Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Creación Artística Digital (Título Propio asociado a Bellas Artes)
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Escultura Digital
Tipo:	Propia Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	2
Código:	16613
Periodo docente:	Cuarto semestre
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Virginia Puertollano Galán	virginia.puertollano@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Está asignatura está orientada al desarrollo de personajes en modelado orgánico 3d. El dominio de este programa se hace indispensable en varias áreas de las aplicaciones
digitales, ya sea en los efectos especiales para cine, televisión y publicidad, o incluso en videojuegos y en la animación.

Para ello se formará al alumno en las distintas fases del desarrollo de una escultura digital: estudio previo del concepto a esculpir, creación del encaje inicial con los volúmenes principales de la escultura, desarrollo completo de la escultura hasta los detalles, texturizado de la escultura e iluminación, y finalmente, posado adecuado para una correcta presentación.

El software que se usará como herramienta durante todo el proceso de esculpido, texturizado, fase de iluminación y la presentación final, es decir, el renderizado, es Pixologic Zbrush.
Además, se formará al alumno en impresión 3D.

OBJETIVO

El objetivo es transmitir los conocimientos necesarios para la creación y defensa de un proyecto artístico de escultura digital, siguiendo la metodología actual de algunas de las industrias de entretenimiento más importantes.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos con programas de escultura digital pero es muy positivo tener una base en escultura tradicional adquirida a través de asignaturas como Volumen o Escultura, así como conocimientos del color, anatomía o dibujo en las asignaturas Dibujo I, Dibujo II y Color

CONTENIDOS

1. Fundamentos de escultura digital
2. Interfaz de Zbrush y creación de materiales
3. Modelado orgánico en Zbrush
4. Modelado de personaje en Zbrush
5. Texturizado y mapeado en Zbrush
6. Impresión 3D y exportación de archivos a otras aplicaciones. KeyShot

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Combina la enseñanza teórico-práctica en el aula y la creación y exposición del Proyecto Final.

CLASES PRÁCTICAS:
La finalidad de las clases impartidas en el aula es adquirir los conocimientos básicos de la creación de la Escultura Digital mediante el software Zbrush y así aprender las fases necesarias hasta conseguir un esculpido 3D listo para presentar de manera profesional. En el proceso, el alumno se estará iniciando en el mundo 3D de carácter más técnico por naturaleza, pero siempre con fundamento, visión y finalidad artística. En la plataforma de CANVAS (el aula virtual), se le proporcionará al alumno la documentación presentada en clase. Así mismo, las diferentes entregas del curso se realizarán en la misma y tendrán tutorías que les guiarán durante el proceso de aprendizaje hasta concluir la asignatura con la entrega del proyecto final.

PROYECTO FINAL:
El Proyecto Final se basa en el desarrollo completo de una escultura digital siguiendo los pasos aprendidos en la asignatura. El alumno deberá llevar a cabo la defensa de su proyecto mediante un dossier, cuidando la exposición de su producto de manera profesional.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Introducirse en los fundamentos del campo de desarrollo de personajes y objetos en 3D.

Adquirir conocimientos generales del uso de una herramienta digital para la escultura.

Desarrollar destreza técnica y artística para llevar a cabo un proyecto escultórico profesional.

Presentar un producto eficazmente con un diseño y comunicación correctos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno entiende los conceptos principales del 3D como base para su correcto crecimiento artístico en el medio digital.

Aplica los conocimientos de la escultura tradicional mediante el uso de una herramienta digital

Crea escultura digitales mediante el software Zbrush.

Utiliza la metodología aplicada en los procesos creativos de la industria del videojuego, animación, cine, publicidad etc. para generar una escultura digital.

Texturiza sus esculturas digitales aplicando la teoría del color y representa con eficacia diferentes materiales y superficies.

Crea imágenes renderizadas mediante un correcto posado e iluminación de su escultura para la presentación de su producto.

Presenta su producto final de manera profesional según los estándares actuales

Sabe tanto reproducir diseños como crear sus propuestas artísticas originales, llevando a cabo proyectos escultóricos digitales completos de distintas necesidades

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA

10% Asistencia y participación activa
40% Trabajo práctico en el aula y tareas del curso
50% Proyecto final

Condición necesaria sacar un 5/10 en todos los puntos.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA y alumnos repetidores

40% Tareas del curso
40% Proyecto final
20% Examen práctico

Condición necesaria sacar un 5/10 en todos los puntos.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

3dtotal Beginner's Guide to Zbrush 3dtotal Publishing.

Zarins, U., Kondrats, S. Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure. Johannah Larsen.

Complementaria

Hogarth, B Dynamic Anatomy. Revised and Explined. Watson-Guptill Publications.

Whitlatch, T. Science of Creature Design: understanding animal anatomy. Design Studio Press

Mattesi, M. Animal Drawing: Animal locomotion and design concepts for animators. Elsevier Inc

Stanchfield, W. Drawn to Life. Drawn to Life.

Lilly, E. Big Bad world of Concept Art: How to Start Your Carreer As A Concept Artist. Design Studio Press.