



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	m.lourido@udc.es	
Profesorado	Castro Pena, Luz	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es	
	Lourido Rivas, Marcos		m.lourido@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>NOTA: materia pendente de contratación de docencia. Esta Gadu actualizarase cando se incorpore o profesorado responsable da materia.</p> <p>Creación de modelos xeométricos tridimensionais de personaxes para un videoxogo.</p>			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
O alumnado 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
Introdución	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	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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 ao alumnado, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
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 do alumnado.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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. 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> <p>Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade e para a convocatoria adiantada de decembro serán os mesmos que os requeridos na primeira oportunidade.</p> <p>A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de fallo '0' na materia nacorrespondente convocatoria, invalidando así calquera cualificación obtida entodas as actividades de avaliación da convocatoria extraordinaria.</p>

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

Recomendacións



