



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Modelaxe de Personaxes II. Materiais	Código	730529036	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
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 Lourido Rivas, Marcos	Correo electrónico	maria.luz.castro@udc.es m.lourido@udc.es	
Web				
Descrición xeral	NOTA: materia pendente de contratación de docencia. Esta Gadu actualizarase cando se incorpore o profesorado responsable da materia. Creación da textura e aplicación do material á xeometría dos personaxes.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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



## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
O alumnado será capaz de crear, a partir do model sheet, o aspecto final dunha personaxe dentro dun motor de videoxogos.	AP17 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP8

## Contidos

Temas	Subtemas
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.

## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 B3 B4 B10 C5	8	8	16
Proba mixta	B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Proba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Obradoiro	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	8	16	24
Atención personalizada		1.5	0	1.5

\*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.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
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
Obradoiro Portafolios do alumno	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 / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A17 A37 B2 B8 B11 C2 C6 C8	Exercicios prácticos	25
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	25
Proba mixta	B1 B4 C4	Exame teórico	25
Proba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	Exame teórico	25

### Observacións avaliación

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.

As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indícanse 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.

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.

As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bacher, Hans P. (2018). Vision : Color and Composition for Film. London : Laurence King</li><li>- Birn, Jeremy. (2014). lighting and rendering.</li><li>- Wolfe, Art (2014). El arte de la fotografía . Madrid : Anaya Multimedia</li><li>- Josef Albers (). Interacción del color .</li></ul>
----------------------------	--

### Bibliografía complementaria

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Modelaxe de Personaxes I. Xeometría/730529035  
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

### Observacións



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 prevención de impactos negativos sobre o medio natural;

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade 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 de ambos sexos; propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?);

5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos 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;

(\*)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