



# Guia docent

## 804324 - IAC-A - Il·lustració i Art Conceptual

Última modificació: 25/04/2024

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.  
**Titulació:** GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Assignatura obligatòria).  
**Curs:** 2024      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Piqué Llorens, Joan  
Dènia Valls, Xavi

**Altres:**

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

#### Específiques:

CEAAD 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

#### Transversals:

05 TEQ N1. TREBALL EN EQUIP - Nivell 1: Participar en el treball en equip i col·laborar-hi, un cop identificats els objectius i les responsabilitats col·lectives i individuals, i decidir conjuntament l'estratègia que s'ha de seguir.

06 URI N1. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 1: Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.

07 AAT N1. APRENTATGE AUTÒNOM - Nivell 1: Dur a terme les tasques encomanades en el temps previst, tot treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.

### METODOLOGIES DOCENTS

L'assignatura es basarà en la impartició de coneixements teòrics combinats amb exercicis en classe, a la demo per part del professor a pantalla per assimilar conceptes del software i exercicis d'execució pràctica.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Mostrar destresa en la creació d'esbossos i croquis.

Mostrar capacitat per analitzar i interpretar correctament plans d'espais, instal·lacions i objectes.

Ser capaç d'utilitzar les tecnologies i aplicar les tècniques apropiades utilitzant programes informàtics de representació gràfica.

Mostrar coneixement i saber aplicar conceptes relatius a la representació plana i tridimensional i al control de la visualització d'objectes i escenes.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores activitats dirigides	14,0	9.33
Hores grup mitjà	22,0	14.67
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	24,0	16.00



Dedicació total: 150 h

## CONTINGUTS

### Bloc II·lustració

#### Descripció:

1. Introducció a la llum i la forma
2. Introducció a la llum i la forma 2
3. Introducció al cos humà
4. Introducció al retrat (Simplificar)
5. Introducció al retrat (Esquemes)
6. Introducció al retrat (Valors)
7. Introducció al color
8. Com explicar materials diferents.
9. Treball final (Recerca de la idea i esbossos).
10. Treball final (Esbós final i dibuix a línia).
11. Treball final (Valors).
12. Treball final (Color).
13. Treball final (presentació de la imatge d'una manera interessant per al portafoli).

#### Activitats vinculades:

- Pràctica 1 Il·lustració: Fer una esfera en digital organitzant les diferents parts de llum, ombra i mig to.
- Pràctica 2 Il·lustració: Pintar en blanc i negre un parell d'objectes simples.
- Pràctica 3 Il·lustració: Còpia d'esquemes del cos humà, emfatitzant la construcció.
- Pràctica 4 Il·lustració: Simplificació de diversos retrats.
- Pràctica 5 Il·lustració: Còpia d'esquemes (ull, boca, nas, orella).
- Pràctica 6 Il·lustració: Fer un retrat i renderitzar-lo en blanc i negre.
- Pràctica 7 Il·lustració: Fer l'esfera en color. Pintar el retrat de blanc i negre a color.
- Pràctica 8 Il·lustració: Pintar diversos cubs o esferes de diferents materials, fusta, herba, metall, aigua...

Treball final

**Dedicació:** 75h

Grup gran/Teoria: 30h

Aprenentatge autònom: 45h



## Bloc Concep Art

### Descripció:

1. Introducció a l'Assignatura.
2. Teoria de composició de siluetes i formes abstractes.
3. Volumetria bàsica en 2D sobre siluetes.
4. Composició i framing. Introducció a la perspectiva atmosfèrica.
5. Teoria del color i aplicació de color a siluetes.
6. Render i punts focals.
7. Introducció al Concept Art. Composicions i dissenys arquitectònics.
8. Teoria sobre llenguatge visual.
9. Projecte final

### Activitats vinculades:

Pràctica 1 Concept: Principis de la silueta.

Pràctica 2 Concept: Paisatges ràpids.

Pràctica 3 Concept: Variants de composició arquitectònica antagòniques.

Treball final.

**Dedicació:** 75h

Grup gran/Teoria: 30h

Aprenentatge autònom: 45h

## ACTIVITATS

### Pràctica 1 Il·lustració: Fer una esfera en digital organitzant les diferents parts de llum, ombra i mig to.

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### Pràctica 2 Il·lustració: Pintar en blanc i negre un parell d'objectes simples.

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### Pràctica 3 Il·lustració: Còpia d'esquemes del cos humà, emfatitzant la construcció.

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### Pràctica 4 Il·lustració: Simplificació de diversos retrats.

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

### Pràctica 5 Il·lustració: Còpia d'esquemes (ull, boca, nas, orella).

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h



**Pràctica 6 Il·lustració: Fer un retrat i renderitzar-lo en blanc i negre.**

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Pràctica 7 Il·lustració: Fer l'esfera en color. Pintar el retrat de blanc i negre a color.**

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Pràctica 8 Il·lustració: Pintar diversos cubs o esferes de diferents materials, fusta, herba, metall, aigua...**

**Dedicació:** 4h

Aprenentatge autònom: 4h

**Pràctica 1 Concept: Principis de la silueta.**

**Dedicació:** 10h

Aprenentatge autònom: 10h

**Pràctica 2 Concept: Paisatges ràpids.**

**Dedicació:** 10h

Aprenentatge autònom: 10h

**Pràctica 3 Concept: Variants de composició arquitectònica antagòniques.**

**Dedicació:** 10h

Aprenentatge autònom: 10h

**Treball final**

**Dedicació:** 28h

Aprenentatge autònom: 28h



## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

---

Pràctiques.

- . Pràctiques part d'Il·lustració: 20% de pes sobre la nota final.
- . Pràctiques part de Concept Art: 20% de pes sobre la nota final.

Treball final.

- . Treball final de l'assignatura: 35% de pes sobre la nota final.

Participació i actitud a l'aprenentatge: 10% de pes sobre la nota final.

Examen final.

- . 1 examen final amb un 15% de pes sobre la nota final.

Examen de reavaluació.

- . 1 examen de reavaluació que reemplaçarà únicament la nota de l'examen final, només es podrà assistir a aquest examen havent suspès l'assignatura després de l'avaluació continuada. La nota final de l'assignatura serà com a màxim de 5.

## NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

---

Els examens son presencials i a classe s'oferirà tot el material necessari per a desenvolupar els exercicis demanats.

## BIBLIOGRAFIA

---

### Bàsica:

- Digital painting techniques [en línia]. Amsterdam: Boston: Oxford: Elsevier; Focal Press, 2009 [Consulta: 15/06/2022]. Disponible a: <https://www-sciencedirect-com.recursos.biblioteca.upc.edu/book/9780240521749/digital-painting-techniques>. ISBN 9780080961866.
- Aleksander, N.; Tilbury, R. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. 3DTotal, 2012. ISBN 9780955153075.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: sci-fi and fantasy. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414358.
- Beloeil, G. [et al.]. Art fundamentals: color, light, composition, anatomy, perspective and depth. 3DTotal, 2013. ISBN 9781909414006.
- Digital art masters. Vol. 6. 3DTotal, 2011. ISBN 9780955153051.
- Beyond art fundamentals. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414365.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop: characters. 3DTotal, 2015. ISBN 9781909414143.
- Master the art of speed painting: digital painting techniques. 3DTotal, 2016. ISBN 9781909414341.