

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades**. Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción a la producción de arte en videojuegos</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Dirección de arte de un videojuego 1.3. Relación entre arte, diseño y narrativa 1.4. Estructura de un departamento de arte: roles 1.5. Fase de preproducción: guía de estilo y establecimiento de procesos de producción 1.6. Motores gráficos y motores de juego	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,3 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.2 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Color 2.3. Círculo cromático 2.4. Temperaturas de color y reglas cromáticas		Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz (continuación)</b> 2.5. Luz 2.6. Color y luz en los videojuegos	Trabajo: Importancia visual del arte en un videojuego y su alternativa visual (4.0 puntos) Test - Tema 02 (0.2 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la actividad: Importancia visual del arte en un videojuego y su alternativa visual
Semana 4	<b>Tema 3. Fundamentos artísticos universales parte II: composición</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. ¿Qué es la composición? 3.3. Proporción áurea 3.4. Regla de los tercios 3.5. Reglas de composición 3.6. Composición en los videojuegos	Test - Tema 03 (0.2 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 4. Fundamentos artísticos universales III: perspectiva y profundidad</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Perspectiva 4.3. Perspectiva axonométrica 4.4. Perspectiva cónica 4.5. Profundidad 4.6. Perspectiva y profundidad en videojuegos	Test - Tema 04 (0.2 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	<b>Tema 5. Comunicación visual y narrativa visual</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Introducción: recursos de comunicación y narrativa visual 5.3. Comunicación visual descriptiva: HUDs		Clase del tema 5  Resolución de la actividad: Importancia visual del arte en un videojuego y su alternativa visual
Semana 7	<b>Tema 5. Comunicación visual y narrativa visual (continuación)</b> 5.4. Comunicación visual directa 5.5. Narrativa visual directa 5.6. Narrativa visual: <i>environment storytelling</i>	Test - Tema 05 (0.2 puntos)	Clase del tema 5
Semana 8	<b>Tema 6. Fundamentos artísticos universales: figura humana</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Introducción a la figura humana 6.3. Gestos y silueta 6.4. Referencias anatómicas	Trabajo grupal: Elaboración de una guía de estilo visual (4.0 puntos) Test - Tema 06 (0.2 puntos)	Clase del tema 6 y presentación de la actividad grupal: Elaboración de una guía de estilo visual

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 9	<b>Tema 7. Producción de personajes</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Introducción 7.3. Descripción y trasfondo del personaje: referencias 7.4. Bocetos 7.5. Modelado en alta resolución 7.6. Modelado en baja resolución: retopología 7.7. Mapas de coordenadas (UVs) 7.8. Texturas 7.9. Esqueleto y <i>rigging</i> 7.10. Animación	Test - Tema 07 (0.2 puntos)	Clase del tema 7  Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 10	<b>Tema 8. Introducción a Krita 2.9</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción 8.3. Primeros pasos 8.4. Interfaz principal 8.5. Capas y herramientas		Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 8. Introducción a Krita 2.9</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción 8.3. Primeros pasos 8.4. Interfaz principal 8.5. Capas y herramientas	Test - Tema 08 (0.2 puntos)	Clase del tema 8

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<b>Tema 9. Producción de entornos 3D. Parte i</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Introducción: tipos de entornos 9.3. Preparación y diseño de un entorno 9.4. Fase <i>blocking</i> ( <i>grey box</i> ) 9.5. Primera pasada de arte: geometría base, texturas y creación de props	Laboratorio: Diseño de un personaje para un videojuego (4.0 puntos) Test - Tema 09 (0.2 puntos)	Clase del tema 9 y presentación de la actividad: Laboratorio: Diseño de un personaje para un videojuego  Resolución de la actividad grupal: Elaboración de una guía de estilo visual
Semana 13	<b>Tema 10. Producción de entornos 3D. Parte ii</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. <i>Dressing</i> /decoración 10.3. Pase iluminación 10.4. <i>Shaders</i> /materiales 10.5. Efectos y partículas 10.6. Colisiones y mapas de I.A.	Test - Tema 10 (0.2 puntos)	Clase del tema 10
Semana 14	<b>Tema 11. Introducción a Mudbox</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción 11.3. Interfaz básica y entorno 11.4. Navegación 11.5. Modelado básico alta resolución 11.6. Texturizado	Test - Tema 11 (0.2 puntos)	Clase del tema 11

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15	<b>Tema 12. Introducción a 3DS Max</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción 12.3. Interfaz básica y entorno 12.4. Navegación 12.5. Modelado básico 12.6. Herramientas habituales	Test - Tema 12 (0.2 puntos)	Clase del tema 12  Resolución de la actividad: Laboratorio: Diseño de un personaje para un videojuego
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		