

## Contingut

Dades generals.....	2
Competències .....	2
Bàsiques i generals .....	2
Específiques.....	2
Resultats d'aprenentatge.....	2
Continguts.....	3
Descripció .....	3
Metodologia docent.....	4
Activitats formatives.....	4
Avaluació i qualificació .....	5
Avaluació Continuada.....	5
Revaluació .....	6
Avaluació única.....	7
Revaluació .....	8
Criteris específics de la nota No Presentat: .....	8
Bibliografia .....	9
Assignatures recomanades.....	9
Altres.....	9

## Dibuix per a produccions digitals

### Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 201814
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** Assignatura artística basada en la cerca d'estil propi i la pràctica en la realització de personatges com de paisatges gràfics realitzats digitalment, així com en l'aprenentatge de les eines per la realització d'aquets projectes.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** català i castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Segons
- **Semestre:** 2S
- **Professorat:** Eli Trotta, Christian Martínez

### Competències

#### Bàsiques i generals

##### Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i posseïxin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

##### Competències generals:

[CG2] Capacitat de treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a las situacions frustrants i amb tensió

[CG5] Capacitat d'adaptar-se al canvi i d'enfrontar-se a noves situacions de manera creativa i tenaç

#### Específiques

[CE1] Implementar solucions creatives en matèria de producció digital a partir de la utilització de diferents plataformes, formats i continguts

[CE4] Emprar llenguatges de creació artística per a la realització de produccions digitals

[CE5] Emprar plataformes de creació digital para con los distintos tipos de proyectos del sector

### Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer i emprar les principals plataformes de creació digital artística en matèria d'il·lustració, modelat 2D i 3D i animació

# Continguts

## Descripció

La assignatura se divide en dos partes:

La primera parte se centra en la realización digital de un personaje a través de un proceso profesional, revisando los fundamentos de cada una de las etapas creativas y valorando las decisiones artísticas para encajar el diseño en un proyecto concreto.

La segona part es centra en la construcció del paisatge des d'un inici fins la il·lustració final, passant per la importància de la documentació triada i la lectura de la il·lustració, la creació d'encaixos i paisatge final tot realitzat amb el software Adobe Photoshop.

### Part I: Personatge

1. Què és el disseny de personatges?
  - 1.1. Objectius del disseny de personatges
2. Referències: què són i per què són importants?
  - 2.1. Tipus de referències: quotidianes i artístiques
3. Procés del disseny de personatges
  - 3.1. Conceptualitzar al personatge
  - 3.2. Procés visual: Dels primers esbossos a l'art final
    - 3.2.1. Esbossos i siluetes
    - 3.2.2. Representacions
    - 3.2.3. Turn around
    - 3.2.4. Acting i poses
    - 3.2.5. Expressions facials
    - 3.2.6. Detalls i color
    - 3.2.7. Art final: creació de volums
4. Tècnica
  - 4.1. Les capes
  - 4.2. Pinzells digitals
  - 4.3. Màscarees i efectes

### Part II: Paisatge

1. Estil
  - 1.1. Tipus d'estils artístics en el paisatge. Cartoon, realista, flat...
  - 1.2. Referents artístics i fotogràfics.
  - 1.3. Com treballen els nostres referents "Exemple Raphael Lacoste – Assassin's Creed – Art Director."
2. La lectura il·lustració. El que mostrem i diem segons:
  - 2.1. La composició utilitzada
  - 2.2. Color: Psicologia, implementació i adaptació del color.
  - 2.3. Com afecten els colors als objectes i paisatges.
3. Tècnica
  - 3.1. L'ús del pinzell digital.
  - 3.2. Construcció a través de la taca
  - 3.3. Contrast i profunditat
  - 3.4. La importància dels volums i formes
  - 3.5. Creació de textures il·lustrades.
  - 3.6. Detalls i manipulació final de la imatge per crear ambients i efectes.

## 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 com 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 / Aprentatge autònom	0	60	60
		60	90	150

# 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
AA0	[CB2], [CB5], [CG2], [CE1], [CE4], [CE5]	Set 1-15	Treball Pràctic individual	Seguiment de la participació a classe
AA1	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 8	Treball Pràctic individual	Personatge: thumbnail i vistes
AA2	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Personatge: renderitzat i art final
AA3	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 7	Treball pràctic individual	Projecte I Paisatge: Creació de diferents tipus d'encaixos.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 15	Treball pràctic individual	Projecte II Paisatge: Paisatge final i assets.

Càlcul de la nota final:

$$\begin{aligned} \text{Nota final [avaluació]} &= 0.5 \cdot \text{Part\_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part\_Paisatge} \\ \text{Part\_Personatge} &= 0.1 \cdot \text{AA0} + 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.6 \cdot \text{AA2} \\ \text{Part\_Paisatge} &= 0.4 \cdot \text{AA3} + 0.6 \cdot \text{AA4} \end{aligned}$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si Part\_Personatge < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Paisatge < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4

## Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA0	Treball Pràctic individual	AR1	Reavaluació	Treball Pràctic individual	Nova data de lliurament
AA1	Treball Pràctic individual				
AA2	Treball Pràctic Individual	AR2	Reavaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA3	Treball Pràctic Individual	AR3	Reavaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic Individual	AR4	Reavaluació	Treball Pràctic Individual	Nova data de lliurament

Càlcul de la nota final:

$$\begin{aligned} \text{Nota final [reavaluació]} &= 0.5 \cdot \text{Part\_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part\_Paisatge} \\ \text{Part\_Personatge} &= 0.4 \cdot \text{AR1} + 0.6 \cdot \text{AR2} \\ \text{Part\_Paisatge} &= 0.4 \cdot \text{AR3} + 0.6 \cdot \text{AR4} \end{aligned}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es pren la nota d'avaluació
- Si Part\_Personatge < 5, la Nota final [reavaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Paisatge < 5, la Nota final [reavaluació] màxima serà un 4

## Avaluació única

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 8	Treball Pràctic individual	Personaje: thumbnail y estudio de color
AA2	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Personaje: renderizado y vistas
AA3	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 8	Treball pràctic individual	Projecte I Paisatge: Creació de diferents tipus d'encaixos.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE1], [CE4], [CE5]	Set. 15	Treball pràctic individual	Projecte II Paisatge: Paisatge final i assets.

Càlcul de la nota final:

Nota final [avaluació] = 0.5 · Part\_Personatge + 0.5 · Part\_Paisatge

Part\_Personatge = 0.4 · AA1 + 0.6 · AA2

Part\_Paisatge = 0.4 · AA3 + 0.6 · AA4

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si Part\_Personatge < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Paisatge < 5, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4

## Revaluació

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

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.5 \cdot \text{Part\_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part\_Paisatge}$$

$$\text{Part\_Personatge} = 0.4 \cdot \text{AR1} + 0.6 \cdot \text{AR2}$$

$$\text{Part\_Paisatge} = 0.4 \cdot \text{AR3} + 0.6 \cdot \text{AR4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es pren la nota d'avaluació
- Si Part\_Personatge < 5, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4
- Si Part\_Paisatge < 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:

- 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.
- Art of Dragon Age: Inquisition
- The Art of Destiny
- The Art of Mass Effect Universe
- The Art of Fallout 4

### 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)
- Thomas, F.; Johnston, O. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995. ISBN 0786860707.

### Recursos online:

- Feng Zhu: <http://fengzhudesign.com/tutorials.htm>
- Carles Marsal: <http://carlesmarsal.com/training>

## Assignatures recomanades

- No n'hi ha

## 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.