

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	Tema 1. Introducción a la producción de arte en videojuegos 1.1. Introducción y objetivos 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	Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Color 2.3. Círculo cromático 2.4. Temperaturas de color y reglas cromáticas		Clase del tema 2
Semana 3	Tema 2. Fundamentos artísticos universales parte I: color y luz (continuación) 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 (continuación) y presentación de la actividad: Importancia visual del arte en un videojuego y su alternativa visual

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	Tema 3. Fundamentos artísticos universales parte II: composición 3.1. Introducción y objetivos 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
Semana 5	Tema 4. Fundamentos artísticos universales III: perspectiva y profundidad 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Perspectiva 4.3. Perspectiva axonométrica 4.4. Perspectiva cónica 4.5. Profundidad 4.6. Herramientas de perspectiva y profundidad en videojuegos	Test - Tema 04 (0.2 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	Tema 5. Comunicación visual y narrativa visual 5.1. Introducción y objetivos 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	Tema 5. Comunicación visual y narrativa visual (continuación) 5.4. Comunicación visual subconsciente (lo que le hace sentir) 5.5. Narrativa visual directa (lo que está pasando) 5.6. Narrativa visual: <i>environment storytelling</i> (lo que ha pasado anteriormente o va a pasar)	Test - Tema 05 (0.2 puntos)	Clase del tema 5 (continuación)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 8	Tema 6. Fundamentos artísticos universales: figura humana 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Primeros pasos en el diseño de personajes 6.3. <i>Concepts</i> : de las formas geométricas básicas al dibujo por siluetas 6.4. Del boceto al color	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
Semana 9	Tema 7. Producción de personajes: modelado 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Modelado en alta resolución 7.3. Modelado en baja resolución: retopología 7.4. Mapa de coordenadas (UVs) y proyecciones 7.5. Texturas 7.6. Esqueleto y <i>rigging</i> 7.7. Animador	Test - Tema 07 (0.2 puntos)	Clase del tema 7
Semana 10	Tema 8. Introducción al dibujo digital con Photoshop. Técnicas y herramientas 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Técnicas y herramientas		Clase del tema 8
Semana 11	Tema 8. Introducción al dibujo digital con Photoshop. Técnicas y herramientas (continuación) 8.2. Técnicas y herramientas (continuación)	Test - Tema 08 (0.2 puntos)	Clase del tema 8 (continuación) y Resolución de la actividad grupal: Elaboración de una guía de estilo visual Sesión de explicación del modelo de examen

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	Tema 9. Producción de entornos 3D. Parte 1 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Introducción: tipos de entornos 9.3. Preparación y diseño de un entorno 9.4. Fase <i>blocking</i> (<i>greybox</i>) 9.5. Primera pasada de arte: geometría base, texturas y creación de <i>props</i>	Laboratorio: Diseño de un personaje para un videojuego (4.0 puntos) Test - Tema 09 (0.2 puntos)	Clase del tema 9 y presentación del Laboratorio: Diseño de un personaje para un videojuego
Semana 13	Tema 10. Producción de entornos 3D. Parte 2 10.1. Introducción y objetivos 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 IA	Test - Tema 10 (0.2 puntos)	Clase del tema 10
Semana 14	Tema 11. Introducción a Mudbox 11.1. Introducción y objetivos 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
Semana 15	Tema 12. Introducción a 3DS Max 12.1. Introducción y objetivos 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	Semana de exámenes		