



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
MODELATGE EN 3D

Coordinació: GARCIA ROIG, POL

Any acadèmic 2022-23

Informació general de l'assignatura

Denominació	MODELATGE EN 3D			
Codi	102083			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	3	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	GARCIA ROIG, POL			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	<p>Durant el curs es combinaran tant la pràctica com la classe magistral. Cada classe consistirà en una part de Clase Magistral (40% dedicació) on s'aprendrà la teoria i les tècniques de modelat, i una part pràctica on es treballarà l'après, a més de poder treballar en algunes de les entregues.</p> <p>Treball autònom de l'estudiant en hores no presencials (60% de la dedicació).</p>			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català y/o Castellà amb abundant material en anglès.			
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball del estudiant, per tant 6 crèdits són 150 hores.			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GARCIA ROIG, POL	pol.garcia@udl.cat	6	

Informació complementària de l'assignatura

Es treballarà el modelat, texturitzat i renderització de diferents objectes en 3d amb Autodesk 3D Studio Max.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Conèixer els diferents estils d'art en l'Animació 3D.
- Conèixer les característiques i eines del programa Autodesk 3d Studio Max.
- Conèixer les característiques i eines del programa Adobe Photoshop per a la texturització d'objectes en 3d.
- Conèixer les bases per realitzar una bona topologia en 3d.
- Saber analitzar diferents tipus de modelat en 3d.
- Realitzar modelat face to face i Box modelling.
- Saber renderitzar amb Autodesk 3d Studio Max.
- Conèixer el llenguatge tècnic i la terminologia pròpia del disseny 3d.

Competències

·Competències significatives bàsiques

CB1 Que els estudiants hagin demostrat tindre i comprendre els coneixements en la seva àrea d'estudi a part de la base de la educació secundària general, i es sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, incloïx també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi.

·Competències Generals

CG3 Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que enmarquen decisions del disseny.

CG6 Saber interactuar i satisfereix les necessitats dels nous clients en contextos digitals.

·Competències Específiques

CE8 Capacitat per la creació i explotació de mons virtuals, i per la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia.

·Competències Transversals

CT3 Adquirir capacitat en el ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i comunicació.

Continguts fonamentals de l'assignatura

1. 3ds max; Interfície, eines, normes i estàndards
2. 3ds max; Modelat d'assets
3. Photoshop; Texturitzat d'un asset
4. 3ds Max; Modelatge d'escenaris
5. 3ds Max; Modelat d'un Low Poly
6. 3ds Max; Modelat d'un High Poly
7. Photoshop; Texturitzat d'un personatge High Poly
8. Renderitzat amb 3ds max i acabats amb Photoshop

Eixos metodològics de l'assignatura

1. Classes Magistrals
2. Resolució de problemes
3. Pràctiques
6. Elaboració de projectes

Pla de desenvolupament de l'assignatura

1. 3ds max; Interfície, eines, normes i estàndards
2. 3ds max; Modelat d'assets
3. Photoshop; Texturitzat d'un asset
4. 3ds Max; Modelatge d'escenaris
5. 3ds Max; Modelat d'un Low Poly
6. 3ds Max; Modelat d'un High Poly
7. Photoshop; Texturitzat d'un personatge High Poly
8. Renderitzat amb 3ds max i acabats amb Photoshop