



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Modelaxe e Animación 3D para Videoxogos I		Código	730529006
Titulación				
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuadrimestre	Primeiro	Optativa	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría CivilMétodos Matemáticos e de Representación			
Coordinación	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Nesta asignatura estudarase como crear os modelos xeométricos tridimensionais necesarios dentro dun videoxogo. Aprenderase a interpretar as formas e aspecto de obxectos similares do mundo real ou a partir de bosquejos xerados por un artista. Estudaranse as técnicas e conceptos específicos da creación de modelos 3D para videoxogos.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios 2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: Mantéñense as metodoloxías, pero evidentemente pasaranse a formato online -Metodoloxías docentes que se modifican. 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para a impartición da docencia e para a presentación online oral da materia. Tamén se utilizará para as titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de titorías; entrega de prácticas; utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistrais gravabas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. - OneDrive: Espazo de entrega dos traballos finais. 4. Modificacións na avaliación Non se realizan cambios 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título



O obxectivo desta materia son que o alumno aprenda a crear os modelos xeométricos tridimensionais necesarios dentro dun videoxogo. O alumno aprenderá a interpretar as formas e aspecto de obxectos similares do mundo real ou a partir de bosqueños xerados por un artista conceptual. A partir disto será capaz de xerar en 3D os modelos necesarios para os escenarios e obxectos de cada nivel do videoxogo. O alumno aprenderá as técnicas e conceptos específicos da creación de modelos 3D para videoxogos.	AP16	BP1	CP2
	AP17	BP2	CP3
		BP3	CP4
		BP4	CP5
		BP5	CP6
		BP7	CP7
		BP8	CP8
		BP10	
		BP11	

Contidos	
Temas	Subtemas
Pipeline de traballo de modelado para videoxogos	Contextualización do modelado e animación dentro do proceso de creación de un videoxogo. Etapas do proceso de traballo.
Modelado poligonal e niveis de detalle	Mallas de polígonos. Vértices, aristas, caras, normais Xerarquía de transformacións Topoloxía Suavizado
Modelado escultórico	Fluxo de traballo baseado en escultura dixital Retopoloxía
Modelos de colisións	Características e obxectivos das mallas de colisión en aplicacións 3D interactivas
Restitución fotogramétrica	Construción de modelos a partir de fotografías
Mapeado UV e texturizado	Tipos de texturas e aplicacións Espacio textura. Coordenadas de textura. Mapeado de texturas 2D
Mapas de normais e desprazamento	Simulación de xeometría detallada mediante mapas de texturas. Bump, normais e desprazamento.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Solución de problemas	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	17	0	17
Traballos tutelados	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	104	105
Presentación oral	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	1	4	5
Sesión maxistral	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C3 C4 C5 C6 C7 C8	22	0	22
Atención personalizada		1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Solución de problemas	Plantexaranse casos prácticos nos que o alumno terá que aplicar os coñecementos expostos nas sesións maxistrais para resolver os problemas que xurdan de cara a acadar o resultado desexado.
Traballos tutelados	Coa supervisión do profesorado, e principalmente con traballo personal, non presencial, os alumnos terán que desenvolver os contidos que se propoñan en cada exercicio
Presentación oral	Presentarase públicamente o proxecto ou traballo feito o longo da asignatura
Sesión maxistral	Clases teóricas presenciais, onde se exporán os conceptos básicos que o alumnado debe coñecer e que serán de aplicación nos traballos prácticos, tanto presenciais como non presenciais.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Presentación oral	O alumno resolverá nas tutorías as dúbidas ou problemas que se atope durante o traballo non presencial. No caso de alumnos con dispensa académica recoméndase a asistencia a titorías para supervisar a elaboración dos traballos da materia. Iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	Presentación de traballos e informes Avaliación continua	90
Presentación oral	A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B10 B11 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	O alumno realizará unha presentación oral do proxecto realizado o longo da asignatura.	10

Observacións avaliación

Para poder superar a materia o alumno deberá asistir a todas as presentacións da convocatoria na que se presente. De non cumprilo, o alumno terá a cualificación de suspenso (0).

Os documentos referentes aos traballos tutelados entregaranse o mesmo día das presentacións e antes de comezar as mesmas.

Se o alumno non realiza a presentación ou non entrega algún dos documentos requiridos, recibirá a cualificación de suspenso (0). 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. 1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: 1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.

As presentacións e recursos utilizados na materia poñeranse ao dispor dos alumnos. No caso de alumnos 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. En calquera caso, os alumnos con dispensa académica deberán realizar de maneira presencial a presentación oral dos traballos. As condicións son iguais para todas as convocatorias e oportunidades para a súa avaliación.

Fontes de información

Bibliografía básica	- GDC YouTube Channel (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ - Gamasutra (). Gamasutra. https://www.gamasutra.com/ - Isaac V. Kerlow (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects, 4th edition. Wiley - Jeremy Birn (2013). Digital Lighting and Rendering, 3rd revised edition. New Riders - Owen Demers (2001). Digital Texturing and Painting. New Riders - Tomas Akenine-Möller, Eric Haines, Naty Hoffman (2018). Real-Time Rendering, 4th edition. A K Peters / CRC Press
Bibliografía complementaria	

[illegible]

(*)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