

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto 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:	26213
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Lierni Celarain Peligero	lierni.celarain@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta 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.

## 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

Son tres los bloques de contenidos:

1. Introducción al 3D y a Zbrush
2. Esculpido:
  - 2.1 Esculpido Orgánico: Model Sheets, Blockout, ZRemesher, divide y detalles
  - 2.2 Estilos de Modelado
  - 2.3 Esculpido de otros elementos naturales y Hardsurface: Brushes
3. Imagen para presentación:
  - 3.1 Texturizado en Zbrush
  - 3.2 Renderizado en Zbrush (y Photoshop, opcional)

## 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.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

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

## COMPETENCIAS

Introducirse en los fundamentos del campo del arte en el mundo 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

### ORDINARIA

10% Asistencia y participación en clase

40% Entregas parciales

50% Proyecto individual

Criterios específicos del 50% del Proyecto Individual:

- 1. Escultura digital completa (70%): esculpido orgánico realizado a través del software Zbrush.
- 1.1. 35% Aplicación de la metodología aprendida: (blockout, topología limpia, detalles, texturizado y presentación)
- 1.2. 35% Creatividad y diseño del producto desarrollado
- 2. Dossier (30%): el alumno deberá realizar la defensa de su proyecto a través de un dossier, presentando su producto de manera profesional.

Requisitos necesarios para el sistema de evaluación continua:

- Asistencia al 80% de las clases presenciales y participación activa en las mismas.
- Obtener un mínimo de 5 en la nota media de las entregas parciales.

### EXTRAORDINARIA Y ALUMNOS REPETIDORES

50% Examen práctico

50% Proyecto individual

Obtener un mínimo de 5 en la nota media de ambas.

### SISTEMA ALTERNATIVO DE EVALUACIÓN:

- En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.
- Los exámenes se realizarán siempre de forma presencial.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

- Las entregas y el proyecto final deberán ser entregados en fecha y hora.
- Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

3dtotal (2017). Beginner's Guide to Zbrush. 3dtotal Publishing.

Zarins, U., Kondrats, S. (2014). Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure. Johannah Larsen.

### **Complementaria**

Hogarth, B. (1958). Dynamic Anatomy. Revised and Explined. Watson-Guptill Publications.

Whitlatch, T. (2015). Science of Creature Design: understanding animal anatomy. Design Studio Press

Mattesi, M. (2011). Animal Drawing: Animal locomotion and design concepts for animators. Elsevier Inc

Lilly, E. (2017). Big Bad world of Concept Art: How to Start Your Career As A Concept Artist. Design Studio Press.

Stanchfield, W. (2013). Drawn to Life. Focal Press