

## 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: 2018  
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, Elías

### Horario de atención

Horario: Por correo a [teaching.artbyxan@outlook.es](mailto: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 demostrativos. 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"> <li>- Pincells.</li> <li>- Técnica de Underpainting.</li> <li>- Aplicació del color.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Color difus.</li> <li>- Zona de llum.</li> <li>- Ombres.</li> <li>- Tipus d'ombra.</li> <li>- Tipus de llum.</li> <li>- Oclusió de ambient.</li> <li>- Radiositat.</li> <li>- Reflexió i refracció.</li> </ul> </li> <li>- Teoria del color aplicada a la pintura.</li> </ul> <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"> <li>- Explicación de la técnica del Matte Painting.</li> <li>- Explicación de la igualación de fuentes para el matte.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolución.</li> <li>- Contraste.</li> <li>- Tono.</li> <li>- Iluminación.</li> </ul> </li> <li>- Estrategias de posproducción.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P2: Matte Painting</p>	

## 804224 - ACVJ - Arte Conceptual

<p>3- Módulo de narrativa gráfica</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"> <li>- Introducción.</li> <li>- Composiciones narrativas. Ilustración, viñeta, story?</li> <li>- Tipos de plano.</li> <li>- La elipsis y la clausura.</li> <li>- Los tipos de elipsis.</li> <li>- Diagrama de la elipsis.</li> <li>- Narraciones con canal de audio o texto.</li> </ul> <p>Actividades vinculadas:</p> <p>P3: Storytelling. P4: Storyboarding.</p>	
<p>4- Módulo de dibujo - Principios básicos del dibujo.</p>	<p>Dedicación: 10h</p> <p>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"> <li>- Buscando referencias adecuadas.</li> <li>- Haciendo el casting del personaje.</li> <li>- Conocimientos teóricos de cara, brazos, manos, torso, hombros, piernas y pies.</li> </ul> <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"> <li>- Conocimientos teóricos.</li> <li>- Identificación de la postura a través de las manos y los pies.</li> <li>- Líneas de acción.</li> <li>- Identificación de la postura según el carácter del personaje.</li> <li>- Boceto de los grandes volúmenes corporales.</li> <li>- Diseño de los escorzos y equilibrio del cuerpo.</li> </ul> <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"> <li>- Creación conceptual a través del guión orientado a los personajes.</li> <li>- Técnicas de speed painting de personajes en photoshop.</li> </ul> <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"> <li>- Usando la anatomía humana para crear criaturas.</li> <li>- Cómo crear una criatura creíble.</li> <li>- Construyendo entornos a través de referencias.</li> <li>- Piedras, árboles y estructuras arquitectónicas.</li> </ul> <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"> <li>- Elaboración de un guión de arte conceptual.</li> <li>- Creación de las fichas de personaje y entornos.</li> </ul> <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>