

**Fundamentos del Modelado de Personajes**

Código: 104758  
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2503873 Comunicación Interactiva	OT	4	1

## Contacto

Nombre: Lluís Domingo Soler

Correo electrónico: lluis.domingo@uab.cat

## Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: Sí

Algún grupo íntegramente en español: No

## Otras observaciones sobre los idiomas

Dentro del temario de la asignatura existen términos y conceptos en inglés, así como parte del software que se utilizará

## Prerequisitos

Es necesario haber cursado la asignatura de Animación Avanzada o tener conocimientos básicos de software de edición 3D.

## Objetivos y contextualización

Nos centraremos en el proceso de creación de personajes: desde la conceptualización, el diseño básico, el moldeado de una maqueta física y el traspaso a un entorno digital.

## Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Aplicar e integrar los conocimientos en ciencias sociales y humanidades y los provenientes de la ingeniería para generar productos y servicios complejos y a la medida de los ciudadanos y de sus necesidades.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Concebir, crear, animar e integrar espacios, personajes y objetos virtuales y de realidad aumentada.
- Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
3. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
4. Crear personajes animados dotados de expresividad y valores estéticos de calidad.
5. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
6. Diseñar objetos que combinen las normas estéticas con una perfecta funcionalidad técnica.
7. Dominar el manejo de los programas informáticos específicos.
8. Dominar las técnicas del modelado de personajes.
9. Exponer por escrito y oralmente la síntesis de los análisis realizados.
10. Formar parte de equipos de trabajo necesarios para realizar proyectos de producciones virtuales.
11. Identificar los aspectos específicos del diseño, creación, integración y animación de objetos digitales (2D y 3D) y herramientas específicas tanto desde el punto de vista conceptual como práctico.
12. Interpretar y discutir documentos de las principales teorías de los entornos virtuales.
13. Planificar y ejecutar proyectos académicos en el ámbito de la teoría de los entornos virtuales.
14. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
15. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
16. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
17. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
18. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.

## Contenido

### Anatomía

- Proporciones y formas básicas
- Grupos de músculos y huesos
- Expresión, movimiento y formas

### El lenguaje de las formas

- Acción y movimiento
- Expresión

### Diseño de un personaje

- Diseño 2D
- Modelo físico

### Modelado 3D

- Modelado básico
- Elementos secundarios
- Detalles

### Shading

- Paleta de colores
- Texturas
- Iluminación

#### Rigging

- Esqueleto básico
- Puesto y actitud

### Metodología

El eje conductor de la asignatura será la creación de un personaje.

El alumno deberá realizar varios ejercicios repartidos en las distintas etapas del proceso creativo.

Introduciremos los conceptos a partir del análisis de casos prácticos.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

### Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales con ejercicios prácticos	15	0,6	11
Prácticas de laboratorio	33	1,32	7, 8
Tipo: Supervisadas			
Avaluación	3	0,12	15
Tipo: Autónomas			
Ejercicio práctico	38	1,52	
Tutorías (actividad presencial individual o en grupo orientada a resolver problemas de aprendizaje)	10	0,4	1, 16

### Evaluación

La evaluación se repartirá de la siguiente forma:

- Asistencia y participación en clase (20%)
- Ejercicios prácticos individuales (30%)
- Proyecto final individual (50%)

Para poder valorar el proyecto final es obligatorio entregar todos los ejercicios prácticos dentro de los plazos y condiciones indicadas.

Para poder valorar los ejercicios prácticos es necesario asistir y participar en clase (excepto casos puntuales con causas mayores justificadas).

El proyecto final será la creación de un personaje en 3D siguiendo el proceso creativo y técnico practicado en clase.

### Recuperación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura.

Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, se tendrá que obtener la nota media de 3,5.

Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los ejercicios prácticos individuales.

### Plagio

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pudiera instruirse. En caso de que se produzcan varias irregularidades, en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

## Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y participación en clase	20%	15	0,6	1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 16, 18
Ejercicios prácticos individuales	30%	33	1,32	1, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17
Proyecto final práctico individual	50%	3	0,12	4, 6, 10, 15

## Bibliografía

### [The Animator's survival kit / Richard Williams](#)

Williams, Richard, 1933-2009

[https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC\\_UAB/avjcib/alma991001433279706709](https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjcib/alma991001433279706709)

Durante el curso se recomienda bibliografía complementaria de acuerdo al temario.

## Software

Utilizaremos el software de edición 3D de código libre "Blender" (<https://www.blender.org>)