



GUÍA DOCENTE: CONCEPT ARTS III. CASOS DE ESTUDIO.

(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

Curso Académico	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3d
Nombre de la Asignatura	CONCEPTS ARTS PARA FONDOS Y OBJETOS
Código	MA15
Curso	SEGUNDO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	C4
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES
Coordinadora de la asignatura ROCIO MARTINEZ MONTIEL Grupo: 1	Categoría	ASOCIADO BBAA / DISEÑADORA ESCENARIOS
	Correo Electrónico	
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI
	Categoría	
	Correo Electrónico	
	Página web	
	Tutoría electrónica	

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 3 – Técnicas y efectos.

Semana 16 / **Tema 14** – Efectos especiales. Lluvia, nieve, fuego, rayos, humo... Creación de elementos naturales y especiales para la creación de escenarios. Como parte del desarrollo de un escenario se pueden mostrar varios estados del mismo, por lo cual es importante saber realizar con normalidad estos efectos. También a partir de la base puedes modificarlos para que se adapten mejor a tu escenario.

Semana 17 / **Tema 15** – Materiales. Metal, madera, rocas, cristal... Reproducción del aspecto visual de los materiales para su posterior uso en objetos, vehículos, etc. Al igual que el resto de elementos que se pueden usar para la creación de escenarios necesitamos poder manejarlos con los materiales en base para luego adaptarlo.

Semana 18 / **Tema 16** – *Texturas*. Preparación de texturas para su posterior uso tanto en 2D como en 3D. Exportación y usos. En el 2D son un recurso también utilizado para incluir profundidad al diseño y para agilizar el dar un aspecto realista. En el caso del 3D dado que dentro del ámbito de desarrollo de este trabajo puede encontrarse la creación de texturas para el mismo es necesario tener conocimiento de como realizarlas.

Semana 19 / **Tema 17** – *Tiles y tiling patterns*. Creación de elementos de repetición y patrones para su posterior uso en videojuegos y 3D. Los patrones de repetición pueden formar parte de la totalidad de un videojuego o ser parte del objeto final. Es un recurso que antes se utilizaba para el ahorro de información por el límite de espacio, a día de hoy son un recurso de valor estético a la vez que de ahorro.

Semana 20 / **Tema 18** – *Matte painting*. Creación de escenarios realistas para su posterior uso en producción. Famosa por su uso en la producción de películas es también muy útil para poder crear concept art. Veremos lo significativo de sus técnicas y recursos que le caracterizan para luego utilizarlo en nuestro trabajo.

BLOQUE 4 - Ejercicios

Semana 21-22 / **Tema 19** – Escenario y objetos propio – Ejercicio 1 y su desarrollo: En este ejercicio cada alumno creará un entorno y objetos pertenecientes a ese entorno a partir de una idea propia. Se guiará al estudiante a través de este ejercicio para que ponga en práctica todo lo aprendido durante el curso.

Semana 23-24 / **Tema 20** – Escenario y objetos briefing externo – Ejercicio 2 y su desarrollo: El alumno creará el entorno y objetos basados en unas directrices que se le darán. En este ejercicio tendrá que adaptarse a lo que la producción necesita.

Semana 25-26 / **Tema 21** – Escenario y objetos en dos grupos. Ejercicio 3 y su desarrollo: Se dividirá la clase en dos grupos, uno para escenarios y otro para objetos, que trabajarán en



GUÍA DOCENTE: CONCEPT ARTS III. CASOS DE ESTUDIO.

(rev. 20180503)

CURSO ACADÉMICO 19/20

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

un mismo proyecto en este caso será un proyecto planteado por los mismos alumnos. Este ejercicio busca que el alumno tenga la experiencia de trabajo en grupo para conseguir el mismo objetivo.

Semana 27-28 / **Tema 22** – Escenario y objetos en dos grupos. Ejercicio 4 y su desarrollo: Se intercambiarán los dos grupos anteriores para que los que hayan hecho escenarios hagan objetos y viceversa. En esta ocasión el proyecto será con briefing, así tendrán la oportunidad de trabajar con un objetivo externo y como entre todos llegar a un resultado final.

Prácticas.

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

- **Práctica 5. Hoja de ejercicios prácticos. Efectos, materiales, texturas y tiles.** (Bloque 3)
- **Práctica 6. Mattepaint.** (Bloque 3)
- **Práctica 7. Diseño de escenario briefing.** (Bloque 4)
- **Práctica 8. Diseño de escenario por grupos.** (Bloque 4)

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	6	9	15
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	54	81	135
		60	90	150

7. Horario de la asignatura

[Calendario 2019 - 2020](#)

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.



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:

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 entretener 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