

Continguts

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	3
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	6
Activitats formatives.....	6
Avaluació i qualificació	7
Avaluació Continuada	7
Reavaluació	8
Avaluació única	9
Reavaluació	10
Criteris específics de la nota No Presentat	10
Bibliografia.....	11
Assignatures recomanades.....	11
Altres	11

CONCEPT ART

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 tant 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:** Sí
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Segon
- **Semestre:** 4S
- **Professorat:** Christian Martínez (christian.martinez@enti.cat), Eli Trotta (eli.trotta@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar el seu coneixement a la seva feina o vocació d'una forma professional, i posseïxin les competències que solen demostrar-se mitjançant 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] Treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió.

[CG5] Adaptar-se al canvi i enfrontar-se a noves situacions de manera creativa i tenaç.

Específiques

[CE7] Aplicar els principis i tècniques de creació artística a la conceptualització, disseny i desenvolupament de personatges, vehicles, props i entorns.

[CE10] Sintetitzar projectes plasmant idees gràficament i per escrit, de forma estructurada, ordenada i comprensible.

[CE16] Expressar idees i conceptes mitjançant el coneixement i l'aplicació dels fonaments estètics de la imatge quant a estructura, forma, color i espai en els entorns digitals.

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

L'assignatura es divideix en dues parts. La primera part es centra en la realització digital d'un personatge a través d'un procés professional, revisant els fonaments de cadascuna de les etapes creatives i valorant les decisions artístiques per a encaixar el disseny en un projecte concret. 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.

Índex

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. *Ebossos 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. Màscare 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. Digitalització
 - 3.2. L'ús del pinzell digital
 - 3.3. Construcció a través de la taca

- 3.4. Contrast i profunditat
- 3.5. La importància dels volums i formes
- 3.6. Creació de textures il·lustrades
- 3.7. Detalls, manipulació i retocs finals 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 encomanats.

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
Classes pràctiques	Presencial / Treball dirigit	30	30	60
Realització de 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 d'avaluació continuada				
ID	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA0	[CE7], [CE10], [CE16]	Set. 1-15	Treball Pràctic individual	Treballs de seguiment (participació a classe)
AA1	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 8	Treball Pràctic individual	Personatge. <i>Thumbnail</i> i vistes
AA2	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Personatge. Renderitzat i art final
AA3	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 7	Treball Pràctic individual	Projecte I de Paisatge: Creació de diferents tipus d'encaixos.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Projecte II de Paisatge: Paisatge final i assets.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Part_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part_Paisatge}$$

$$\text{Part_Personatge} = 0.1 \cdot \text{AA0} + 0.3 \cdot \text{AA1} + 0.6 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Part_Paisatge} = 0.4 \cdot \text{AA3} + 0.6 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si Part_Personatge < 4, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.
- Si Part_Paisatge < 4, 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:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.5 \cdot \text{Part_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part_Paisatge}$$

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

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

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de Reavaluació, es pren la nota d'avaluació corresponent.
- Si Part_Personatge < 4, la Nota final [reavaluació] màxima serà un 4.
- Si Part_Paisatge < 4, la Nota final [reavaluació] màxima serà un 4.

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
ID	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 8	Treball Pràctic individual	Personatge. <i>Thumbnail</i> i vistes
AA2	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Personatge. Renderitzat i art final
AA3	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 8	Treball Pràctic individual	Projecte I de Paisatge: Creació de diferents tipus d'encaixos.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE7], [CE10], [CE16]	Set. 15	Treball Pràctic individual	Projecte II de Paisatge: Paisatge final i assets.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{Part_Personatge} + 0.5 \cdot \text{Part_Paisatge}$$

$$\text{Part_Personatge} = 0.4 \cdot \text{AA1} + 0.6 \cdot \text{AA2}$$

$$\text{Part_Paisatge} = 0.4 \cdot \text{AA3} + 0.6 \cdot \text{AA4}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0.
- Si Part_Personatge < 4, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.
- Si Part_Paisatge < 4, la Nota final [avaluació] màxima serà un 4.

Revaluació

Sistema avaluació única: 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	AR2	Revaluació	Treball Pràctic individual	Nova data de lliurament
AA4	Treball Pràctic individual	AR3	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 corresponent.
- Si Part_Personatge <4, la Nota final [revaluació] màxima serà un 4.
- Si Part_Paisatge <4, 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.

Assignatures recomanades

Assignatures recomanades d'haver cursat amb anterioritat:

- No n'hi ha

Assignatures recomanades de cursar alhora:

- No n'hi ha

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada. Si l'alumne es vol acollir a l'avaluació única, ho ha 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.