

## Contingut

Contingut.....	1
Dades generals .....	2
Competències.....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques .....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts .....	3
Descripció .....	3
L'assignatura es divideix en tres parts.....	3
Índex .....	3
Metodologia docent.....	4
Activitats formatives .....	4
Avaluació i qualificació.....	5
Avaluació Continuada.....	5
Reavaluació.....	6
Avaluació única .....	7
Reavaluació.....	8
Criteris específics de la nota No Presentat.....	8
Bibliografia .....	9
Altres .....	9

## Il·lustració digital

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 104516
- **Estudis:** Grau en Continguts Digitals Interactius
- **Descripció breu:** Donar a conèixer els conceptes i procediments de la narrativa audiovisual i preferir un model de relat dramàtic a partir de l'observació i l'anàlisi de la tradició, per enriquir els continguts digitals interactius.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** 4t
- **Semestre:** 2S
- **Professorat:** Elisabeth Trotta, Iñaki Díaz

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

-

##### Competències generals:

[CG3] Capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, i per treballar en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

#### Específiques

[CE6] Comprensió i domini del llenguatge i les eines gràfiques per modelar, simular i resoldre problemes, reconeixent i valorant les situacions i problemes susceptibles de ser tractats en l'àmbit del disseny.

[CE7] Capacitat per dissenyar i crear contingut audiovisual per a videojocs i productes multimèdia que tinguin suficient qualitat tècnica, que transmeti un concepte decidit per endavant i es realitzi segons restriccions temporals establertes.

### Resultats d'aprenentatge

- [RA1] Comprendre els principis de la il·lustració digital professional.
- [RA2] Conèixer i aplicar eines informàtiques d'il·lustració digital.

## Continguts

### Descripció

#### L'assignatura es divideix en tres parts.

Per una banda, una primera part centrada en la investigació dels estils artístics existents amb l'objectiu que l'alumne pugui desenvolupar-ne un de propi. S'aplicarà a la realització de diverses il·lustracions, des del concepte fins al resultat final usant el software Adobe Photoshop.

D'altra banda, se treballaran en els conceptes de pixel art i l'animació en 2D. Anàlogament, es revisaran els conceptes teòrics i històrics de cada tècnica i s'aplicaran al desenvolupament pràctic utilitzant software capdavanter en el sector.

### Índex

#### Part I: Il·lustració

1. Estil
  - 1.1. Tipus d'estils artístics. Disney, americà, manga...
  - 1.2. Referents artístics, tant actuals com clàssics, que permetin provar i mesclar
  - 1.3. Com treballen els nostres referents "Exemple Raphael Lacoste – Assassin's Creed – Art Director."
  - 1.4. La importància de la referència del món real.
  - 1.5. Definició de l'estil propi.
2. La lectura de la nostra il·lustració. El que mostrem i diem segons:
  - 2.1. Com és el nostre personatge: Creació conceptual del personatge.
  - 2.2. La composició que utilitzem
  - 2.3. Els colors que utilitzem: La psicologia, la implementació i adaptació del color
3. Tècnica
  - 3.1. L'ús del pinzell digital. Creació i galeries de pinzells.
  - 3.2. L'encaix i la taca. Construïm a través de a taca.
  - 3.3. Contrast i profunditat. Creació de volums i creació de profunditat
  - 3.4. L'ús de les màscares per a la realització de textures, seleccions i filtres.
  - 3.5. Detalls i manipulació de la imatge que crea l'ambient i l'efecte desitjat en la nostra il·lustració.

#### Part II: Pixel art

4. Introducció, història, tipus de pixel art, utilitats, configuració de Photoshop
5. Do's & Don'ts, Il·luminació i Shading, Dithering, Paletes de color.
6. Formes i Perspectives (lateral, top-down, isomètrica). Creació de backgrounds i tilemaps
7. Pixel art 2.5 i noves tendències

#### Part III: Animació 2D

8. Història de l'animació, Tipus d'animació, Conceptes clau
9. Principis d'Animació
10. Cicles de Caminar
11. Animar amb Flash
  - 11.1. Eines bàsiques, interpolacions, símbols, editar tweens
  - 11.2. Càmeres, fx, so, lipsync
12. Animar amb After Effects
13. Animar amb Spine

## Metodologia docent

Els conceptes es treballaran a l'aula tant a nivell teòric com pràctic. Les classes donaran les eines per a poder realitzar els projectes a realitzar.

Durant la classe es podran demanar petites activitats per a practicar lo que s'ha explicat a la sessió.

L'alumne disposarà de documents de consulta al Campus Virtual cm a material de suport.

## Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classes magistrals	Presencial	30	0	30
Exercicis pràctics	Presencial / Treball dirigit	30	30	60
Treballs	Treball dirigit / Aprenentatge autònom	0	60	60
	<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

## Avaluació i qualificació

### Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG3, CE6, CE7	Set. 5	Pràctica individual	Mockup game art
AA2	CG3, CE6, CE7	Set. 8	Pràctica individual	Disseny complet d'un personatge amb un propi estil
AA3	CG3, CE6, CE7	Avaluació	Pràctica individual	Construcció d'un paisatge desde l'esbòs prèvi fins als últims detalls
AA4	CG3, CE6, CE7	Avaluació	Pràctica individual	Cicle complet d'animacions de personatge
AA5	CG3, CE6, CE7	Set. 1-15	Pràctica individual	Seguiment individual dels exercicis plantejats a classe, Part II-lustració
AA6	CG3, CE6, CE7	Set. 1-15	Pràctica individual	Seguiment individual dels exercicis plantejats a classe, Part Pixel Art i Animació

#### Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] = 0.5 · Part\_II-lustració + 0.5 · Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació

Part\_II-lustració = 0.4 · AA2 + 0.4 · AA3 + 0.2 · AA5

Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació = 0.35 · AA1 + 0.45 · AA4 + 0.2 · AA6

#### Criteris

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si Part\_II-lustració < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4

## Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Calendari	Tipus d'activitat	Tipus d'activitat	Observació
AA2	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA5	Pràctica individual				
AA3	Pràctica individual	AR2	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA5	Pràctica individual				
AA1	Pràctica individual	AR3	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA6	Pràctica individual				
AA4	Pràctica individual	AR4	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA6	Pràctica individual				

### Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] =  $0.5 \cdot \text{Part\_II-lustració} + 0.5 \cdot \text{Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació}$

Part\\_II-lustració =  $0.5 \cdot \text{AR1} + 0.5 \cdot \text{AR2}$

Part\\_Pixel\\_Art\\_i\\_Animació =  $0.45 \cdot \text{AR3} + 0.55 \cdot \text{AR4}$

### Criteris

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació
- Si l'alumne es presenta a AR1 però no a AR2, es prendrà  $\text{AR2} = 0.8 \cdot \text{AA3} + 0.2 \cdot \text{AA5}$
- Si l'alumne es presenta a AR2 però no a AR1, es prendrà  $\text{AR1} = 0.8 \cdot \text{AA2} + 0.2 \cdot \text{AA5}$
- Si l'alumne es presenta a AR3 però no a AR4, es prendrà  $\text{AR4} = 0.8 \cdot \text{AA4} + 0.2 \cdot \text{AA6}$
- Si l'alumne es presenta a AR4 però no a AR3, es prendrà  $\text{AR3} = 0.8 \cdot \text{AA1} + 0.2 \cdot \text{AA6}$
- Si Part\\_II-lustració < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si Part\\_Pixel\\_Art\\_i\\_Animació < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4

## Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG3, CE6, CE7	Set.7	Pràctica individual	Disseny complet d'un personatge amb un propi estil
AA2	CG3, CE6, CE7	Set.8	Pràctica individual	<i>Mockup game art</i>
AA3	CG3, CE6, CE7	Avaluació	Pràctica individual	Construcció d'un paisatge desde l'esbòs previ fins als últims detalls
AA4	CG3, CE6, CE7	Avaluació	Pràctica individual	Cicle complet d'animacions de personatge

### Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] = 0.5 · Part\_II·lustració + 0.5 · Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació

Part\_II·lustració = 0.5 · AA1 + 0.5 · AA3

Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació = 0.45 · AA2 + 0.55 · AA4

### Criteris

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si Part\_II·lustració < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4

## Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observacions
AA1	Pràctica individual	AR1	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA2	Pràctica individual	AR2	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA3	Pràctica individual	AR3	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament
AA4	Pràctica individual	AR4	Revaluació	Pràctica individual	Nova data de lliurament

### Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] =  $0.5 \cdot \text{Part\_II-lustració} + 0.5 \cdot \text{Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació}$

Part\_II-lustració =  $0.5 \cdot \text{AR1} + 0.4 \cdot \text{AR3}$

Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació =  $0.45 \cdot \text{AR2} + 0.55 \cdot \text{AR4}$

### Criteris

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació
- Si Part\_II-lustració < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Pixel\_Art\_i\_Animació < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4

### **Criteris específics de la nota No Presentat**

Es considerarà un alumne No Presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació.



## Bibliografia

### Bàsica:

- E. Williams, Richard (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber; Edició: Main.
- NFGman. *Character design for mobile devices: mobile games, sprites and pixel art*. Mies, Switzerland: Rotovision, 2006. ISBN 9782940361120.
- Méndez, S. *1x1: pixel-based illustration & design*. Mark Batty, 2004. ISBN 9780972563628.
- *Commodore 64: a visual compendium*. Bitmap Books, 2016. ISBN 9780993012983.
- Sinclair, C. *Sinclair ZX spectrum: a visual compendium*. Bitmap Books, 2015. ISBN 9780993012921.

### Complementària:

- Andrew Loomies – *Figure Drawing for all it's worth* - 1943
- Andrew Loomies – *DIBUJO DE CABEZA Y MANOS* - 1956
- Andrew Loomies – *FUN WITH A PENCIL* - 1939
- Martin Mc Kenna – *Taller de ilustración digital (género fantástico)*
- András Szunyoghy & György Fehér – *Escuela de dibujo de anatomía (Humana / animal/ Comparada)*
- Mark Simon – *Expressions (A visual reference for artists)*
- Bendinelli, J.; Günzel, S. *Push; Start: the art of video games*. Hamburg: Edel Germany, 2014. ISBN 9783943573091.
- Lam, F. *Pixelworld*. Wan Chai, Hong Kong: Systems Design Limited: Laurence King, 2003. ISBN 1856693686.
- Williams, R. *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. 2nd ed. London: Faber & Faber, 2012. ISBN 9780865478978.
- *Retrogamer magazine*. Imagine Publishing,
- Caldwell, B. *Action! cartooning*. New York: Sterling Publishing, 2004. ISBN 9780806987392.
- Blair, P. *Cartoon animation*. Laguna Hills: Walter Foster, 1994. ISBN 9781560100843.
- Thomas, F.; Johnston, O. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, 1995. ISBN 0786860707.
- Hamm, J. *Cartooning the head & figure*. New York: Perigee Books, 1982. ISBN 9780399508035.

### Recursos online:

- Feng Zhu: <http://fengzhudesign.com/tutorials.htm>
- Carles Marsal: <http://carlesmarsal.com/training>
- Alan Becker's tutorials
- PixelJoint
- Colors

## Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre.
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.