		Guia docen	ite			
	Datos Iden	tificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Infografía 3D- 1		Código 616G01024			
Titulación	Grao en Comunicación Audioviso	ual	0.000.02			
		Descriptore	es			
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Tercero		Obligatoria	6	
Idioma	CastellanoGallego					
Modalidad docente	Híbrida					
Prerrequisitos						
Departamento	Enxeñaría Civil					
Coordinador/a	Fariña Lamosa, Ángel José	Co	rreo electrónico	angel.farina@udc	.es	
Profesorado	Davite Aguiar, Fátima	Co	rreo electrónico	fatima.davite@ude	c.es	
	Fariña Lamosa, Ángel José			angel.farina@udc	.es	
Web	https://anxotutoriales.blogspot.co	om/				
Descripción general	Desarrollo de contenidos 3D para	a la generación de in	nágenes estáticas	o en movimiento. M	lodelado 3D y mapeado de	
	texturas.					
Plan de contingencia	Modificaciones en los contenio	dos				
	No se realizarán cambios					
	2. Metodologías					
	-Metodologías docentes que se mantienen:					
	-Sesión magistral					
	-Portafolio del alumno					
	-Solución de problemas					
	-Metodologías docentes que se r	modifican.				
	-Prueba mixta (Se realizará de m	nanera no presencial	)			
	-Prueba práctica (Se realizará de	e manera no presenc	cial)			
	-Taller (Se realizará de manera r	no presencial)				
	Mecanismos de atención personalizada al alumnado.					
	-Teams: Herramienta para realizar los talleres no presenciales, la prueba mixta y la prueba práctica según el calendario y					
	los horarios establecidos. También se utilizará para las tutorías individuales y en grupo previa solicitud por parte del					
	alumnado.					
	-Moodle: Plataforma para la reserva de tutorías; entrega de las prácticas, portfolio del alumnado y la prueba práctica;					
	realización de la prueba mixta; utilización del foro de consultas y novedades; descarga y consulta del contenido de la					
	asignatura.					
	-Streams: Espacio para la consulta de las sesiones magistrales grababas y de los video-tutoriales destinados a la					
	realización de las prácticas.					
	-Blog: Sitio web destinado para la consulta de los video-tutoriales destinados a la realización de las prácticas.					
	4. Modificaciones en la evaluación					
	No se realizan cambios					
	5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía					
	No se realizan cambios					

	Competencias / Resultados del título
Código	Competencias / Resultados del título

A1	Comunicar mensajes audiovisuales.
A2	Crear productos audiovisuales.
А3	Gestionar proyectos audiovisuales.
A4	Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
A7	Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual.
A8	Conocer la tecnología audiovisual.
A11	Conocer las metodologías de investigación y análisis.
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que
	suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
В3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir
	juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto
	grado de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autonoma.
B8	Utilizar las herramientas basicas de las tecnologias de la informacion y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su
	profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
В9	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadania abierta, culta, critica, comprometida, democratica y solidaria, capaz de analizar la
	realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien comun.
C1	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
C2	Valorar criticamente el conocimiento, la tecnologia y la informacion disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
СЗ	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C4	Valorar la importancia que tiene la investigacion, la innovacion y el desarrollo tecnologico en el avance socioeconomico y cultural de la
	sociedad.

Resultados de aprendizaje				
Resultados de aprendizaje		Competencias /		
	Result	ados de	el título	
Entender el "pipeline" (proceso de trabajo y convención de nomenclatura) y la metodología de trabajo en el ámbito	A1	B2	C1	
profesional del 3D aplicado al cine, la Tv, la publicidad y los videojuegos.	A2	В3	C2	
	А3	B4	C3	
	A4	B5	C4	
	A7	В6		
	A8	В8		
	A11	В9		
Creación de modelos 3D para la generación de imágenes sintéticas. Creación de mapas de texturas adaptados a esos	A1	B2	C1	
modelos.	A2	В3	C2	
	А3	B4	C3	
	A4	B5	C4	
	A7	В6		
	A8	В8		
	A11	В9		

	Contenidos
Tema	Subtema
Introducción	Introducción. Contexto y aplicaciones.
	Estructura de una producción 3D. Flujo de trabajo para la creación de productos
	audiovisuales basados en imágenes sintéticas.

Modelado 3D	Taxonomía de los sistemas de modelado y representación en 3D.
	Usos y aplicaciones de los sistemas de modelado.
	Mallas de polígonos.
	Topología.
	UVs.
Texturizado	Usos y aplicaciones de las texturas.
	Tipos de texturas.
	Mapeado de texturas.

	Planificacio	ón		
Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales
	Resultados	(presenciales y	autónomo	
		virtuales)		
Sesión magistral	A1 A2 A3 A7 A8 B2	10	15	25
	B3 B4 B5 B6 B8 B9			
	C1 C2 C3 C4			
Prueba mixta	A1 A2 A4 A7 A8 A11	1	0	1
	B3 B4 B6			
Prueba práctica	A1 A2 A4 A7 A8 A11	2	0	2
	B3 B4 B6			
Portafolio del alumno	A1 A2 A4 A7 A8 A11	0	31	31
	B2 B3			
Solución de problemas	A3 A4 A7 A8 A11 B2	12	18	30
	B3 B8 B9 C2 C3 C4			
Taller	A1 A2 A3 A7 A8 B2	24	36	60
	B3 B4 B5 B6 B8 B9			
	C1 C2 C3 C4			
Atención personalizada		1	0	1

	Metodologías
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Método expositivo complementado con el uso de material audiovisual, cuya finalidad es la de transmitir conocimientos,
	mostrar diferentes métodos de aprendizaje y definir un "workflow" de trabajo.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final
Solución de	Modalidad expositiva y participativa en la que el equipo docente muestra las posibles soluciones a los problemas detectados
problemas	en las prácticas y a las dudas expuestas por el alumnado.
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas
	(exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado
	desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.

	Atención personalizada
Metodologías	Descripción

## Taller Solución de problemas

La atención personalizada que se describe para las actividades que se desarrollarán en torno a estas metodologías se concibe como momentos de trabajo con el equipo docente para la atención y seguimiento del trabajo individual y el realizado en grupo. Implican una participación obligatoria para el alumnado. La forma y el momento en que se desarrollará se indicará en relación la cada actividad a lo largo del curso segun el plan de trabajo de la asignatura.

Además, las tutorías telemáticas complementarán los talleres y el contenido expositivo, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos.

\_\_\_\_\_

El alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial segundo establece la "NORMA QUE REGULA El RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AI ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC (Arts. 2.3; 3. b y 4.5)

(29/5/212). Este alumnado desarrollará su actividad con la asistencia y participación en las dinámicas que se recogen en el Paso 4 y en la ?Atención personalizada? descrita para los ?Talleres?, a través de los grupos de trabajo que se conformen en la materia. La actividad se hará atendiendo a las observaciones de la evaluación sobre la flexibilidad de la asistencia, participación y los requisitos para superar la asignatura.

		Evaluación	
Metodologías	Competencias /	Descripción	
	Resultados		
Taller	A1 A2 A3 A7 A8 B2	Ejercicios prácticos	40
	B3 B4 B5 B6 B8 B9		
	C1 C2 C3 C4		
Prueba mixta	A1 A2 A4 A7 A8 A11	Examen teórico	20
	B3 B4 B6		
Prueba práctica	A1 A2 A4 A7 A8 A11	Examen práctico	20
	B3 B4 B6		
Portafolio del alumno	A1 A2 A4 A7 A8 A11	Trabajo final	20
	B2 B3		

## Observaciones evaluación

La evaluación de la materia consistirá en un examen práctico (20% de la nota final), un examen teórico (20%), un trabajo final (20%) y los ejercicios prácticos (40%) realizados a lo largo de la materia.

Las competencias, las fechas de entrega y los criterios de evaluación que se desarrollarán en cada prueba se notificarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

El alumnado que se encuentre en modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas en las fechas señaladas. Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para abarcar el mayor grado de inclusión posible. Si fuese necesario y siempre bajo petición previa del alumnado; se realizarán las adaptaciones necesarias para no perjudicar la calificación del alumnado.

Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para garantizar el aprendizaje autonómo no presencial; por lo tanto el alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas durante los periodos de tiempo señalados.

Los criterios de evaluación para la segunda oportunidad serán los mismos.

Fuentes de información

Básica	- Isaac V. Kerlow (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. John Wiley & Dons, 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
Complementária	CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad :
	cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del
	mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas
	de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura:
	L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno,
	Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022
Teoría y práctica de la edición y el montaje/616G01023
Diseño de Producción y Dirección Artística/616G01025
Asignaturas que continúan el temario
Infografía 3D- 2/616G01026

Animación 3D-1/616G01032

Animación 3D-2/616G01033

Efectos especiales en animación/616G01040

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": 1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: &n

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías