



Teaching Guide

Identifying Data					2022/23
Subject (*)	Character Modeling I. Materials		Code	730529036	
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	Lourido Rivas, Marcos	E-mail	m.lourido@udc.es		
Lecturers	Castro Pena, Luz Lourido Rivas, Marcos	E-mail	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es		
Web					
General description	<p>NOTA: materia pendente de contratación de docencia. Esta Gadu actualizarase cando se incorpore o profesorado responsable da materia.</p> <p>Creación da textura e aplicación do material á xeometría dos personaxes.</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 criticamente 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 alumnado será capaz de crear, a partir do model sheet, o aspecto final dunha personaxe dentro dun motor de videoxogos.	AJ17 AJ37	BJ1 BJ2 BJ3 BJ4 BJ5 BJ7 BJ8 BJ10 BJ11	CJ2 CJ4 CJ5 CJ6 CJ8

Contents

Topic	Sub-topic
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.

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 C5	8	8	16
Mixed objective/subjective test	B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Practical test:	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Student portfolio	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Workshop	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Personalized attention		1.5	0	1.5

(*)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 ao alumnado, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe.
Mixed objective/subjective test	Exame teórico
Practical test:	Exame práctico
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



Workshop Student portfolio	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.
-------------------------------	--

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Workshop	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	25
Student portfolio	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	25
Mixed objective/subjective test	B1 B4 C4	Exame teórico	25
Practical test:	B1 B7 B8 C4 C6	Exame teórico	25

Assessment comments
<p>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.</p> <p>As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indicaranse previamente na aula e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre. 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 se vaian entregando nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.</p> <p>A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso (0) na materia e convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida de cara a convocatoria extraordinaria.</p> <p>As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.</p>

Sources of information	
Basic	<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 .
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Character Modeling I. Geometry/730529035 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
Subjects that continue the syllabus
Other comments



Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

1. Entrega de traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarse en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarse a través de Moodle en formato dixital sen necesidade de imprimilos;

1.3. Deberase realizar en papel:

- Non se empregarán plásticos;
- Realizarse impresións a dobre cara;
- Empregarase papel reciclado;
- Evitarase a impresión de borradores;

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural;

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais;

4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarse linguaxe non sexista, utilizarse bibliografía de autores e ambas/os sexos; propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?);

5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade;

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas;

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado e igualitario e proveitoso á vida universitaria;

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.