



Guía Docente

Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Modelaxe de Personaxes I. Xeometría			Código	730529035
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría Civil				
Coordinación	Davite Aguiar, Fátima		Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima		Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Web					
Descrición xeral	Creación de modelos xeométricos tridimensionais de personaxes para un videoxogo.				
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 -Metodoloxías docentes que se modifican. -Obradoiro (Realizarase de maneira non presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais e as sesións maxistráis. Tamén se utilizará para as titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistráis gravadas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. OneDrive: para a entrega dos exercicios e os portafolios do alumnado.</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 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.	AP17	BP1	CP2
	AP37	BP2	CP4
		BP3	CP5
		BP4	CP6
		BP5	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP10	
		BP11	

Contidos

Temas	Subtemas
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.

Planificación

--



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 B3 B4 B10 C4 C5	8	8	16
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Obradoiro	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	11	16	27
Atención personalizada		2	0	2

*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 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.
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
Portafolios do alumno Obradoiro	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
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	50
Obradoiro	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	Exercicios prácticos	50

Observacións avaliación
<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. Recoméndase que os exercicios semanais váianse entregando semanalmente nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.</p>

Fontes de información



Bibliografía básica	<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 .
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

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

Modelaxe de Personaxes II. Materiais/730529036

Observacións

