

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Animación y Aplicaciones 3D en Tiempo Real (Título Propio asociado a Comunicación Audiovisual)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Modelaje 3D I		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	30115
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Francisco Álvarez Piris	fapiris@yahoo.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Los alumnos crearán un personaje en 2D. Y será concebido para su posterior modelado, setup y animación. Aprenderán con dicho modelo conceptos básicos de animación y ciclo de andado. Los alumnos aprenderán como funciona Autodesk Maya. Entenderán su interfaz, sus herramientas, y lo utilizarán para modelar, texturizar, iluminar y animar objetos y/o personajes en 3D. Los alumnos crearán en 3D al personaje previamente concebido en 2D y llevarán a cabo un ciclo de andado básico con el.

OBJETIVO

- Conocer la metodológica del modelado 3D con la herramienta Autodesk Maya.
- Conocer las herramientas de Maya para el modelado poligonal.
- Modelar figuras sencillas.
- Iluminar creaciones 3D.
- Texturizar piezas creadas por el alumno
- Modelar figuras en 3D a partir de planos 2D.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al grado.

CONTENIDOS

- Introducción : Creación de gráficos 3D.
- Interface y herramientas.
- Moverse por un espacio virtual 3D.
- Creación de Polígonos.
- Selección y transformación.
- Materiales y texturas.
- Preparando un Layout. Crear cámaras.
- Modelado de objetos a partir de planos:
 - Ejercicio práctico: Modelado de mobiliario.
 - Ejercicio práctico: Modelando un avión.
- Modelado orgánico:
 - Ejercicio práctico: Modelando una mano.
 - Ejercicio práctico: Modelado de una cabeza.
 - Ejercicio práctico: Modelado de bípedos.
- Luces.
- Render.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Asignatura eminentemente práctica.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
<ul style="list-style-type: none"> · Clases expositivas. 40h <ul style="list-style-type: none"> · Trabajo personal en prácticas tutorizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Estudio teórico 10h. 10h <ul style="list-style-type: none"> · Elaboración de trabajos individuales. 76h

19h
· Tutorías. 1h

· Actividades complementarias. 4h

COMPETENCIAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Modelará objetos sencillos.
- Modelará piezas a partir de planos 2D.
- Iluminará elementos creados en Maya.
- Texturizará elementos creados en Maya.
- Exportará imágenes creadas en Maya.
- Modelará su propio personaje.
- Modelara un escenario en 3D.
- Creara un Diorama en 3D.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

10% Asistencia y participación práctica.
90% Entrega de trabajos solicitados.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Autodesk Maya 2009/ Manual para usuarios
Autor: Flores, J.Mauricio.
Editorial: Marcombo Alfaomega