

**1. Identificación**

De la Asignatura

Curso Académico	2021/2022
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	CONCEPTS ARTS PARA FONDOS Y OBJETOS I
Código	MA06
Curso	SEGUNDO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	C3
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES
ROCÍO MARTÍNEZ Coordinadora de la asignatura Grupo: 1	Categoría	ARTISTA CONCEPTUAL/ANIMADORA
	Correo Electrónico	r.martinezmontiel@um.es
	Página web	
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI
SIONI LÓPEZ Grupo: 1	Categoría	ILUSTRADORA / DISEÑADORA DE PERSONAJES



2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante se familiarice con el trabajo de diseñar y preparar varios escenarios y vehículos para su posterior realización en 3D. Durante el curso iremos aprendiendo técnicas para el desarrollo y caracterización (personalidad, características y factores primordiales para definirlos.) de los entornos y vehículos en base a una idea o guion. Se verán los distintos flujos de trabajo en función de las diferentes etapas, desde la documentación hasta el acabado final, pasando por las ideas, planteamiento, boceto, perspectivas, puntos de fuga, estudio de materiales, color e iluminación. Estudiaremos cómo presentar un vehículo y varios entornos como parte fundamental de una biblia para la producción de un proyecto audiovisual.

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.

CE25. Aprender a aplicar colores para simular materiales.

CE32. Aprender a utilizar la perspectiva para elaborar 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 diseño de un vehículo

En este bloque se verá la parte teórica del curso en el que trabajaremos el diseño conceptual del personaje para animación y videojuegos, una introducción al uso del Photoshop y ejercicios prácticos para fijar los contenidos.

Semana 1 / **Tema 1**– Presentación e introducción al curso. Elaboración de pinceles digitales e iniciación al dibujo con perspectiva I.

Semana 2 / **Tema 2** –Dibujo con perspectiva II: dos puntos de fuga. Estudio de caso y boceto.

Semana 3/ **Tema 3** –Dibujo con perspectiva III: diédrico, planta, alzado y perfil.

Semana 4/ **Tema 4** –Estudio de color aplicado a materiales e iluminación I.

Semana 5/ **Tema 5** – Estudio de color aplicado a materiales e iluminación II.

Semana 6/ **Tema 6** – Diseño y presentación de vehículo

BLOQUE 2: Teoría y diseño de un escenario exterior

Semana 7/ **Tema 7** – Dibujo con perspectiva IV: tres puntos de fuga.

Semana 8/ **Tema 8** – Diseño de un escenario a partir de la técnica del fotomontaje.

Semana 9/ **Tema 9** – Introducción al Color Script para escenarios.

BLOQUE 3: Teoría y diseño de un escenario interior

Semana 10/ **Tema 10**– Documentación, diseño, construcción y encaje avanzado de escenario.

Semana 11/ **Tema 11** –Diseño del sombreado avanzado del escenario.

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 Presencial es	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/2018-19/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados y asistencia de los alumnos a las clases. La entrega de los ejercicios es obligatoria.

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	75%
Asistencia a clase	15%

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 Archive 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

James Gurney (2010). **Color and Light. A guide for the Realistic Painter**. ISBN – 978-0-7407-9771-2

4

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 entrenar a tu dragón · Kung Fu Panda · El origen de los guardianes / Rise of the guardians · BioShock · Fallout · Skyrim · The witcher · The Sky The art 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