

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Borrás Borrell, Elias

Horario de atención

Horario: Por correo a teaching.artbyxan@outlook.es

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

1. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.
2. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
3. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

Transversales:

4. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
5. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Metodologías docentes

Seguimiento personalizado de proyectos. Casos demostrativas. Documentación gráfica. Teoría y práctica en clase. En el ámbito de tiempo de creación de las prácticas de cada módulo docente un 25% del tiempo de las clases presenciales se destinará a la orientación personal a los proyectos de los alumnos.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

La asignatura pretende que el estudiante adquiera la base necesaria artística, teórica y práctica para la creación autónoma de proyectos de diseño conceptual tanto en el ámbito visual como a nivel de quion y estructuración de entorno. Adquiriendo las habilidades que serán necesarias para hacer los preproyectos y estudios estéticos del videojuego en desarrollo.

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Horas totales de dedicación del estudiantado

| | | | |
|------------------------|------------------------------|-----|--------|
| Dedicación total: 150h | Horas grupo grande: | 24h | 16.00% |
| | Horas grupo mediano: | 16h | 10.67% |
| | Horas grupo pequeño: | 0h | 0.00% |
| | Horas actividades dirigidas: | 20h | 13.33% |
| | Horas aprendizaje autónomo: | 90h | 60.00% |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Contenidos

| | |
|--|---|
| <p>1- Módulo de Matte Painting - Underpainting</p> | <p>Dedicación: 10h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pincells. - Técnica de Underpainting. - Aplicació del color. <ul style="list-style-type: none"> - Color difus. - Zona de llum. - Ombres. - Tipus d'ombra. - Tipus de llum. - Oclusió de ambient. - Radiositat. - Reflexió i refracció. - Teoria del color aplicada a la pintura. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P1: Matte Painting.</p> | |
| <p>2- Módulo de Matte Painting - Matte Painting</p> | <p>Dedicación: 20h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación de la técnica del Matte Painting. - Explicación de la igualación de fuentes para el matte. <ul style="list-style-type: none"> - Resolución. - Contraste. - Tono. - Iluminación. - Estrategias de posproducción. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P2: Matte Painting</p> | |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

| | |
|--|---|
| <p>3- Módulo de narrativa gráfica</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción. - Composiciones narrativas. Ilustración, viñeta, story? - Tipos de plano. - La elipsis y la clausura. - Los tipos de elipsis. - Diagrama de la elipsis. - Narraciones con canal de audio o texto. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P3: Storytelling. P4: Storyboarding.</p> | |
| <p>4- Módulo de dibujo - Principios básicos del dibujo.</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <p>Inicio al dibujo. Modos de dibujo y modos de abocetado. Perspectiva isométrica. Perspectiva con un punto de fuga. Perspectiva con dos puntos de fuga. Perspectiva avanzada. 3 o 4 puntos de fuga y distorsionada. La figura humana. Volúmenes y escorzo.</p> <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P5: Life Drawing.</p> | |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

| | |
|--|---|
| <p>5- Módulo de dibujo - Anatomía</p> | <p>Dedicación: 40h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 8h Actividades dirigidas: 8h Aprendizaje autónomo: 24h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscando referencias adecuadas. - Haciendo el casting del personaje. - Conocimientos teóricos de cara, brazos, manos, torso, hombros, piernas y pies. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P6: Anatomy.</p> | |
| <p>6- Módulo de dibujo - Posturas de cuerpo entero</p> | <p>Dedicación: 10h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos teóricos. - Identificación de la postura a través de las manos y los pies. - Líneas de acción. - Identificación de la postura según el carácter del personaje. - Boceto de los grandes volúmenes corporales. - Diseño de los escorzos y equilibrio del cuerpo. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P6: Anatomy.</p> | |
| <p>7- Módulo de creación conceptual - El guión a través de los personajes</p> | <p>Dedicación: 10h</p> <p>Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creación conceptual a través del guión orientado a los personajes. - Técnicas de speed painting de personajes en photoshop. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P7: Creación de un humanoide.</p> | |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

| | |
|--|--|
| <p>8- Módulo de creación conceptual - Anatomía de criaturas y entornos</p> | <p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usando la anatomía humana para crear criaturas. - Cómo crear una criatura creíble. - Construyendo entornos a través de referencias. - Piedras, árboles y estructuras arquitectónicas. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P8: Creación de una criatura en arte conceptual animal y un escenario fantástico.</p> | |
| <p>9- Módulo de creación conceptual - Arte conceptual</p> | <p>Dedicación: 20h Grupo mediano/Prácticas: 4h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un guión de arte conceptual. - Creación de las fichas de personaje y entornos. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P9: Dossier de arte conceptual.</p> | |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Planificación de actividades

| | |
|---|---|
| <p>P1: Underpainting</p> | <p>Dedicación: 8h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción: Práctica de ilustración mediante la técnica del underpainting.</p> | |
| <p>P2: Matte Painting</p> | <p>Dedicación: 16h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 12h</p> |
| <p>Descripción: Creación de una ilustración conceptual según las técnicas del Matet painting.</p> | |
| <p>P3: Storytelling</p> | <p>Dedicación: 4h Actividades dirigidas: 1h Aprendizaje autónomo: 3h</p> |
| <p>Descripción: Buscar referencias de tipos de plano y tipos de elipsis.</p> | |
| <p>P4: Storyboard</p> | <p>Dedicación: 5h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p> |
| <p>Descripción: Creación de una secuencia narrativa según un guión dado.</p> | |
| <p>P5: Dossier de anatomía</p> | <p>Dedicación: 40h Actividades dirigidas: 10h Aprendizaje autónomo: 30h</p> |
| <p>Descripción: Creación de un dossier de anatomía.</p> | |
| <p>P6: Análisis de una película</p> | <p>Dedicación: 8h Actividades dirigidas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h</p> |
| <p>Descripción: Análisis de los personajes de una película.</p> | |

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

| | |
|---|--|
| P7: Dossier de arte conceptual | Dedicación: 20h Actividades dirigidas: 8h Grupo grande/Teoría: 12h |
| Descripción: Creación de un dossier de arte conceptual para videojuegos. | |

Sistema de calificación

Las calificaciones vendrán dadas por las notas de las prácticas de cada módulo, con una ponderación de:

- P1 - Underpainting: 2%
- P2 - Matte Painting: 10%
- P3 - Narrativa gráfica: 2%
- P4 - Storyboard: 4%
- P5 - Anatomía: 20%
- P6 - Análisis: 2%
- P7 - Arte conceptual: 30%
- Examen final: 30%

Los alumnos que no superen esta asignatura durante la Evaluación continua tendrán la opción de presentarse a la reevaluación. El examen de reevaluación reemplazará la nota del examen final recalculando la nota final, con un máximo de 5.

Normas de realización de las actividades

Las prácticas se realizarán en el tiempo de trabajo personal y con breves revisiones durante el tiempo de clase presencial, recibiendo el soporte y la orientación del personal docente procurando el enfoque correcto en cada uno de los trabajos.

804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Bibliografía

Complementaria:

Digital painting techniques [en línea]. Amsterdam ; Boston : Oxford: Elsevier ; Focal Press, 2009 Disponible a: <<https://www.sciencedirect.com/science/book/9780240521749>>. ISBN 9780080961866.

Otros recursos:

Enlace web

Official Adobe Photoshop CC online help
<http://helpx.adobe.com/es/photoshop/topics>

Material audiovisual

Begginer's guide in Photoshop Digital Painting
<https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/beginners-guide-digital-painting>

Digital Painting Techniques (V1)
<https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-1>

Digital Painting Techniques (V2)
<https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-2>

Digital Painting Techniques (V3)
<https://shop.3dtotal.com/books/photoshop-books/digital-painting-techniques-volume-3>

Digital Painting Techniques (V4)
<https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-4>

Digital Painting Techniques (V5)
<https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-5>

Digital Painting Techniques (V6)
<https://shop.3dtotal.com/books/digital-painting-techniques/digital-painting-techniques-volume-6>

Sketching from the imagination
<https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination>

Sketching from the imagination - Fantasy
<https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/sketching-from-the-imagination-fantasy>

Beginner's guide to create Manga Art
<https://shop.3dtotal.com/books/3dtotalpublishing/beginners-guide-manga>



804224 - ACVJ - Arte Conceptual

Environment Design

<https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-environment-design>

Character Design

Character design: <https://shop.3dtotal.com/video-training/photoshop-videotraining/zillionarts-character-design>

Total Textures

<https://shop.3dtotal.com/total-textures/volumes-1-to-19>