



# GUÍA DOCENTE: CONCEPT ARTS PARA FONDOS Y OBJETOS.

(rev. 20170509)

CURSO ACADÉMICO 17/18

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>	2017/2018
<b>Titulación</b>	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE ESCENARIOS, PROPS Y RENDER PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
<b>Nombre de la Asignatura</b>	CONCEPTS ARTS PARA FONDOS Y OBJETOS
<b>Código</b>	MA06
<b>Curso</b>	PRIMERO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	12
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	180
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	Anual
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
<b>SIONI LÓPEZ</b>  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	ILUSTRADORA / DISEÑADORA				
	Correo Electrónico	Sioni.lpz@gmail.com				
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
	ANUAL					
<b>Coordinadora de la asignatura</b>  <b>ANTONIO GARCÍA LÓPEZ</b>  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	TU				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
	ANUAL					



## **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**

- **CG1.** Realizar proyectos de fondos y objetos para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.
- **CG3.** Conocer la teoría del color y su aplicación en la creación de texturas.

### **Competencias específicas**

- **CE1.** Adquirir destreza en la utilización de herramientas digitales.
- **CE3.** Entender la distribución de objetos en el espacio.
- **CE4.** Adquirir destrezas en el dibujo de escenarios y props.
- **CE5.** Aprender las técnicas de iluminación.
- **CE8.** 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.

Semana / **Tema 1** – Krita. Interface. Uso del entorno del programa. Reconocer las distintas herramientas, ventanas y menús. Personalización al flujo de trabajo.

Semana / **Tema 2**– Krita. Usos y recursos. Formato de trabajo del programa. Plugins y recursos para mejorar el rendimiento y rapidez para el flujo de trabajo.

Semana / **Tema 3** – Documentación. Definiendo el escenario. Briefing. Empezaremos a tener conocimientos de las distintas etapas que requiere la realización del arte conceptual para un escenario y sus 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 / **Tema 4** – 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 el formato, dependiendo del objetivo y el tiempo. Comprender este proceso nos ayudará a trabajar de manera más eficiente ya que se adaptará a las necesidades del proyecto.

Semana / **Tema 5** – Composición. Fundamental a la hora de construir un escenario, la composición nos enseña a evaluar los elementos de la imagen, reconocer prioridades y saber distribuirlos en ella. Encuadre, formato, centros focales, angulación, contexto.

Semana / **Tema 6** – 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 / **Tema 7** – Iluminación. Ambientación, fuente de luz y sombras. Los escenarios y objetos necesitan de un buen conocimiento de iluminación que transmita el volumen 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 / **Tema 8** – Perspectiva. Se mostrarán los distintos sistemas de perspectiva sobre los que se construyen los escenarios y objetos. Mecanismos para que nuestro escenario cumpla con los requisitos pedidos. La perspectiva es un recurso más que nos ayuda a transmitir un tipo de mensaje estético y psicológico.

Semana / **Tema 9** – Espacios naturales. Visión en conjunto de cómo 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 / **Tema 10** – 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 para dar volumen al espacio que



queremos crear.

Semana / **Tema 11** – 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 cómo han evolucionado nos ayudaran a crear nuestros propios espacios.

Semana / **Tema 12** – 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 más atractivo.

Semana / **Tema 13** – Espacio exterior. Estudio en conjunto de las propiedades, características y elementos que lo componen. Al igual que el resto de espacios necesita de una investigación y desarrollo. Como en los otros espacios experimentaremos las posibilidades de crear un mundo basado en el espacio exterior.

Semana / **Tema 14** – 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 / **Tema 15** – Pequeños objetos. Realización de objetos según documentación, materiales y usos según el entorno al que pertenecen. Todo objeto es propenso de adaptación y si queremos añadir más complejidad a nuestro escenario también trabajaremos el detalle una vez que lo hemos definido.

Semana / **Tema 16** – 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 / **Tema 17** – 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 base para luego adaptarlos.

Semana / **Tema 18** – 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 son imprescindibles para dar una sensación de realismo.

Semana / **Tema 19** – Tiles y tiling patterns. Creación de elementos de repetición y patrones. Los patrones de repetición son un recurso que se utiliza mucho cuando hay limitaciones de espacio, se sustituye el espacio por tiempo de computación.

Semana / **Tema 20** – Mate painting. Creación de escenarios realista 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 la caracterizan para luego utilizarla en nuestro trabajo.

Semana 21 – 22 – Escenario y objetos propios – Ejercicio 1 y su desarrollo. En este ejercicio cada estudiante creará un entorno y objetos pertenecientes a ese entorno a partir de una



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

(rev. 20170509)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

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 – Escenario y objetos de briefing externo – Ejercicio 2 y su desarrollo: el estudiante creará el entorno y objetos basados en unas directrices dadas. En este ejercicio tendrá que adaptarse a lo que la producción necesita.

Semana 25- 26 – 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 un mismo proyecto planteado por los mismos estudiantes. Este ejercicio busca que los estudiantes tengan la experiencia de trabajo en grupo para conseguir el mismo objetivo.

Semana 27-28 – 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.

Semana 29 – 30 – Terminación ejercicios. Repaso.



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	26	39	65
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	94	141	235
		120	180	300

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/cp/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

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 unvierse · The last of us · halo: The art of building worlds · The Art of Metal Gear Solid Saga – 25 aniversario.

10. Observaciones

No hay observaciones