



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050215 **Nombre:** Pintura digital. Matte Painting

Créditos: 6,00 ECTS **Curso:** 2 **Semestre:** 1

Módulo: EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

Materia: IMAGEN DIGITAL. **Carácter:** Obligatoria

Rama de conocimiento:

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2052A José Ruiz De La Torre (**Profesor responsable**)

jose.rdelatorre@ucv.es

Pablo Belenguer Diaz

pablo.belenguer@ucv.es



Organización del módulo

EXPRESIÓN GRÁFICA Y DIBUJO.

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
EXPRESIÓN ARTÍSTICA.	18	Concept artist	6	2/1
		Dibujo anatómico	6	1/2
		Fundamentos del dibujo y la expresión gráfica	6	1/1
IMAGEN DIGITAL.	18	Diseño de interfaz gráfica GFX	6	1/2
		Pintura digital. Matte Painting	6	2/1
		Tratamiento digital de imágenes	6	1/1

Conocimientos recomendados

- 1.Fundamentos de arte digital: Es útil que los alumnos estén familiarizados con los conceptos básicos del arte digital, como el uso Photoshop y tabletas gráficas.*
- 2.Conceptos de diseño y composición: Tener una comprensión básica de los principios de diseño gráfico y composición ayudará a los alumnos a crear matte paintings efectivos y visualmente atractivos.*
- 3.Perspectiva y profundidad: Un conocimiento básico de perspectiva y cómo crear la ilusión de profundidad en una imagen será útil para el matte painting, ya que implica la creación de entornos tridimensionales.*
- 4.Manipulación de imágenes: Los alumnos deberían estar familiarizados con técnicas básicas de manipulación de imágenes, como recortar, combinar y retocar imágenes, ya que estas habilidades son fundamentales para el matte painting.*
- 5.Comprensión de la luz y el color: Tener una comprensión básica de cómo funciona la luz y el color en las imágenes digitales ayudará a los alumnos a crear matte paintings realistas y convincentes.*



Otros tipos de requisitos

Es recomendable haber superado la asignatura de Fundamentos del dibujo y expresión gráfica, para poder cursar la asignatura de Pintura digital. Matte Painting.



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R10 - Identifica nuevas tendencias en el campo de la animación y videojuegos y las incorpora en sus trabajos de pintura digital teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivadas de los objetivos para el desarrollo sostenible.
[RA9.11 / RA6.10 / RA7.10 / RA8.12]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.

R11 - Investigar y recopilar información de fuentes culturales que le permiten utilizarlas como inspiración para la creación de animaciones y videojuegos. [RA4.6 / RA3.14]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias



- Ser capaz de recopilar e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas importantes de índole social, científica o ética.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

R12 - Utiliza el dibujo junto con la pintura digital en la creación y desarrollo de realidades imaginarias. [RA12.19]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R13 - Utiliza o retoca imágenes digitales como recurso para el desarrollo de realidades imaginarias a través de la pintura digital (Matte painting). [RA12.20]

RA del título que concreta

Tipo RA: Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

R9 - Mostrar el proceso seguido en los proyectos de pintura digital (Matte painting), para proyectos de animación y/o videojuegos, incluyendo una perspectiva creativa. [RA9.10 / RA2.6]

RA del título que concreta

Tipo RA: Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.



- Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos.





Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R9, R10, R11, R12, R13	40,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R9, R10, R11, R12, R13	60,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

Evaluación única: Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única.

Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de

Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido. Para la asignatura de

Pintura digital. Matte Painting, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante se establecen según una prueba final global (100% de la nota final).

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial estará sujeto a las indicaciones del profesor, quien determinará en cada actividad o ejercicio si su empleo está permitido y en qué condiciones.



CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M4 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R9, R10, R11, R12, R13	MD2 - Clase magistral participativa.	22,00	0,88
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R9, R10, R11, R12, R13	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	38,00	1,52
TOTAL			60,00	2,40



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R9, R10, R11, R12, R13	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	14,00	0,56
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R9, R10, R11, R12, R13	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.	76,00	3,04
TOTAL			90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Bloque 1	<ul style="list-style-type: none">·Sesión 1 (4 horas): Conceptos básicos de matte painting, historia y aplicaciones.·Sesión 2 (4 horas): Herramientas y software necesarios para matte painting (Photoshop, etc.).·Sesión 3 (4 horas): Fundamentos de composición y perspectiva en matte painting.·Sesión 4 (4 horas): Ejercicios prácticos de creación de fondos simples.
Bloque 2	<ul style="list-style-type: none">·Sesión 5 (4 horas): Técnicas de integración de elementos en el matte painting.·Sesión 6 (4 horas): Creación de texturas realistas y uso de capas de ajuste.·Sesión 7 (4 horas): Trabajo con luces y sombras para mejorar la integración.·Sesión 8 (4 horas): Práctica de matte painting en entornos más complejos. <p>Semana 3: Matte Painting</p>
Bloque 3	<ul style="list-style-type: none">·Sesión 9 (4 horas): Estudio de casos de matte painting en películas y publicidad.·Sesión 10 (4 horas): Workflow y flujo de trabajo en proyectos de matte painting.·Sesión 11 (4 horas): Técnicas de presentación y portfolio para artistas de matte painting.·Sesión 12 (4 horas): Proyecto final: Creación de un matte painting completo.



Bloque 4

- *Sesión 13 (4 horas): Revisión de los proyectos finales y retroalimentación.*
- *Sesión 14 (4 horas): Sugerencias para mejorar y perfeccionar las habilidades de matte painting.*
- *Sesión 15 (4 horas): Entrega final de proyectos y conclusión del curso.*

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque 1	8	16,00
Bloque 2	8	16,00
Bloque 3	8	16,00
Bloque 4	6	12,00

Referencias

1. *"The Invisible Art: The Legends of Movie Matte Painting"* by Mark Cotta Vaz and Craig Barron
2. *"Digital Matte Painting: Techniques, Tutorials, and Walk-Throughs"* by David B. Mattingly
3. *"The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics"* by Ron Brinkmann
4. *"D'artiste Matte Painting 3"* by Ballistic Publishing
5. *"The Matte Painter's Notebook: The Secret Art of Hollywood's Original Special-Effects Artist"* by Craig Barron