



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Debuxo de Contornas e Arte de Concepto		Código	616G02013
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Expresión Gráfica Arquitectónica			
Coordinación	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Profesorado	López Chao, Vicente Adrián	Correo electrónico	v.lchao@udc.es	
Web				
Descrición xeral	No deseño de contornas e arte de concepto, explórase, planifícase e comunícase o desenvolvemento visual dunha idea. O proceso de elaboración comeza con bosquexos ou thumbnails, compróbase a través de iteracións e defínese mediante resolucións artísticas e técnicas, dependendo da súa finalidade.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.



B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Capacidade para analizar e interpretar formas, aspectos e movementos do mundo real ou da arte conceptual para recrear dixitalmente os elementos visuais dunha animación ou videoxogo.	A7	B1 B3 B8 B9 B10	C1 C8
Representar e deseñar un ambiente con todos os seus elementos, tanto en bosquejo, cor, textura e sombreado de xeito que sexa factible para a súa adaptación ao 3D.	A6	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9
Deseñar personaxes animados con personalidade e comportamento definidos a partir dunha historia.	A8	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
INTRODUCCIÓN	Arte de concepto: contornas, personaxes e props. Referentes de arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos do arte: perspectivas, composición, iluminación, cor e textura.
TÉCNICAS DE DESENVOLVEMENTO DE CONCEPTS	Thumbnailing. Planos de profundidade. Contraste e puntos clave. Ferramentas dixitais de debuxo de contornas.



FUNDAMENTOS DEL ARTE I: PERSPECTIVA E PAISAXE	Principios básicos da perspectiva. O punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Debuxo ao natural.
FUNDAMENTOS DEL ARTE II: COR	Teoría da cor: significados da cor e combinacións da cor. Propiedades da cor: luminosidade, saturación e tonalidade. Análise da cor. Colorkey. Color scripts.
FUNDAMENTOS DEL ARTE III: ILUMINACIÓN	Luminosidade da cor e volume no debuxo. Proxección da luz e sombras. Ferramentas dixitais para traballar a luz. Perspectiva atmosférica.
FUNDAMENTOS DEL ARTE IV: TEXTURA	Fundamentos de debuxo orgánico. Técnicas de edición dixital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.
ARTE DE CONCEPTO DE PERSONAXE	Ideación. Carácter, actitude y personalidade. Definición técnica.
COMPOSICIÓN	Composición da imaxe. Zonas de interese (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía.
DESEÑO DE CONTORNAS	Anatomía do mundo. Aplicación da textura e a cor para recrear unha atmosfera. Arquitectura. Paisaje. A vida do concept a partir do detalle, a pegada do tempo.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A6 A7 B1 B3 B4 B8 C1 C8	26	26	52
Obradoiro	A8 B2 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C4 C6 C7 C9	25	59	84
Portafolios do alumno	A6 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	0	12	12
Atención personalizada		2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Esta metodoloxía consiste na modalidade de exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de preguntas formuladas aos estudantes co fin de transmitir coñecemento e facilitar a aprendizaxe. Tamén terán lugar, sesións de retroalimentación colectiva con intervención dos estudantes.



Obradoiro	Nesta segunda metodoloxía, o alumno participa activamente no proceso de aprendizaxe experimentando todos os coñecementos adquiridos.
Portafolios do alumno	Na data do exame final entregárase un portafolio do traballo da materia seguindo as indicacións indicadas en tempo e forma.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Obradoiro	Tanto o contido das clases expositivas como as dúbidas relacionadas coas prácticas propostas no taller, así como os estudos de casos, poden ser obxecto de consultas individuais.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Obradoiro	A8 B2 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12 B13 C3 C4 C6 C7 C9	O profesor propoñerá algúns exercicios teóricos (estudos de caso) y prácticos (de carácter individual ou colectivo) que o alumno terá que resolver na clase e rematar en casa. A busca da progresión cognitiva do estudante é perseguida por todo o desenvolvemento do espazo visual, con incidencia na atmosfera escenográfica. Avaliase o traballo presentado, a progresión, evolución e interacción co grupo.	80
Portafolios do alumno	A6 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	Avaliarase a evolución do estudante, o nivel de resultados, a composición das follas e o axuste aos estándares de entrega requiridos na convocatoria.	20

### Observacións avaliación

**Avaliación de primeira oportunidade** Cada alumno deberá asistir activamente ao 80% das clases teóricas e prácticas. Para optar á avaliación na primeira oportunidade, todas as prácticas deben impartirse de forma oportuna, para favorecer o seguimento continuo da materia mediante feedback semanal colectivo ou individual.

#### Dispensa académica (exención de asistencia)

Aqueles alumnos que teñan unha exención académica deberán dirixirse ao profesorado para establecer o método de seguimento da materia e a elaboración dos traballos para superar a materia en primeira convocatoria.

**Avaliación de segunda oportunidade** O alumnado que non superase a materia na primeira oportunidade ou aquel que non seguise o curso (80% de asistencia) deberá acudir á convocatoria de segunda oportunidade. En todo caso, o estudante entregará as prácticas da materia (80%) e será avaliado mediante unha proba de carácter gráfico-teórico de modo presencial (20%) na que deberá obter unha cualificación de 5 sobre 10 ou superior.

#### Cláusula de fraude académica

A realización fraudulenta de probas ou actividades de avaliación implicará directamente unha cualificación de 0 (SUSPENSO) na materia da convocatoria correspondente, quedando invalidada o resto das cualificacións obtidas.

### Fontes de información



**Bibliografía básica**

- James Gurney (2009). Imaginative realism: how to paint what doesn't exist. Kansas City: Andrews McMeel Publishing
- James Gurney (2010). Color and light: a guide for the realist painter. Kansas City: Andrews McMeel
- Marisa Lewis (ed.) (2016). Beyond art fundamentals: A guide to emotion, mood and storytelling for artists. 3dtotal Publishing
- Sean Lagh (ed.) (2020). Art fundamentals: light, shape, color, composition, perspective, depth & anatomy. 3D Total Publishing
- Ian Roberts (2007). Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting. North Light Book
- Hans P Bacher (2015). Sketchbook: composition studies for film. Laurence King
- Hans P Bacher (2016). Vision: Color and Composition for Film. Talisman
- Tia Kratter (2017). The color of Pixar. San Francisco: Chronicle Books
- Robh Ruppel (2021). Graphic L.A. Los Angeles: Designstudio Press
- Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido (2005). Blacksad: cómo se hizo. Barcelona: Norma Editorial
- Alex Galuzin (2016). Preproduction Blueprint: how to plan game environments and level designs. North Charleston: CreateSpace
- 3dtotal Publishing (2017). The ultimate concept art career guide. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing
- John Canemaker (1999). Paper dreams : the art & artists of Disney storyboards. New York: Disney Editions
- Amid Amidi (2011). The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation. San Francisco: Chronicle Books
- Hans P. Bacher (2018). Dream worlds: production design for animation. Abingdon, Oxon: Routledge
- Ed. Ghertner (2015). Layout and composition for animation. Burlington: Focal Press/Elsevier



<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ArenaNet (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Nintendo (2018). The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Creating a Champion. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Ian Tucker (ed.) (2020). The art of Ghost of Tsushima. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Paul Davies (2017). The Art of Horizon zero dawn. London: Titan Books</li> <li>- Nick Stuttner y Wil Murray (2017). The last Guardian : an Extraordinary Story. Hamburg: FuturePress</li> <li>- Future Press (2020). The art of Ori and the Will of the wisps: a Future Press Art Book. Hamburg: Future Press</li> <li>- Jennifer Lee (2012). The Art of Wreck-It Ralph. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Jessica Julius (2018). The art of Ralph breaks the internet. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Michael Neilson (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time. Santa Monica, California: Activision Publishing</li> <li>- Barbara Robertson (2014). The Art of Penguins of Madagascar. London: Titan Books</li> <li>- Disney, Pixar (2022). The Art of Turning Red. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Disney, Pixar (2021). The art of Luca. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Titan Books (2020). The art of Death Stranding. London: Titan Books</li> <li>- Naughty Dog Studios (2020). The art of The Last of Us: part II. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Chris Allcock (2019). The art of Borderlands 3. San Rafael, California: Insight Editions</li> <li>- StudioMDHR (2019). The art of Cuphead. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Bioware (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda. Milwaukie: Dark Horse Books</li> <li>- Hayao Miyazaki (2006). The Art of Miyazaki's Spirited Away. San Francisco: VIZ Media LLC</li> <li>- Ramin Zahed (2018). Spider-Man, into the Spider-Verse : the art of the movie. London: Marvel: Titan Books</li> <li>- Hayao Miyazaki (2014). The Art of Princess Mononoke. San Francisco: VIZ Media LLC</li> <li>- Tracey Miller-Zarneke (2010). The art of How to train your dragon. New York: Newmarket Press</li> <li>- Lisa Fitzpatrick (2009). The art of Avatar : James Cameron's epic adventure. New York: Abrams</li> <li>- Danny Graydon (2009). The art of Planet 51. San Rafael: Insight</li> <li>- Karen Paik (2007). The art of Ratatouille. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Eric S. Trautmann (2004). The art of Halo: creating a virtual world. New York: Del Rey</li> <li>- Mark Cotta Vaz (2004). The art of The Incredibles. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Amy Phoeler y Pete Docter (2015). Inside Out. The Art of Disney Pixar Inside Out. San Francisco: Chronicle Books</li> <li>- Akira Toriyama (2011). Dragon Ball: compendio / ilustración de Akira Toriyama. Barcelona: Planeta de Agostini</li> </ul>
------------------------------------	--

**Recomendacións**

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Debuxo Anatómico/616G02012

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**Materias que continúan o temario**

**Observacións**

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías