



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: 3D MODELATZEAREN OINARRIAK
Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA
Mota: OINARRIZKOA
ECTS kredituak: 6 ECTS
Maila: 1.
Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 2. SEIHILEKOA
Hizkuntza: GAZTELANIA
Irakasle-taldea: Ane Irizar Arrieta

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honetan aztertzen da nola eragiten duten printzipio psikologikoek bideojokoen diseinuan, eta zenbait arlo estaltzen dira, hala nola pertsonaien pertzepzioa, motibazioa, ikaskuntza eta sorkuntza.

Ikuspegi praktikoarekin, ikasleak joko-esperientzia erakargarri eta etikoen sorreran psikologia eraginkortasunez aplikatzeko prestatzeko kasuak eta proiektuak aztertzen ditu.

Amaitean, ikasleek ulermen sendoa izango dute psikologiak bideojokoen diseinuan duen eraginari buruz, eta esperientzia inguratzaileak sortzeko gaitasuna hobetuko dute.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA3	Arte-sorkuntzako printzipioak eta teknikak aplikatzea pertsonaien, ibilgailuen, propen eta inguruneen kontzeptualizazioan, diseinuan eta garapenean.
	GA5	Forma-modelatzearen, testurizatzaren eta argiztatzearen funtsezko teknikak erabiltzea, eta, diseinu batetik abiatuta, formen hiru dimentsioko irudikapena egitea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E5	Proiektuak laburtzea, ideiak grafikoki eta idatziz irudikatuz, modu egituratuan, ordenatuan eta ulergarrian.
	E6	Ideiak eta kontzeptuak adieraztea, irudiaren oinarri estetikoak ezagutuz eta aplikatuz, egiturari, formari, koloreari, argiztapenari eta espazioari dagokienez, ingurune digitaletan.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Trebetasunak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

1. 3D modelatzearen hastapenak:

1. Zer da 3D modelatzea?
2. Modelatze-estiloak: lowpoly/cartoon, stylized, realista, etab.
3. Modelatzea vs zizelkatzea
4. Hard-surface vs organikoa
5. Environment art

2. Autodesk Maya: zer den, zertarako balio duen, etab.

1. Maia-interfazea ikasten
2. Viewportak, menua, Channel Box...

3. Objektu primitiboak

1. Oinarritzko tresnak: eskalatzea, txandakatzea, mugitzea...
2. 3D objektuaren anatomia: Bektoreak, ardatzak, aurpegiak...

4. Modelatze poligonal

1. Modelatzeko tresnak
2. Assets hard surface

5. Kurba bidezko modelatzea

1. Kurba bidezko modelatze-tresnak

6. Modelatze organikoa

7. Concept-en integrazioa

8. UV mapaketa eta oinarritzko handpainted testurizazioa

9. Oinarritzko materialak

1. Dauden materialak (shader) aplikatzea
2. Material propioak (shader) sortzea

10. Argiztapenaren eta renderraren oinarritzko doikuntzak

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak¹

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
-----	---------------------

¹ Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak	6	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	15



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

ES2 Lanen ebaluazioa	0	85
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	0	100

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarria eman ahal izango da.

- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztatzen (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanen gero, kalifikazioa gaitzitu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Todd Palamar. 2015. Mastering Autodesk Maya 2016: Autodesk Official Press (1. ed). SYBEX Inc., USA.
- Kelly Murdock, 2023. Autodesk Maya 2024 Basics Guide- SDC Publication.
- Prof. Sham Tickoo Purdue Univ. and CADCIM Technologies, 2022 Autodesk Maya 2023: A Comprehensive Guide, 14th Edition Publicado por CADCIM Technologies

Bibliografia Osagarria

- https://www.youtube.com/channel/UCHmAXsicpLK2EHMZo5_BtDA

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk²

- <https://www.autodesk.com/>
- <https://www.artstation.com>

² Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.