



Guía Docente

Datos Identificativos					2019/20	
Asignatura (*)	Modelaxe de Personaxes II. Materiais			Código	730529036	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos					
Descritores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3		
Idioma	CastelánGalego					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Enxeñaría Civil					
Coordinación	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es			
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es			
Web						
Descrición xeral	Creación da textura e aplicación do material á xeometría dos personaxes.					

Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
A17	CE17 - Analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear os elementos necesarios dun videoxogo
A37	CE37 - Crear personaxes animados coa personalidade e comportamento definidos a partir do deseño dun videoxogo
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B7	CG2 - Capacidade de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no campo da creación de contidos dixitais interactivos
B8	CG3 - Coñecementos informáticos, en especial os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo
B10	CG5 - Valorar críticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas con que deben enfrontarse
B11	CG6 - Capacidade crítica e autocrítica necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C5	CT5 - Asunción da importancia da aprendizaxe ao longo da vida e capacidade de autoaprendizaxe mediante a inquietude por buscar e adquirir novos coñecementos
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C8	CT8 - Coñecemento e utilización das novas tecnoloxías necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O alumno será capaz de crear, a partir do model sheet, o aspecto final dun personaxe dentro dun motor de videoxogos.	AP17	BP1	CP2
	AP37	BP2	CP4
		BP3	CP5
		BP4	CP6
		BP5	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP10	
		BP11	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	Tipos de superficies. Conceptos e ferramentas básicas para crear materiais.
Texturizado	Texturizado de personaxes: pel, roupa, pelo e ollos.
Materiais	Materiais para personaxes: pel, roupa, pelo e ollos.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 B3 B4 B10 C5	8	8	16
Proba mixta	B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Proba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Obradoiro	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Atención personalizada		1.5	0	1.5

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. A clase maxistral é tamén coñecida como ?conferencia?, ?método expositivo? ou ?lección maxistral?. Esta última modalidade sóse reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasións especiais, cun contido que supón unha elaboración orixinal e baseada no uso case exclusivo da palabra como vía de transmisión da información á audiencia.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final
Obradoiro	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición

Obradoiro Portafolios do alumno	As titorías complementarán os talleres e as clases teóricas, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos.
------------------------------------	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	25
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	25
Proba mixta	B1 B4 C4	Exame teórico	25
Proba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	Exame teórico	25

Observacións avaliación

A avaliación da materia consistirá nun exame práctico, un exame teórico, un traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo da materia. Cada proba supón un 25% da nota total.

As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indicaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.

O alumnado que se atope en situación de dispensa académica deberá realizar os exames práctico e teórico e entregar o traballo final nas datas establecidas. Recoméndase que os exercicios semanais váianse entregando semanalmente nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Bacher, Hans P. (2018). Vision : Color and Composition for Film. London : Laurence King - Birn, Jeremy. (2014). lighting and rendering. - Wolfe, Art (2014). El arte de la fotografía . Madrid : Anaya Multimedia - Josef Albers (). Interacción del color .
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelaxe de Personaxes I. Xeometría/730529035

Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos II/730529016

Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I/730529006

Arte de Concepto I. Personaxes/730529007

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

