



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Desenvolvemento de Personaxes I. Aparencia		Código	730529025
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría Civil			
Coordinación	Álvarez Mures, Luis Omar	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es	
Profesorado	Álvarez Mures, Luis Omar Castro Pena, Luz	Correo electrónico	omar.alvarez@udc.es maria.luz.castro@udc.es	
Web				
Descripción xeral	O obxectivo deste curso é que o alumnado aprenda a crear personaxes e dotalos do aspecto requerido dentro dun motor de videoxogos e a partir do deseño de personaxes definido previamente para o xogo. O alumnado aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
A partir do deseño de personaxes realizado previamente, aprender a crear personaxes e dotalos do aspecto requerido dentro dun motor de videoxogos.			AP32 BP1 CP2 AP37 BP2 CP4 BP3 CP5 BP4 CP6 BP5 CP7 BP7 CP8 BP8 CP9 BP10 CP10 BP11 CP11
O alumnado aprenderá a introducir os devanditos modelos no motor, configuralos adecuadamente, combinalos e optimizalos para conseguir o mellor rendemento.			

Contidos	
Temas	Subtemas
Personaxes en motores de videoxogos	-Modelos e mallas esqueletais -Importación de modelos e assets -Modelos físicos -Niveis de detalle
Aspecto dos personaxes	-Materiais de personaxes -Texturas e detalle de personaxes -Materiais específicos, pel, ollos, pelo
Características propias dos personaxes	-Xeometría do pelo -Xeometría da roupa -Partes e estruturación de personaxes -Accesorios



## Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Estudo de casos	A32 A37 B1 B3 B4 B5 C4 C5 C6 C7	4	4	8
Proba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	1	1	2
Traballos tutelados	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	7	42	49
Sesión maxistral	A32 A37 B3 B4 B10 B11 C4 C5 C7 C8	10	5	15
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
Estudo de casos	Estudo de exemplos de personaxes de videoxogos e estudo de solucións existentes para problemas típicos.
Proba oral	Presentación e defensa do traballo da materia.
Traballos tutelados	Desenrolo de personaxes de videoxogos aplicando os coñecementos da materia.
Sesión maxistral	Sesiós onde se ensinarán os conceptos e teoría do desenrolo de personaxes e como aplicalos nun videoxogo

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Proba oral	O alumnado resolverá nas titorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnado con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia.
Traballos tutelados	

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación
Proba oral	A32 A37 B4 B10 B11 C2 C7	Presentación e defensa do traballo. O alumnado deberá de acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a materia.	10
Traballos tutelados	A32 A37 B2 B7 B8 C2 C6 C8	Traballo no que o alumnado desenrolará un personaxe de videoxogo ou varios. Deberase acadar un 5 sobre 10 neste apartado para poder superar a materia.	90

## Observacións avaliación

Para poder superar a materia o alumnado deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, terá a cualificación de "non presentado". Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comenzar as mesmas. O alumnado que non realice a presentación ou non entregue algún dos documentos requeridos, recibirá a cualificación de non presentado. As faltas de ortografía, así como a falta de lexibilidade dos documentos presentados poderán facer que devanditos documentos considérense como non aceptables e por tanto consideraranse non presentados. 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. A asistencia presencial á materia non é obligatoria. As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse a disposición do alumnado. No caso de alumnado con dispensa académica realizarase a supervisión dos traballos nas titorías da materia. Devanditos traballos poderanse realizar cos recursos proporcionados sen necesidade de asistencia presencial, aínda que se recomenda a asistencia a titorías. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

## **Fontes de información**

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Henk Venter, Wilhelm Ogtrop (2022). Unreal Engine 5 Character Creation, Animation, and Cinematics: Create custom 3D assets and bring them to life in Unreal Engine 5 using MetaHuman, Lumen, and Nanite. Packt Publishing</li> <li>- Muhammad A Moniem (2016). Mastering Unreal Engine 4.X. Packt Publishing</li> <li>- Benjamin Colin Carnall (2016). Unreal Engine 4 by Example. Packt Publishing</li> <li>- Nicola Valcasara (2015). Unreal Engine Game Development Blueprints. Packt Publishing</li> <li>- Alireza Tavakkoli (2015). Game Development and Simulation with Unreal Technology. Routledge</li> <li>- Satheesh PV (2016). Unreal Engine 4 Game Development Essentials. Packt Publishing</li> </ul> <p>Recursos online:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;br /&gt;-Unreal Online Learning. <a href="https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning">&lt;a href="https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning"&gt;https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning&lt;/a&gt;</a></li> <li>&gt;-Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/@UnrealEngine">&lt;a href="https://www.youtube.com/@UnrealEngine"&gt;https://www.youtube.com/@UnrealEngine&lt;/a&gt;</a></li> <li>&lt;br /&gt;-Unreal Engine Documentation. <a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">&lt;a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html"&gt;https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html&lt;/a&gt;</a></li> <li>&lt;br /&gt;-Tutorialles. <a href="https://www.youtube.com/@JoyitasUnrealRecursosonline">&lt;a href="https://www.youtube.com/@JoyitasUnrealRecursosonline"&gt;https://www.youtube.com/@JoyitasUnrealRecursosonline&lt;/a&gt;</a></li> <li>-Unreal Online Learning. <a href="https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning">&lt;a href="https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning"&gt;https://dev.epicgames.com/community/unreal-engine/learning&lt;/a&gt;</a></li> <li>-Unreal Engine Youtube Channel. <a href="https://www.youtube.com/@UnrealEngine-Unreal Engine Documentation">&lt;a href="https://www.youtube.com/@UnrealEngine-Unreal Engine Documentation"&gt;https://www.youtube.com/@UnrealEngine-Unreal Engine Documentation&lt;/a&gt;</a></li> <li><a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html">&lt;a href="https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html"&gt;https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html&lt;/a&gt;</a></li> <li>-Tutorialles. <a href="https://www.youtube.com/@JoyitasUnreal">&lt;a href="https://www.youtube.com/@JoyitasUnreal"&gt;https://www.youtube.com/@JoyitasUnreal&lt;/a&gt;</a></li> </ul>
Bibliografía complementaria	

### **Recomendaciones**

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Deseño de Personaxes/730529010

Deseño de Xogabilidade/730529011

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

#### **Materias que continúan o temario**

## Observaciones

(\*)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 quías