



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: PERTSONAIEN ETA HAURREN SORKUNTZA

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA

Mota: HAUTAZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 4.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: JOSU MARTIN URIA

Ikasgela(k): 2.3

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgaiaren xedea da 3D pertsonaien eta haurren garapen integrala menderatzea, alderdi teknikoan zein artistikoan, ekoizpen profesionaleko inguruneetan aplikatzeko (zinema, AAA bideojokoak eta denbora errealeko edukia). 3D II modelaketan eskuratutako ezagutzetatik abiatuta, ikasleek pertsonaiak sortzeko lan-fluxu osoa ikasten dute, bereizmen handiko eskulturatik hasi eta amaierako optimizaziora arte, janzkera, elementu kapilarrak, testurizatua eta materialak barne. Ekoizpen profesionalaren berezko eskakizunetan sakontzen da, bereizmen handiko geometriatik abiatuta mapak sortzeko, animaziorako egokiak diren topologiak sortzeko eta denbora errealeko motorretan behar bezala integratzeko gaituz, ikasleak industriaren erronka tekniko eta sortzaileei arrakastaz aurre egiteko prestatuz.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA3	Arte-sorkuntzako printzipioak eta teknikak aplikatzea pertsonaien, ibilgailuen, propen eta inguruneen kontzeptualizazioan, diseinuan eta garapenean.
	GA5	Forma-modelatzearen, testurizatzearen eta argizatzearen funtsezko teknikak erabiltzea, eta, diseinu batetik abiatuta, formen hiru dimentsioko irudikapena egitea.

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.

* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaldu behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin. Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

	GA7	Soziologiaren, psikologiaren eta antropologiaren ezagutza erabiltzea proiektuak egiteko.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GA)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E3	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	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.
Trebetasunak eta Abileziak (T)	T4	Proiektuak definitzeko, kudeatzeko eta gauzatzeko teknikak menderatzea, eskakizunak hartzeko, planifikatzeko, jarraipena egiteko eta ixteko faseak barne.
	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.

Irakasgaiaren Edukia*

- Pertsonaien eta hurren diseinua eta plangintza
- Eskultura digital aurreratua (high poly)
- Jantzera eta jantzi-elementuak sortzea
- Erreberpologia animaziora bideratua
- UV mapping eta egituren antolamendua
- Mapak *baking* bidez sortzea
- PBR testurizazioa eta materialak
- Ile-elementuak sortzea (ilearen eta *hair card*-en simulazioa)
- Shading eta pertsonaiaren aurkezpena
- Motorretan integratzea denbora errealean

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa.
IM2	Kasu-azterketak.
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM5	Ikasketa kooperatiboa.
IM6	Tutoretzak.

Irakasgai honetan erabilitako prestatuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa.	15	100
PJ2: Praktika-klasea.	40	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	35	20
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	15	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	43	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea.	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa.	10	60
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.	30	100

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den ikasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- 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 kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurreztat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo 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.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Irakasgaia behar bezala garatzeko, informatika-gela bat behar da, prestazio handiko ekipoekin eta taulan zehaztutako softwarearen lizentziekin.

Baliabide material edota azpiegitura mota
Prestazio handiko ordenagailuz hornitutako informatika-gela (txartel grafiko dedikatua), 3D softwarearekin lan egiteko
3D eskultura digitaleko eta modelatuko softwarea: Maya, ZBrush eta Blender
Janzkera sortzeko softwarea: Marvelous Designer

Ilea sortzeko softwarea: XGen (Mayan integratua)
UV garatzeko eta testurizatzeko softwarea: RizomUV eta Substance Painter
Taula grafikoak arkatz optikoarekin (bat postu bakoitzeko)

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- *Kondrateva, U., Corella, S., et al. Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure. Anatomy Next, Inc. (3 ed.)*
- *Spencer, S. ZBrush Creature Design: Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games. Sybex/Wiley.*
- *Legaspi, C. Anatomy for 3D Artists: An Essential Guide for CG Professionals. 3dtotal Publishing.*

Bibliografia Osagarria

- *Grassetti, R., Seaut, C., Jensen, M. ZBrush Character Sculpting: Volume 1. 3dtotal Publishing.*
- *McDermott, W. The PBR Guide: A Handbook for Physically Based Rendering (Vol. 1 y 2). Allegorithmic/Adobe*
- *VV.AA. ZBrush Characters & Creatures. 3dtotal Publishing*
- *Vaughan, W. Digital Modeling. New Riders*
- *Miller, N. Master Rigging & Python Scripting in Maya. The Gnomon Workshop.*

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>
- Marvelous Designer – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@Marvelousdesigner>
- M Pavlovich– 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>

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.