectes composts

Objectius específics:

Mostrar coneixement i saber aplicar conceptes relatius a la representació plana i tridimensional i el control de la visualització d'objectes i escenes, utilitzant programes informàtics de representació gràfica.

Activitats vinculades:

Disseny i creació d'objectes d'ús quotidià a partir de formes 2D
Disseny i creació d'elements industrials i de mobiliari creats a partir de primitives

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 6h
Activitats dirigides: 6h
Aprenentatge autònom: 18h



Modelatge orgànic

Descripció:

Modelat de personatges

Referències

Error més comuns: T-shapes, non manifold geometry, nGons.

Modelat d'un bibelot a partir de primitives simples

Modelat d'un bust

Modelat del cabell, tècniques Hi poly i Low poly

Modelat basat en superfícies de subdivisió

Modelat poly to poly

Anatomia d'un cos humà figuratiu

Tors, extremitats i mans

Modelat d'un cos humà mimètic

Eines d'escultura digital a 3dsMAX

Canvi de paradigma de modelat

Altres programes i/o eines d'escultura digital: Maya, Mudbox i zBrush

Preparació de la geometria

Pinzells de modelat

HiPoly vs LowPoly

Reducció poligonal

Processos i eines de retopologia

Nivells de reducció.

Retopologi a des de 3dsMAX.

Altres programes de retopologia.

Normal maps: extracció i aplicació

Mapes de desplaçament

Objectius específics:

Conèixer els conceptes bàsics de geometria per generar cossos i superfícies, i saber-los aplicar en el modelatge d'objectes i escenes 3D

Activitats vinculades:

Modelatge de formes simples: fruites, insectes simples, garres

Modelatge d'una nina o d'un bibelot qualsevol

Modelatge d'un cap

Modelatge d'un cos humà mimètic.

Dedicació: 56h

Grup gran/Teoria: 6h

Activitats dirigides: 6h

Aprenentatge autònom: 44h



Materials

Descripció:

L'editor de materials
Arbres de shading
Diferències entre mapes i textures
Textures procedurals
Multimaterials

Objectius específics:

Saber utilitzar diferents tècniques de modelatge tridimensional i texturització, tenint en compte les característiques o el tipus d'aplicació per la qual s'està generant el model 3D.

Activitats vinculades:

Texturitzat d'un exercici poligonal fet anteriorment.

Dedicació: 8h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprenentatge autònom: 4h

UV unwrapping

Descripció:

Teoria de les UVs
Unwrap avançat
Desplegat d'UVs
Empaquetat d'UVs
UV sets.
Unfold i relax
Exportació d'UVs a Photoshop
Pintat de textures a Photoshop
Mapes d'oclusió

Objectius específics:

Saber utilitzar diferents tècniques de modelatge tridimensional i texturització, tenint en compte les característiques o el tipus d'aplicació per la qual s'està generant el model 3D.

Activitats vinculades:

Mapejat d'un exercici anterior de modelat orgànic

Dedicació: 14h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprenentatge autònom: 10h



Il·luminació

Descripció:

Tipus de llums
Models bàsics d'il·luminació Il·luminació d'exterior
Generació i tipologia d'ombres

Objectius específics:

Saber utilitzar diferents tècniques d'il·luminació, tenint en compte les característiques o el tipus d'aplicació per la qual s'està generant el model 3D.

Activitats vinculades:

Creació i posterior il·luminació d'una composició a partir dels elements anteriorment mapejats.

Dedicació: 10h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprenentatge autònom: 6h

Visualització de l'escena

Descripció:

Tipus i paràmetres de càmeres
Diferències respecte de les càmeres reals
Motors de render: paràmetres comuns i no comuns
Addició d'efectes
Renderitzar les reflexions i refraccions
Renderitzar per canals
Formats de sortida: seqüència d'imatges fixes i/o vídeo

Objectius específics:

Saber planificar el flux de treball més adequat en les diferents fases de renderització, així com conèixer els paràmetres de render més adequats per a un disseny 3D determinat.

Activitats vinculades:

Addició d'almenys dues càmeres amb diferents punts de vista i paràmetres també diferents a l'escena anterior. Obtenció de tres renders de diferents qualitats amb explicació de com s'han obtingut.

Dedicació: 14h

Grup gran/Teoria: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprenentatge autònom: 10h

ACTIVITATS

Examen parcial

Descripció:

Examen puntuable 15%
Modelat de un element industrial seguint tècniques diferents. A partir de formes primitives i a partir de formes bidimensionals.

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h



Examen final

Descripció:

Examen puntuable 20%

Part A: Modelat d'un cos orgànic a partir d'un model donat.

Part B: Test

Dedicació: 4h

Aprenentatge autònom: 4h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Pràctiques:

Les tres pràctiques corresponents al modelat poligonal: 25% de la nota final.

Les dues pràctiques corresponents al modelat orgànic: 30% de la nota final.

Actitud, participació i correcte lliurament de totes les pràctiques del curso: 10% de la nota final

Examen parcial: 15% de la nota final.

Examen final: 20% de pes sobre la nota final.

Els alumnes que no superin l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada es podran presentar a l'examen de reavaluació, sempre i quan no tinguin una qualificació de NP.

La nota obtinguda en aquest examen de reavaluació no serà en cap cas superior al 5, un aprovat just.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Les pràctiques es realitzaran individualment.

De forma genèrica sempre s'empraran els primers trenta minuts de cada classe per resoldre els dubtes que pugui haver-hi en els exercicis plantejats.

Totes les pràctiques es lliuraran dins la carpeta corresponent del campus en el termini fixat. La falta de lliurament d'alguna pràctica o part de la mateixa suposarà la pèrdua del seu valor en la nota final.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Ascent, Co.. Autodesk 3ds Max 2021 Fundamentals. ISBN 978-1-63057-352-2.

- Murdock, Kelly L.. Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. ISBN 978-1-63057-334-8.

Complementària:

- Lurino, Luciano. 3D Environment Lighting. 3dTotal.com,

- Birn, J. Iluminación y render. Madrid: Anaya Multimedia, 2017. ISBN 9788441520912.

- 3dTotal Ltd.. Modeling Human Anatomy. 3dTotal.com,

RECURSOS

Enllaç web:

- www.cgchannel.com. Comunitat d'artistes digitals. Compta amb debats sobre programes així com amb la possibilitat d'accedir a diversos recursos, tutorials i workshops online.

- www.cgpersia.com. Web i fòrum de recursos i tutorials d'aprenentatge de les últimes versions de programes. Molts dels seus recursos estan estructurats i ordenats per marques i programes comercials.

- www.3dpoder.com. Recursos i tutorials destinats a l'aprenentatge de la representació virtual en tres dimensions.

- www.foro3d.com. Fòrum de resolució de dubtes i debat de 3dpoder.com