



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Máster Universitario en
Dibujo - Ilustración
Cómico y Creación
Audiovisual

Imagen digital

- Número de créditos europeos (ECTS): 6
- Carácter (obligatorio/optativo): OPTATIVO
- Unidad Temporal: SEMESTRAL
- **Competencias específicas:**
 - Conocimiento de las nuevas formas de creación, con medios tecnológicos.
 - Habilidad para el uso interdisciplinar de las nuevas tecnologías en la producción artística.
 - Capacidad para el análisis formal de nuevos medios utilizados en dibujo, para su presentación y difusión.
- Convocatoria Extraordinaria 20-21 (PDF)

Materia 1: Dibujo digital

- Guía docente completa (PDF)
- **Profesorado: Dr. D. Ignacio Belda Mercado**
- **Contenido**
 - ¿Qué es el concept art?
 - Definiciones y artistas destacados en diferentes campos: animación, videojuegos, films.
 - Fundamentos artísticos:
 - Composición. Luz y color. Storytelling. Perspectiva y profundidad. Anatomía y proporciones. El layout.

- Diseño y creación de personajes y criaturas:
 - Principios básicos y procedimientos en el diseño de personajes. Categorías de personajes. Model sheets.
 - Diseño del entorno. Digital Matte painting:
 - Principios básicos y procedimientos en el diseño de personajes. Creación de pinceles: forma, dinámica, color y customización. Fotomontaje. Herramientas y técnicas. Cambio de estación e iluminación. Creación de una escena.
 - Presentación de proyectos. El Portfolio digital.
- **¿Tienen que realizar una práctica para superar la asignatura? Sí**
 - **Enunciado de la práctica**
 - Práctica 1. Desarrollar el diseño completo de un personaje original según los parámetros indicados.
 - Práctica 2. Crear dos escenarios virtuales basados en imagen real, un exterior y un interior. Usar las técnicas del matte painting.
 - Práctica 3. Fusionar las prácticas anteriores en la realización la creación de una escena para producción audiovisual y que pueda servir también como cartel sobre una película de imagen real, animación o videojuego.
 - **Publicaciones recomendadas para la asignatura**
 - BARON, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
 - BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F.
 - Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
 - BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. 3dTOTAL publishing. UK. 2015
 - KENNEDY, Sam R. How to Become a Video Game Artist. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
 - MATTINGLY, David B. VFX y postproducción para cine y publicidad. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid. 2013.
 - SHELDON, Lee. Character Development and Storytelling for Games. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2004
 - SOLARSKI, Chris. Racing Basics and Video Game Art. Watson-Guption. New

York. 2012.

- SU, Haitao y ZHAO Vincent. Alive Character Design, for Game, Animation and Film. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2011.
- TONGE, Gary. Bold Visions The Digital Painting Bible. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008.
- VVAA, Dopress Book. CG Scenes From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- VVAA, Dopress Book. CG Characters From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- VVAA. Costume Design and Illustration. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.
- VVAA. Creative Essence: Creatures. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- VVAA. PhotoShop for 3D artists.V1. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.

Materia 2: Figuración y arte digital

- Guía docente completa (PDF)
- **Profesorado: Dr. D. Raúl Campos López. UGR**
- **Contenido**
 - Pioneros de la figuración 3D.
 - Lenguaje estético-funcional de la figuración 3D.
 - Tipos de modelado 3D.
 - Técnicas básicas de texturizado 2D.
 - Dibujo y definición de mapas y texturas 3D.
- **¿Tienen que realizar una práctica para superar la asignatura? Sí**
- **Enunciado de la práctica**
 - Práctica 1. Desarrollo completo de una pieza orgánica a partir de primitivas: modelado, dibujo de texturas 2D, y mapeado 3D.
 - Práctica 2. Modelado de un personaje por edición poligonal.
 - Práctica 3. Creación de props con herramientas splines.

- **Publicaciones recomendadas para la asignatura**

- AHEARN, Luke: 3D Game Textures: Create Professional Game Art Using Photoshop. A K Peters/CRC Press, 2016.
- CORDING, Debbie (Ed.). Artist's Guide to the Anatomy of the Human Head - Defining Structure and Capturing Emotions. 3DTotal Publishing, 2017.
- KOENIGSMARCK, Arndt von Creación y modelado de personajes 3D. Anaya Multimedia, 2008.
- LEGASPI, Chris: Anatomy for 3D Artists. 3dtotal Publishing, 2016.
- PAVONE, Marco: The art of polygonal modeling. Independently published, 2017.
- RATNER, Peter: Modelado humano y animación 3D. Anaya Multimedia, 2010.
- SNOSWELL, Mark; WADE, Daniel P.: Elemental showcases the world's best Discreet 3D art. Ballistic Publishing, 2004.
- SUMMERS, Dennis: Texturing: Concepts and Techniques. Charles River Media, 2004
- WILLIAM, Vaughan: Modelado digital. Anaya Multimedia, 2012.