

Guía docente

804324 - IAC-A - Ilustración y Arte Conceptual

Última modificación: 25/09/2020

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Asignatura obligatoria).
Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano, Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Borrás Borrell, Elias

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEAAD 2. 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.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

Transversales:

05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.

06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.

07 AAT N1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 1: Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

METODOLOGÍAS DOCENTES

La asignatura se basará en la impartición de conocimientos teóricos combinados con ejercicios en clase, en la demo por parte del profesor en pantalla compartida para asimilar los conceptos del software seguida de ejercicios de ejecución práctica. Adicionalmente la asistencia de diferentes ponentes referentes de la industria enriquecerá los conocimientos del alumnos mediante Master Classes agendadas durante todo el curso.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Mostrar destreza en la creación de esbozos y croquis.

Mostrar capacidad para analizar e interpretar correctamente planos de espacios, instalaciones y objetos.

Ser capaz de utilizar las tecnologías y aplicar las técnicas apropiadas utilizando programas informáticos de representación gráfica.

Mostrar conocimiento y saber aplicar conceptos relativos a la representación plana y tridimensional y al control de la visualización de objetos y escenas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33
Horas grupo grande	24,0	16.00



Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	22,0	14.67

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Aspectos fundamentales de la ilustración digital

Descripción:

Conocimientos básicos de teoría de la ilustración, composición visual, uso de la luz y técnicas de definición de volumen. Uso básico de la herramienta Photoshop enfocada a la ilustración y creación de contenido gráfico digital.

Actividades vinculadas:

- P1 - Underpainting.
- P2 - Prácticas de volumen con objetos reales.
- P3 - Análisis de fotogramas.

Dedicación: 45h

Grupo grande/Teoría: 9h
Actividades dirigidas: 9h
Aprendizaje autónomo: 27h

Pintura digital

Descripción:

Recorrido práctico guiado a través de los diferentes problemas que se enfrenta un ilustrador digital a la hora de definir volúmenes, pintar anatomía y retratos, realizar bocetos de color rápidos, hacer obras de Speed Painting, comprender y realizar ilustraciones de estilo cartoon o con línea definida y pintar entornos urbanos desde cero.

Actividades vinculadas:

- P4 - Speed Painting
- P5 - Pintura digital de ojos
- P6 - Speed Painting II
- P7 - Retrato
- P8 - Ilustración cartoon
- P9 - Entornos urbanos
- P10 - Armaduras

Dedicación: 60h

Grupo grande/Teoría: 12h
Actividades dirigidas: 12h
Aprendizaje autónomo: 36h

Ponencias de autores

Descripción:

Ponencias de autores de referencia mediante los formatos de Master Classes que ofrezcan visiones diferentes de otros estilos, enseñen sus propios métodos de ilustración y den al estudiante una visión realista del Mercado profesional.

Dedicación: 40h

Grupo grande/Teoría: 10h
Actividades dirigidas: 6h
Aprendizaje autónomo: 24h



Preparación de un book online

Descripción:

Conocimiento de los sites de referencia de portfolios online y preparación de uno adecuado con el material generado durante el curso.

Actividades vinculadas:

- P1 - Underpainting
- P2 - Prácticas de volumen con objetos reales.
- P3 - Análisis de fotogramas
- P4 - Speed Painting
- P5 - Pintura digital de ojos
- P6 - Speed Painting II
- P7 - Retrato
- P8 - Ilustración cartoon
- P9 - Entornos urbanos
- P10 - Armaduras

Dedicación: 5h

Grupo grande/Teoría: 1h

Actividades dirigidas: 1h

Aprendizaje autónomo: 3h

ACTIVIDADES

Conocimientos teoricos y Photoshop

Descripción:

Conocimiento y uso de la técnica del underpainting

Objetivos específicos:

Conocer y usar la personalización de pinceles así como practicar los conceptos básicos del software Photoshop en el campo de la ilustración.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 3h

Aprendizaje autónomo: 3h



Estudios de volumen

Descripción:

Estudios de volumen de objetos reales para aprender las diferencias entre la definición de volúmenes de diferentes materiales.

Objetivos específicos:

Adquirir práctica en el dibujo realista y el sombreado de objetos sólidos.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 6h

Fotogramas de películas

Descripción:

Imitación mediante técnicas de ilustración de fotogramas clave de películas.

Objetivos específicos:

Comprender las normas de la comunicación visual, el uso del color y los volúmenes en el campo visual. Practicar el dominio de la herramienta Photoshop en el ámbito de la ilustración y el arte conceptual.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 18h

Aprendizaje autónomo: 18h

Speed painting

Descripción:

Crear ilustraciones conceptuales de entornos mediante las técnicas aprendidas de pintura digital.

Objetivos específicos:

Dominar la herramienta photoshop y adquirir criterio a la hora de aplicar los conceptos de composición y color en el arte conceptual.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 5h

Aprendizaje autónomo: 5h



Pintura digital de ojos

Descripción:

El pintado de unos ojos realistas es clave en la expresión de arte digital, tanto para obras pictóricas de estilo clásico como retratos como en la manifestación del carácter de los personajes diseñados para ámbitos como el cine y los videojuegos.

Objetivos específicos:

Aprender las técnicas y teoría del pintado de ojos en ilustración digital.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 2h

Aprendizaje autónomo: 2h

Speed painting II

Descripción:

Crear ilustraciones conceptuales de entornos con personajes mediante las técnicas aprendidas de pintura digital.

Objetivos específicos:

Aprender y usar las técnicas de pintura digital de personajes, la definición de los volúmenes anatómicos y la expresión corporal en el arte conceptual.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 5h

Aprendizaje autónomo: 5h

Retrato

Descripción:

El retrato es uno de los ámbitos más dominantes en el arte digital, tanto de personajes creados desde cero como de personalidades conocidas o personas reales.

Objetivos específicos:

Comprender y usar los conocimientos en Photoshop para el pintado de retratos. Comprensión de la anatomía facial.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 5h

Grupo grande/Teoría: 5h

Ilustración cartoon

Descripción:

Ilustración mediante técnicas de línea definida, con volúmenes menos realistas y con estilos cercanos al cartoon moderno, al manga, el comic europeo y comic-book americano de súper héroes.

Objetivos específicos:

Usar las particularidades del software photoshop a favor del alumno en la creación de arte basado en línea vista, aprender a sombrear volúmenes simples y comprender el balance adecuado entre línea y color.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 4h

Grupo grande/Teoría: 4h

Entornos urbanos

Descripción:

Creación de una ilustración conceptual de entornos urbanos.

Objetivos específicos:

Comprender y aplicar las particularidades de la ilustración de entornos urbanos, el uso de las líneas, iluminación artificial, volúmenes rígidos y el uso narrativo de la atmósfera.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 7h

Aprendizaje autónomo: 7h

Ilustración de armaduras

Descripción:

Las armaduras son una constante en el arte conceptual de personajes para videojuegos, animación y cine. Comprender los métodos de definición de volúmenes de objetos 'hard edge' es esencial para completar un arte conceptual o una ilustración histórica.

Objetivos específicos:

Aprender las técnicas y teoría del pintado de objetos 'hard edge' en ilustración digital.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Dedicación: 6h

Aprendizaje autónomo: 6h



Análisis y aplicación de conocimientos

Descripción:

Análisis teórico de un artista del panorama internacional, contemporáneo o clásico, estudio de sus técnicas, target, sectores de aplicación y habilidades narrativas mediante la composición, la luz, el color y las técnicas de ilustración.

Objetivos específicos:

Entregable digital a través del campus online de la asignatura.

Entregable:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Dedicación: 2h

Aprendizaje autónomo: 2h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Prácticas.

- . Participación y actitud en el aprendizaje, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 1, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 2, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 3, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 4, 10% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 5, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 6, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 7, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 8, 10% de peso sobre la nota final.

Examen parcial.

- . 1 examen parcial con un 15% de peso sobre la nota final.

Examen final.

- . 1 examen final con un 25% de peso sobre la nota final.

Examen de reevaluación.

- . 1 examen de reevaluación que reemplazará únicamente las notas de los exámenes parcial y final, solamente se podrá asistir teniendo la asignatura suspendida tras la evaluación continua y su asistencia condicionará la nota máxima de la asignatura a un 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Los exámenes son presenciales y en clase se ofrecerá todo el material necesario para desarrollar los ejercicios pedidos.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: sci-fi and fantasy. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414358.
- Beloeil, G. [et al.]. Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. 3DTotal, 2013. ISBN 9781909414006.
- Master the art of speed painting: digital painting techniques. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414341.
- Aleksander, N.; Tilbury, R. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. 3DTotal, 2012. ISBN 9780955153075.
- Beyond art fundamentals. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414365.
- Digital painting techniques [en línea]. Amsterdam: Boston: Oxford: Elsevier; Focal Press, 2009 [Consulta: 13/12/2018]. Disponible a: <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240521749>. ISBN 9780080961866.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. 3DTotal, 2015. ISBN 9781909414143.
- Digital art masters. Vol. 6. 3DTotal, 2011. ISBN 9780955153051.