



Teaching Guide				
Identifying Data				2020/21
Subject (*)	Character Modeling I. Geometry	Code	730529035	
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Official Master's Degree	2nd four-month period	Second	Optional	3
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Enxeñaría Civil			
Coordinador	Davite Aguiar, Fátima	E-mail	fatima.davite@udc.es	
Lecturers	Davite Aguiar, Fátima	E-mail	fatima.davite@udc.es	
Web				
General description	Creación de modelos xeométricos tridimensionales de personaxes para un videoxogo.			
Contingency plan	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
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

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
O alumno aprenderá a crear modelos xeométricos tridimensionais de personaxes para un videoxogo. Será capaz de interpretar os model sheet dos personaxes para modelar os volumes anatómicos nunha contorna tridimensional.	AJ17 AJ37	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ7 BJ8 BJ10 BJ11	CJ2 CJ4 CJ5 CJ6 CJ8

Contents	
Topic	Sub-topic
Introducción	O modelado de personaxes para videoxogos. Conceptos e ferramentas básicas para o modelado 3D.
Anatomía	Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular.
Modelado e topoloxía	Modelado e topoloxía Conceptos e ferramentas avanzadas para modelado 3D. Uvs.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A17 B3 B4 B10 C4 C5	8	8	16
Student portfolio	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Workshop	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	11	16	27
Personalized attention		2	0	2

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description



Guest lecture / keynote speech	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 sóese 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.
Student portfolio	Traballo final
Workshop	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.

Personalized attention

Methodologies	Description
Student portfolio Workshop	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.

Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Student portfolio	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	50
Workshop	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	Exercicios prácticos	50

Assessment comments

<p>A avaliación da materia consistirá nun traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo da materia. Cada proba supón un 50% da nota total.</p> <p>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.</p> <p>O alumnado que se atope en situación de dispensa académica deberá realizar o entregar do traballo final nas datas establecidas. Recómendase que os exercicios semanais váianse entregando semanalmente nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.</p>
--

Sources of information

Basic	<ul style="list-style-type: none"> - Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression . - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. - William Vaughan (2012). Modelado digital . - Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals. - Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy .
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

3D Modeling and Animation for Video Games II/730529016
 3D Modeling and Animation for Video Games I/730529006
 Concept Art I. Characters/730529007

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

