



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Datos Generales

---

Asignatura: ARTE 3D.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OPTATIVA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 4º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

#### Presentación de la asignatura:

La asignatura de Arte 3D introduce al alumnado en el modelado tridimensional, abordando conceptos de topología, modelado en baja y alta resolución, y creación de escenarios y formas orgánicas. Se profundiza en el texturizado mediante técnicas de unwrapping, manejo de UVs y generación de mapas. También se exploran herramientas para rigging, iluminación y nociones básicas de animación. El objetivo es proporcionar una base sólida para la producción 3D orientada a proyectos multimedia.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)<sup>1</sup>

|                                  |     |   |
|----------------------------------|-----|---|
| Conocimientos y Contenidos (CON) | RA1 | Profundizar en conocimientos sobre Multimedia adicionales a los troncales.  |
|                                  | RA2 | Poner en prácticas sus conocimientos en un entorno profesional.   |
| Competencias (COM)               | CG1 | Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en los asuntos a resolver                                     |
|                                  | CG2 | Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios, informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.   |
|                                  | CG3 | Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia. |
|                                  | CG4 | Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y  |

<sup>1</sup> La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

|                             |      |  |
|-----------------------------|------|--|
|                             |      | siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.  |
|                             | CG5  | Sintetizar materias básicas, narrativas, psicológicas, tecnológicas y estéticas, que les capaciten para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, y les doten de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.   |
|                             | CG6  | Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.  |
|                             | CG7  | Saber elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro del área de estudio, convirtiendo un problema empírico en un objetivo de investigación y presentar conclusiones.  |
|                             | CG8  | Concebir, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia y la información que gestionan integrando hardware, software y redes.  |
|                             | CG9  | Tomar decisiones en el ámbito profesional, aplicando los conocimientos y técnicas adquiridas a lo largo de la actividad académica.   |
|                             | CG10 | Adoptar el método científico en el planteamiento y realización de trabajos diversos tanto a nivel académico como profesional.  |
| Habilidades y Destrezas (H) | CE6  | Dar respuesta a problemáticas sociales y de comunicación humana desde la disciplina Multimedia.  |
|                             | CE7  | Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la justificación de las ideas.   |
|                             | CE16 | Conocer los perfiles de usuario/a existentes según sea su nivel de competencia digital.  |
|                             | CE18 | Desarrollar soluciones para entornos interactivos digitales Multimedia basadas en sensores, "mapping" y proyección, pre y postproducción digital y tecnologías inmersivas que también se sustenten en desarrollos de estereoscopia y visualización científica. |

### Contenido de la Asignatura:

1. Introducción al modelado 3D.
  - a. Conceptos de topología.
  - b. Modelado en baja.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- c. Modelado en alta.
  - d. Conceptos básicos de modelado de escenarios (Hard Surface).
  - e. Conceptos básicos de modelado Orgánico.
  - f. Topología para animación.
2. Unwrapping y texturizado.
- a. Coordenadas UVs.
  - b. Pintado sobre el Modelo.
  - c. Extracción de Mapas (Normal Map, AO, Displacement Map, etc.).
3. Herramientas de modelado y animación,
- a. Rigging,
  - b. Iluminación.
  - c. Conceptos de animación.

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

|     |                                  |
|-----|----------------------------------|
| MD1 | Método expositivo.               |
| MD2 | Estudios de caso.                |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo.         |
| MD6 | Tutorías.                        |

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas                                       | Horas previstas | % presencialidad |
|--|-----------------|------------------|
| AF1: Clase teórica.  | 22              | 100              |
| AF2: Clase prácticas.  | 22              | 100              |
| AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).    | 40              | 20               |
| AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).                   | 10              | 50               |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante | 50              | 0                |



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

|                            |            |     |
|----------------------------|------------|-----|
| AF6: Pruebas de evaluación | 6          | 100 |
| <b>Total</b>               | <b>150</b> |     |

### Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| Denominación  | Pond. mín. | Pond. Máx |
|---|------------|-----------|
| SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante. | 0          | 10        |
| SE2 Evaluación de trabajos.                                     | 30         | 80        |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.                         | 20         | 50        |

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única.
- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo **justifique** dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio de la misma.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
  - 0-4,9: Suspenso (SS).
  - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
  - 7,0-8,9: Notable (NT).
  - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
  - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
  - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### Bibliografía Básica

- Totten, C. (2012). Game character creation with blender and unity. John Wiley & Sons.
- Kerlow, I. V. (2009). The art of 3D computer animation and effects. John Wiley & Sons.
- Demers, O. (2001). Digital texturing and painting. New Riders Publishing.
- *McDermott, W.* (2018). The PBR Guide: A Handbook for Physically Based Rendering. Allegorithmic.

#### Bibliografía Complementaria

- Belec, A. (2022). Blender 3D Incredible Models: A comprehensive guide to hard-surface modeling, procedural texturing, and rendering. Packt Publishing Ltd.
- Kutschera, L. (2024). Sculpting in ZBrush Made Simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing. Packt Publishing Ltd.
- Hook, E. (2003). Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation. Heinemann Drama.
- Belec, A. (2023). Photorealistic Materials and Textures in Blender Cycles (4th Edition). Packt Publishing.

#### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>2</sup>

- Lake, M. (2023). Technical Animation in Video Games. CRC Press
- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>
- FNMarket – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@fnmarket>
- J Hill – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@artofjhill>
- Mouval – Portal Web. <https://mouval.com/blog/>
- Polycount Wiki – Portal Web. <http://wiki.polycount.com/wiki/Polycount>
- CG Geek – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@CGGeek>

---

<sup>2</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



# Guía Docente

## Curso Académico 2025/26

- Sir Wade Neistadt – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@SirWade>
- Ambient CG – Portal Web. <https://ambientcg.com/>
- BlenderKit – Portal Web. <https://www.blenderkit.com/>
- ShaderToy – Portal Web. <https://www.shadertoy.com/>
- Textures – Portal Web. <https://www.textures.com/>