



Guía Docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Modelaxe de Personaxes I. Xeometría		Código	730529035
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	3
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima	Correo electrónico	fatima.davite@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Creación de modelos xeométricos tridimensionales de personaxes para un videoxogo.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios 2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral - Portafolio do alumno -Metodoloxías docentes que se modifican. -Obradoiro (Realizárase de maneira non presencial) 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais e as sesións maxistráis. Tamén se utilizará para as titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistráis gravadas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. OneDrive: para a entrega dos exercicios e os portafolios do alumnado. 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 alumno aprenderá a crear modelos xeométricos tridimensionais de personaxes para un videoxogo. Será capaz de interpretar os model sheet dos personaxes para modelar os volumes anatómicos nunha contorna tridimensional.		AP17	BP1 CP2
		AP37	BP2 CP4
			BP3 CP5
			BP4 CP6
			BP5 CP8
			BP7
			BP8
			BP10
			BP11

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción	O modelado de personaxes para videoxogos. Conceptos e ferramentas básicas para o modelado 3D.
Anatomía	Sistema articular óseo. Sistema anatómico muscular.
Modelado e topoloxía	Modelado e topoloxía Conceptos e ferramentas avanzadas para modelado 3D. Uvs.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 B3 B4 B10 C4 C5	8	8	16
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	30	30
Obradoiro	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	11	16	27
Atención personalizada		2	0	2
*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 aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. A clase maxistral é tamén coñecida como ?conferencia?, ?método expositivo? ou ?lección maxistral?. Esta última modalidade sóese reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasións especiais, cun contido que supón unha elaboración orixinal e baseada no uso case exclusivo da palabra como vía de transmisión da información á audiencia.
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
Portafolios do alumno Obradoiro	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 dos alumnos.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Portafolios do alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Traballo final	50
Obradoiro	A17 A37 B1 B2 B7 B8 B11 C2 C4 C6 C8	Exercicios prácticos	50

Observacións avaliación
A avaliación da materia consistirá nun traballo final (portfolio, showreel?) e os exercicios prácticos realizados ao longo da materia. Cada proba supón un 50% da nota total.
As datas de entrega e a presentación dos traballos prácticos indicaranse previamente en clase e publicaranse en Moodle ao longo do cuadrimestre. Os criterios de avaliación para a segunda oportunidade serán os mesmos.
O alumnado que se atope en situación de dispensa académica deberá realizar o entregar do traballo final nas datas establecidas. Recoméndase que os exercicios semanais váianse entregando semanalmente nas datas solicitadas; podendo tamén entregalos todos xuntos o mesmo día da entrega do traballo final.

Fontes de información



Bibliografía básica	- Gari Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression . - Uldis Zarins, Sandis Kondrats (2017). Anatomy for Sculptors Understanding the Human Form. - William Vaughan (2012). Modelado digital . - Chris Legaspi (2015). Anatomy for 3D Artists: The Essential Guide for Cg Professionals. - Frederic Delavier (2010). Strength Training Anatomy .
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
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
Modelaxe de Personaxes II. Materiais/730529036
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".

A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia; 1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático; 1.2. Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de;

imprimilos; 1.3. De se realizar en papel; Non se empregarán plásticos. Realizaranse 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.

Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da;

sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais; 4. Segundo se recole nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria; deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase;

linguaxe non sexista; utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos; pro

picarase;

a intervención en clase de alumnos e alumnas?).

Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas; 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, 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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías