



# GUÍA DOCENTE: CONCEPT ARTS II PARA FONDOS Y OBJETOS.

(rev. 20180503)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 1. Identificación

- De la Asignatura

<b>Curso Académico</b>	2019/2020
<b>Titulación</b>	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3d
<b>Nombre de la Asignatura</b>	CONCEPTS ARTS II PARA FONDOS Y OBJETOS
<b>Código</b>	MA06
<b>Curso</b>	SEGUNDO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	150
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	C3
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	<b>Área / Departamento</b>	<b>DIBUJO / BELLAS ARTES</b>
<b>SIONI LÓPEZ</b>  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	ILUSTRADORA / DISEÑADORA
	Correo Electrónico	sioni.lpz@gmail.com
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI
<b>Coordinadora de la asignatura</b>  <b>ROCIO MARTÍNEZ MONTIEL</b>  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	Asociado BBAA DISEÑADORA DE ESCENARIOS
	Correo Electrónico	r.martinezmontiel@um.es
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI

## 2. Presentación

Esta materia nos enseñará los conceptos sobre la teoría del color y la iluminación y nos permitirá aprender a transmitir la representación visual de un diseño, idea o concepto para su uso en películas o videojuegos. Desarrollaremos las capacidades y conocimientos necesarios para poder trabajar en el puesto de diseñador de escenarios y objetos que un artista digital debe desarrollar/aportar en la producción de una película o videojuego.



### 3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

### 4. Competencias

#### Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.

#### Competencias generales

- **CG2.** Realizar proyectos de fondos y objetos para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.
- **CG6.** Conocer la teoría del color y su aplicación en la creación de texturas.

#### Competencias específicas

- **CE11.** Adquirir destreza en la utilización de herramientas digitales.
- **CE15.** Realizar diseños básicos de Fondos y objetos digitales.
- **CE16.** Aprender a presentar adecuadamente fondos y objetos.



## 5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

### BLOQUE 1 – Teoría y herramientas de trabajo:

Semana 1 -2 / **Tema 1** – Photoshop. Interface, uso y recursos. Esta semana se aprenderá a usar el entorno del programa y el alumno se hará con el funcionamiento del mismo. Reconocerá las distintas herramientas, ventanas y menús, además de cómo personalizarlo de manera que pueda ir adaptándolo a su flujo de trabajo. Se enseñarán los distintos formatos de trabajo del programa, también los recursos que pueden descargar y usar. Se proporcionará información para poder sacar el máximo partido al programa y donde encontrar recursos para mejorar el rendimiento y rapidez para el flujo de trabajo.

Semana 3 / **Tema 2** – Documentación. Definiendo el escenario. Briefing. El alumno empezará a tener conocimiento de las distintas etapas que requiere la realización del arte conceptual para un escenario y objetos. En esta primera fase reconoceremos que información va a ser necesaria para realizar un correcto trabajo de investigación y desarrollo en torno al briefing que nos han dado. Esta será la base con la que realizaremos los primeros bocetos.

Semana 4 / **Tema 3**– Flujo de trabajo; exportación de trabajos para su posterior utilización. A la hora de encarar un proyecto se pueden elegir entre diferentes flujos de trabajo, al igual que formato, dependiendo del objetivo y tiempo. Comprender este proceso ayudará a trabajar de manera más eficiente ya que se adaptará a las necesidades del proyecto.

Semana 5 / **Tema 4** – Composición. Fundamental a la hora de construir un escenario, la composición enseña a evaluar los elementos de la imagen, reconocer prioridades y saber distribuirlos en ella. Se verán los siguientes conceptos: el encuadre, el formato, los centros focales, la angulación, el contexto.

Semana 6 / **Tema 5** – Teoría del color. El conocimiento extenso de los distintos elementos que componen los valores del color nos dará la libertad para poder trabajar en la construcción de la imagen de la manera más efectiva y atractiva. Como interaccionan los colores, su elección, la profundidad, superposición, gradiente de textura son particularidades que afectan al arte final.

Semana 7 / **Tema 6** – Iluminación. Ambientación, fuente de luz y sombras. Los escenarios y objetos necesitan de un buen conocimiento de la iluminación que transmita el espacio que se está creando. Elementos como cantidad de iluminación, fuentes, dirección, comportamiento del material de los objetos y sus sombras, el clima o el paisaje se tendrán en cuenta para la creación de escenarios.

Semana 8 / **Tema 7** – Perspectiva. Se enseñará los distintos sistemas de perspectiva sobre los que se construyen los escenarios y objetos. Según sean necesarios cierto tipo de



requisitos a cumplir con el escenario así debemos ajustarnos a ello para poder cumplir con las necesidades del mismo.

**BLOQUE 2 – Creación de entornos:**

Semana 9 / **Tema 8** – Espacios naturales. Visión en conjunto de como funcionan los espacios naturales y como se construyen. Conocer los distintos tipos de espacios naturales y como han llegado a ser de esa manera nos ayudará a saber desarrollar un espacio imaginario teniendo en cuenta los factores del mismo.

Semana 10 / **Tema 9** – Naturaleza. Vista en individual sobre los objetos naturales para componer un escenario con naturaleza. Dentro de espacios naturales los distintos tipos de elementos que la crean se han de desarrollar, de esta manera se dará más profundidad al espacio que queremos crear.

Semana 11 / **Tema 10** – Espacios poblados. Ciudades, pueblos, etc. Visión en conjunto de los elementos que construyen un espacio poblado según características de los habitantes. Un análisis de los distintos espacios habitados y una comprensión de como han evolucionado nos ayudarán a crear nuestros propios espacios.

Semana 12 - 13 / **Tema 11** – Edificios. Vista individual de los distintos elementos que forman la escenografía y su construcción según características. Un espacio habitado requiere de un desarrollo de los distintos elementos que lo componen. Cuanto más complejo sea el desarrollo más rico será el contenido del mismo y atractivo.

Semana 14 / **Tema 12** – Vehículos. Estudio según las especificaciones, características, materiales y usos según el entorno al que pertenece el vehículo. Según en el espacio que se desarrolle el briefing los vehículos necesitarán de un tipo de información u otra. Trabajaremos para crear lo que mejor se adapte a las necesidades del briefing.

Semana 15 / **Tema 13** – Pequeños objetos. Realización de objetos según documentación, materiales y usos según el entorno al que pertenece. Todo objeto es propenso de adaptación y si queremos añadir más complejidad a nuestro escenario también trabajaremos al detalle una vez que lo hemos definido.

**Prácticas.**

Cada semana se harán ejercicios prácticos para asentar los conocimientos teóricos impartidos. Además, se realizarán las siguientes prácticas para su evaluación.

- **Práctica 1. Hoja de ejercicios prácticos. Composición, perspectiva e iluminación.** (Bloque 1)
- **Práctica 2. Diseño de escenario. Entorno natural.** (Bloque 2)
- **Práctica 3. Diseño de escenario. Poblado.** (Bloque 2)
- **Práctica 4. Diseño de objeto. Vehículo.** (Bloque 2)



6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	13	19,5	32,5
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	47	70,5	117,5
		60	90	150

7. Horario de la asignatura

[Calendario](#)

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

La evaluación de los trabajos realizados se basa en cómo el alumno ha sido capaz de entender la teoría y técnicas explicadas en la clase y por tanto su puesta en práctica en el ejercicio. También se valorará la atención en clase e interés prestado en las mismas. La correcta entrega de los ejercicios y su puntualidad.

Factores de evaluación	Porcentaje
Entrega de los ejercicios a evaluar	70%
Progreso en clase	30%

9. Bibliografía básica operativa.

Teóricos

- Scott Robertson. (2014). **The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale TP: Visual Development of a Grimm Tale at Art College of Design.** Design Studio Press, Edición:III (15 de abril de 2014) ISBN – 13: 978-0972667647
- Walt Disney Animation Research Library (2010). **Walt Disney Animation Studios The Arhive Series.** ASIN B01K3Q87A0
- Amid Amidi (2014). **The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation.** Chronicle Books. ISBN-13: 78 – 0811879637.
- Chris Melissinos (2012). **The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect.** Welcome Books. ISBN-13: 978-1599621104
- Daniel González Jiménez (2014). **Arte de Videojuegos. Da Forma a tus sueños.** Ra-Ma. ISBN-13: 978-8499642765
- Keith Thompson (2007). **Cómo dibujar y pintar 50 vehículos de fantasía.** Norma Editorial SA. Tra Edition. ISBN-13: 978-8498471762.
- Rob Alexander (2007). **Cómo dibujar y pintar paisajes y ciudades de fantasía.** Norma Editorial, S. A. Tra Edition. ISBN-13: 978-8498149135.

Libros de Arte:





# GUÍA DOCENTE: CONCEPT ARTS II PARA FONDOS Y OBJETOS.

(rev. 20180503)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

Por suerte a día de hoy podemos disfrutar de arte conceptual gracias a todos los libros de arte de las distintas películas y videojuegos. Algunas recomendaciones:

Buscando a Nemo · Brave · Big Hero 6 · Boxtrolls · UP · Monstruos S. A. · Cómo entrentar a tu dragón · Kung Fu Panda · El origen de los guardianes / Rise of the guardians · Boshock · Fallo ut · Skyrim · The witcher · The Sky The arte of Final Fantasy · Mass Effect universe · The last of us · halo: The art of building worlds · The Art of Metal Gear Solid Saga – 25 aniversario.

## 10. Observaciones

No hay observaciones