



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Modelaxe e Animación 3D para Videogames II		Código	730529016
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
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				
Descripción xeral	Nesta asignatura estudaranse as técnicas e conceptos que interveñen no proceso de creación e animación dos modelos tridimensionais usados nun estudio de videoxogos. Aprenderase a interpretar a estrutura e o movemento de modelos similares no mundo real ou a partir de bosquexos artísticos xerados por un artista conceptual.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Traballos tutelados -Metodoloxías docentes que se modifican. -Obradoiro (Realizarse de maneira non presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. -Teams: Ferramenta para realizar as clases non presenciais segundo o calendario e os horarios establecidos. Tamén se utilizará para as tutorías individuais e en grupo previa solicitud por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de tutorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado; utilización do foro de consultas e novedades; descarga e consulta do contenido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistrais gravadas e dos contidos audiovisuais</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizan cambios</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



O obxectivo desta materia é que o alumnado aprenda o proceso de construción de modelos 3D usados na industria dos videoxogos. @ alumn@ aplicará os coñecementos adquiridos para construir, aparellar e animar modelos tridimensionais a través do estudo da estrutura e do movemento de modelos similares no mundo real ou a partir de bosquexos xerados por un artista conceptual.	AP16 AP17	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8
---	--------------	---	---

Contidos		
Temas	Subtemas	
Rigging	Pipeline. Cinemática inversa e directa. Nodos. Controles. Tipos de constrains. Snap IK-FK. Programación básica.	
Animación	Pipeline. Os conceptos e principios básicos da animación.	
Materiais e iluminación	Pipeline. Materiais e iluminación aplicado ao motor de videoxogos.	

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Obradoiro	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	0	20
Traballos tutelados	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	0	68	68
Portafolios do alumno	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	0	40	40
Sesión maxistral	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	20	0	20
Atención personalizada		2	0	2

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Obradoiro	O alumnado realizará os traballos prácticos que reforzarán os conceptos expostos en cada sesión, co apoio e supervisión do profesorado.
Traballos tutelados	O alumnado realizará os traballos prácticos propostos na aula, co apoio e supervisión do profesorado tanto de maneira online como presencial
Portafolios do alumno	Cada alumn@ realizará unha showreel cos traballos prácticos solicitados polo profesorado.
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos teóricos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción



Obradoiro	<p>A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor desta metodoloxía concíbense como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obligatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicarase en relación a cada actividade ao longo do curso segun o plan de traballo da materia.</p> <p>Ademais, as tutorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, 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.</p> <hr/> <p>O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN Ao ESTUDIO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na ?Atención personalizada? descrita para os ?Talleres?, a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.</p>
-----------	---

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Traballos tutelados	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Presentación de traballos e informes / Avaliación continua	60
Portafolios do alumno	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Presentación dun portfolio persoal que mostre os melhores traballos realizados	40

Observacións avaliación



As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliação que se desenvolverán en cada metodoloxía available notificaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigación de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas availables e o traballo final foron deseñados para garantir a aprendizaxe autónoma non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obrigación de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias que garantan o seguimento do contido da materia.

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

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Pixar (). THE ANIMATOR'S SKETCHBOOK .- Ed Ghertner (). LAYOUT AND COMPOSITION FOR ANIMATION .- Joseph Gilland (). ELEMENTAL MAGIC, VOLUME I: THE ART OF SPECIAL EFFECTS ANIMATION: 1 .- Joseph Gilland (). ELEMENTAL MAGIC, VOLUME II: THE TECHNIQUE OF SPECIAL EFFECTS ANIMATION: 2 .- ANIMANDO LO IMPOSIBLE (). Encina Adrian.- (). HAYAO MIYAZAKI STARTING POINT 1979-1996 SC .- (). HAYAO MIYAZAKI TURNING POINT 1997-2008 HC .- Richard E. Williams (). The Animator's Survival Kit.- Frank Thomas (). The Illusion of Life: Disney Animation.- Preston Blair (). Cartoon Animation.- John Halas, Harold Whitaker (). Timing for Animation.- Walt Stanchfield (). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures.- Walt Stanchfield (). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures.
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Juan Díaz Canales, Juanjo Guarnido (). Blacksad. Edición Integral.- Guy Delisle (). CRÓNICAS BIRMANAS .- Guy Delisle (). PYONGYANG . <p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD</p>

Recomendacions

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I/730529006



(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías