

Máster en Dibujo: ilustración, cómic y creación audiovisual

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

MATERIA: **IMAGEN DIGITAL**

Profesor: Nacho Belda

Fecha de entrega: 2 de septiembre de 2021. 17,00 h.

Se atenderá cualquier consulta sobre el tema y contenidos hasta el 31 de julio 2021.

Concertar cita mediante envío de correo electrónico a nachobelda@ugr.es

• **ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL/80% calificación**

Formato PDF.

Tamaño página: de libre elección.

Entrega en la carpeta de google drive habilitada a tal efecto.

<https://drive.google.com/drive/folders/1UVIPqOV16MW5tKAmIpbgenE042fWMSM?usp=sharing>

Es necesario solicitar enlace con antelación.

• **PRUEBA TEÓRICO-PRACTICA/ 20% calificación**

Enlace: <https://meet.google.com/nzz-ksdi-zfy>

El día indicado para dicha prueba el estudiante debe hacer entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se cumplan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos. La prueba teórico práctica consistirá en la presentación y defensa oral del trabajo presentado ante los profesores de la asignatura. Duración estimada, 15-20 minutos.

Tema:

ÁNGELES Y DEMONIOS

Información adicional en PRADO

El proyecto que vamos a desarrollar este año en el máster consiste en el diseño o concept de un personaje para un videojuego o película de acción de imagen real ambientado en la batalla entre el Cielo y el Infierno.

El resultado final se presentará como un poster donde se incluirá el personaje, el fondo creado usando técnicas de matte-painting y el texto del título de la producción. También se debe incluir el objeto que desarrolléis en el módulo del profesor Raúl Campos.

Se presentará un dossier en .pdf con el proceso de diseño del personaje y escenario y sus etapas, así como referencias, explicaciones y todo cuanto consideréis necesario para completarlo.

Para el presente trabajo puede partirse de una foto personal del propio alumno o usar el dibujo, dependiendo de la habilidad técnica y destreza.

- Bocetaje e ideas preliminares.
- Búsqueda de Siluetas. Elaborar al menos 25/30
- Elección de variantes y desarrollo. Hacer cuatro versiones de al menos tres de ellas.
- Elección de la definitiva. Desarrollo
- Turnaround completo, 3 vistas del personaje. Frente, perfil y espalda
- Pruebas de color.
- Arte final. Refinar el diseño. Incluir texturas y detalles.

Desarrollo con las técnicas de matte painting de dos escenarios virtuales, uno exterior y otro interior, adjuntando los componentes originales, y donde se perciban cambios de estación, iluminación, época, eliminación e incorporación de objetos y texturas...en relación al personaje elegido. Puesto que es una batalla puede optarse por mostrar la desolación y destrucción provocada por la invasión. Ciudad apocalíptica.
Elegir estación y hora del día.

Búsqueda de material:

Hongos, ramas, árboles, musgo, cortezas, setas, arbustos, vegetación, bosque...

Pupas, acné, heridas, infección de encías, cráneos, huesos...

Tentáculos, corales, anémonas...

Derribos, escenas de guerra, obras, barcos, incendios, desastres naturales...

Cristales, cuevas, formaciones rocosas, nubes...

Se atenderá cualquier consulta sobre el tema y contenidos hasta el **31 de julio 2021**. Concertar cita mediante envío de correo electrónico a nachobelda@ugr.es