



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Infografía 3D-1		Código	616G01024
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán/Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Profesorado	Delgado Fernández, Aldán Taibo Pena, Francisco Javier	Correo electrónico		
Web				
Descripción xeral	Desenvolvemento de contidos 3D para a xeración de imaxes estáticas ou en movemento. Modelado 3D e mapeado de texturas.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comunicar mensaxes audiovisuais.
A2	Crear produtos audiovisuais.
A3	Xestionar proxetos audiovisuais.
A4	Investigar e analizar a comunicación audiovisual.
A7	Coñecelas técnicas de creación e producción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
A11	Coñecelas metodoloxías de investigación e análise.
B2	Que os estudiantes saibam aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudiantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudiantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudiantes desenvolvesen aquellas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
B9	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida e solidaria capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e imprimtar solución baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrentarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe		
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título	



Entender o "pipeline" (proceso de trabajo e convención da nomenclatura) e a metodoloxía de trabalho no ámbito profesional do 3D aplicado ao cinema, a Tv, a publicidade e os videoxogos.	A1 A2 A3 A4 A7 A8 A11	B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9	C1 C2 C3 C4
Creación de modelos 3D para a xeración de imaxes sintéticas. Creación de mapas de texturas adaptados a esos modelos.	A1 A2 A3 A4 A7 A8 A11	B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9	C1 C2 C3 C4

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura dunha producción 3D. Fluxo de trabalho para a creación de produtos audiovisuais baseados en imaxes sintéticas.
Modelado	Clasificación dos sistemas de modelado e representación en 3D Usos e aplicacións dos sistemas de modelado. Mallas de polígonos. Topoloxía. UVs.
Texturizado	Usos e aplicacións das texturas. Tipos de texturas. Mapeado de texturas

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A3 A7 A8 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B9 C1 C2 C3 C4	28	14	42
Proba mixta	A1 A2 A4 A7 A8 A11 B3 B4 B6	2	0	2
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A7 A8 A11 B2 B3 B8 B9 C2 C3 C4	60	40	100
Análise de fontes documentais	A7 A11 B3 B4 B5 B8 C2 C4	0	5	5
Atención personalizada		1	0	1

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un "workflow" de traballo.



Proba mixta	Exame teórico.
Traballos tutelados	Realizárase diversos traballos nas clases prácticas e un trabalho final libre no que se poñerán en práctica os coñecementos adquiridos á hora de deseñar, modelar e texturizar. Tamén se creará un vídeo recompilatorio onde se mostrarán os modelos realizados durante o cuatrimestre a modo de portfolio.
Análise de fontes documentais	Análise sobre as referencias bibliográficas que servirá para asentar os conceptos traballados nas clases.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos tutelados	As titorías 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 trabalho non presencial dos alumnos.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba mixta	A1 A2 A4 A7 A8 A11 B3 B4 B6	Exame teórico	30
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A4 A7 A8 A11 B2 B3 B8 B9 C2 C3 C4	Tarefas entregadas ao longo do cuatrimestre e entrega final co vídeo recopilatorio.	70

Observacións avaliación

A avaliación da materia consistirá nun exame teórico (30% da nota final), e unha serie de traballos prácticos (70%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notifíquense previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuatrimestre.

Na segunda oportunidade sustituirase a entrega dos traballos prácticos por un exame práctico a realizar na data oficial do exame nos laboratorios da facultade.

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Isaac V. Kerlow (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. John Wiley & Sons, Inc.- Autodesk Maya (2007). The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics. Autodesk Maya Press- Jeremy Cantor, Pepe Valencia (2004). Inspired 3D Short Film Production. Thomson Course Technology- Jeremy Birn (2014). Digital Lighting and Rendering. New Riders- Alberto Rodriguez (2010). Proyectos de Animación 3D. Anaya Multimedia- Owen Demers (2002). Digital Texturing and Painting. New Riders- Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation. Burlington : Focal Press/Elsevier- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon : Routledge- Bacher, Hans P. (2018). Vision : Color and Composition for Film. London : Laurence King- Wolfe, Art (2014). El arte de la fotografía : hábitos esenciales para lograr grandes composiciones. Madrid : Anaya Multimedia- Albers, Josef (2010). Interacción del color. Madrid : Alianza- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form . Boston : Exonicus LLC- William Vaughan (2012). Modelado digital . Berkeley, Calif. : New Riders- Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals. Worcester : 3dtotal Pub- Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. Boston : Exonicus LLC
Bibliografía complementaria	

Recomendacíons

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022

Teoría e práctica da edición e a montaxe/616G01023

Deseño de Produción e Dirección Artística/616G01025

Materias que continúan o temario

Infografía 3D-2/616G01026

Animación 3D-1/616G01032

Animación 3D-2/616G01033

Efectos especiais na animación/616G01040

Observacíons

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumplir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social": 1.

(*)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