

Curso Académico: 2025/26

## 201977 - Dibujo de Entornos y Arte de Concepto

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

### Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201977

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 1

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesáñ Comeña

Coordinación asignatura: Vicente Adrián López Chao

Profesorado: Vicente Adrián López Chao

### 1. Descripción general

En diseño de entornos y arte de concepto se explora, planifica y comunica el desarrollo visual de una idea. El proceso de elaboración se inicia con croquis o thumbnails, se testeá mediante iteraciones y se define mediante resoluciones artísticas y técnicas, dependiendo de su finalidad.

### 2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

#### Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A06]** CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
- **[A08]** CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
- **[B01]** CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **[B02]** CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- **[B03]** CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de

su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

## 2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego	A7	B1 B3 B8 B9 B10	C1 C8
Representar y diseñar un entorno con todos sus elementos, tanto en boceto, color, textura y shading para que resulte factible para su adaptación al 3D.	A6	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9
Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.	A8	B2 B4 B5 B6 B7 B11 B12 B13	C3 C4 C6 C7 C9

## 3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	<p><b>INTRODUCCIÓN:</b></p> <p>Arte de concepto: entornos, personajes y props. Referentes en arte de concepto. Thumbnailing. Fundamentos del arte: Perspectivas, composición, iluminación, color y textura.</p>			
Tema	<p><b>TÉCNICAS DE DESARROLLO DE CONCEPTS:</b></p> <p>Thumbnailing Planos de profundidad Contraste y puntos clave Herramientas en entornos digitales</p>			
Tema	<p><b>FUNDAMENTOS DEL ARTE I: PERSPECTIVA Y PAISAJE:</b></p> <p>Principios básicos de la perspectiva. El punto de vista. Perspectiva lineal. Perspectiva axonométrica. Dibujo del natural.</p>			
Tema	<p><b>FUNDAMENTOS DEL ARTE II: COLOR:</b></p> <p>Teoría del color: significados del color y combinaciones del color Propiedades del color: luminosidad, saturación y tonalidad. Análisis del color. Colorkey. Color scripts.</p>			
Tema	<p><b>FUNDAMENTOS DEL ARTE III: ILUMINACIÓN:</b></p> <p>Luminosidad del color y volumen en el dibujo. Proyección de luz y sombras. Herramientas digitales para trabajar la luz. Perspectiva atmosférica.</p>			
Tema	<p><b>FUNDAMENTOS DEL ARTE IV: TEXTURA:</b></p> <p>Fundamentos de dibujo orgánico. Técnicas de edición digital: phototexturing, photobashing, digital matte painting.</p>			
Tema	<p><b>TEMA 06: DISEÑO DE PERSONAJE:</b></p> <p>Ideación. Carácter, actitud y personalidad. Definición técnica.</p>			
Tema	<p><b>COMPOSICIÓN:</b></p> <p>Composición de imagen Zonas de interés (Focal points). Maquetación de láminas (Model sheets). Storyline. Tipografía.</p>			
Tema	<p><b>PARTICULARIDADES EN EL DISEÑO DE ENTORNOS:</b></p> <p>Anatomía del mundo. Aplicación de la textura y el color para recrear una atmósfera. Las fantasías urbanas y las ciudades reinventadas.</p>			

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	Arquitectura. Paisaje. La vida del concept a partir del detalle, la huella del tiempo.			

#### 4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Tanto el contenido de las clases magistrales, como las dudas relacionadas con las prácticas propuestas en el taller, así como los estudios de casos, pueden ser objeto de consultas individuales.	2,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	El estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje, experimentando todo el conocimiento adquirido.	25,00	0,00	59,00	A08, B02, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B13, C03, C04, C06, C07, C09.
Portafolio del alumnado [MAG17]	En la fecha de examen final, se entregará un portfolio del trabajo de la asignatura siguiendo las indicaciones que se indiquen en tiempo y forma.	0,00	0,00	12,00	A06, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13.
Sesión magistral [MAG39]	El formato de la docencia expositiva consiste en la modalidad de exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de cuestiones planteadas a los estudiantes con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán sesiones de retroalimentación colectiva con intervención de estudiantes.	26,00	0,00	26,00	A06, A07, B01, B03, B04, B08, C01, C08.
<b>Suma de horas por tipo</b>		<b>53,00</b>	<b>0,00</b>	<b>97,00</b>	
<b>Horas totales</b>		<b>150,00</b>			

#### 5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	El profesor propondrá unos ejercicios teóricos (casos prácticos) y prácticos (individuales o colectivos) que el alumno deberá resolver en clase y terminar en casa. La búsqueda de la progresión cognitiva del alumno se persigue a través de todo el desarrollo del espacio visual, con incidencia en el ambiente escenográfico. Se evalúa el trabajo presentado, la progresión, evolución e	80,00	A08, B02, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B13, C03, C04, C06, C07, C09.

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	interacción con el grupo.		
Portafolio del alumnado [SEG17]	Se evaluará la evolución del alumno, el nivel de los resultados, la composición de las hojas y el ajuste a los estándares de entrega requeridos en la convocatoria.	20,00	A06, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13.
<b>Total (%)</b>		<b>100,00</b>	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

## 5.1. Primera oportunidad

El/la estudiante que no siga el curso de manera activa sin motivo justificado recibirá la calificación de **No Presentado** como evaluación en ambas oportunidades de la convocatoria. La calidad de seguimiento y participación activa consiste en una asistencia superior al 80% de las sesiones y la entrega del 100% de las prácticas (el/la estudiante tendrá al menos dos oportunidades para entregar prácticas durante el curso, exceptuando la entrega final).

### Evaluación primera oportunidad

Cada estudiante debe acudir activamente al 80% de las sesiones teóricas y prácticas. Además, para optar a evaluación en primera oportunidad, se debe entregar todas las prácticas en tiempo y forma, para fomentar el seguimiento continuo de la materia mediante la retroalimentación semanal colectiva o individual.

## 5.2. Segunda oportunidad

El alumnado que no haya superado la materia en primera oportunidad deberá acudir a la convocatoria de segunda oportunidad para optar a la superación de la materia. El/la estudiante podrá entregar las prácticas del curso suspensas y se evaluará mediante una prueba de naturaleza gráfico-teórica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior. En esta convocatoria el 80% de la calificación será el portfolio consistente en todas las prácticas y la prueba objetiva sustituirá el 20% restante.

## 5.3. Oportunidad adelantada

El/la estudiante podrá entregar las prácticas del curso anterior y se evaluará mediante una prueba de naturaleza gráfico-teórica presencial en la que deberá obtener una nota de 5 sobre 10 o superior. En esta convocatoria el 80% de la calificación será el portfolio consistente en todas las prácticas y la prueba objetiva sustituirá el 20% restante.

## 5.4. Dispensa académica

Aquellos alumnos que dispongan de dispensa académica deberán contactar con el profesor para establecer el método de seguimiento de la asignatura y la elaboración de trabajos para superar la materia en primera convocatoria.

## 6. Bibliografía recomendada

### Bibliografía Básica

- - (2017). The ultimate concept art career guide.. 3dtotal Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Amidi, Amid (2011). The Art of Pixar : The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Bacher, Hans P., autor (2015). Sketchbook : composition studies for film. Laurence King. Libro. [\[URL\]](#)
- Bacher, Hans P., Suryavanshi, Sanatan (2018). Vision : Color and Composition for Film. Laurence King. Libro. [\[URL\]](#)
- Canemaker, John (1999). Paper dreams : the art & artists of Disney storyboards. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Abulí, E. S., trad.; Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2005). Blacksad : cómo se hizo--. Norma Editorial, 2<sup>a</sup> ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Galuzin, Alex. (2016). Preproduction Blueprint : how to plan game environments and level designs. CreateSpace, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation. Focal Press/Elsevier. Libro. [\[URL\]](#)
- Gurney, James (2010). Color and light : a guide for the realist painter. Andrews McMeel. Libro. [\[URL\]](#)
- Gurney, James. (2009). Imaginative realism : how to paint what doesn't exist. Andrews McMeel Publishing. Libro. [\[URL\]](#)

- Kratter, Tia, autor, Disney Enterprises; Pixar Animation Studios (2017). The color of Pixar. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Layh, Sean (2020). Art fundamentals : light, shape, color, composition, perspective, depth & anatomy [Sean Layh ...[et al.]]. 3dTotal Publishing, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Lewis, Marisa, editor literario (2016). Beyond art fundamentals : a guide to emotion, mood, and storytelling for artists. 3dtotal Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Mateu Mestre, Marcos autor (2020). Tinta. Ediciones Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Roberts, Ian, 1952- (2008). Mastering composition : techniques and principles to dramatically improve your painting. David & Charles distributor; North Light Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Ruppel, Robh (2021). Graphic L.A. Designstudio Press, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)

## Bibliografía Complementaria

- - (2013). Tomb raider : the art of survival. Multiplayerit Edizioni. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2017). The Art of Mass Effect : Andromeda. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2017). The last Guardian : an Extraordinary Story. FuturePress. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2018). The Legend of Zelda : Breath of the Wild, Creating a Champion. Dark Horse, Hero's ed., champions' ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2020). The art of Death Stranding. Titan Books, Fist edition: January 2020. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2021). The Art of the Mass Effect: Trilogy. Dark Horse Books, Expanded edition. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2022). The Art of Turning Red. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2023). The art of Horizon Forbidden west. Dark Horse. Libro. [\[URL\]](#)
- - (2024). The Art of Star Wars Jedi Survivor. Dark Horse. Libro. [\[URL\]](#)
- Allcock, Chris, Kester, Scott, prol. (2019). The art of Borderlands 3. Insight Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- ArenaNet (Firm) (2020). The complete art of Guild wars : ArenaNet 20th anniversary edition.. Dark Horse Books, First edition, March 2020. Libro. [\[URL\]](#)
- Batylda, Marcin, 1979-,, CD Projekt S.A. (Firma) entidade responsable; Lorda, Héctor, tradutor; Boiret, Alex, autor de textos adicionais; Mills, Patrick , autor de textos adicionais (2020). The world of Cyberpunk 2077. fabricante non identificado; Panini España SA. Libro. [\[URL\]](#)
- Bennett, Tara. (2022). The Art of Avatar The Way of Water. Penguin Random House. Libro. [\[URL\]](#)
- Bermejo, Lee, 1977- autor, Arcudi, John autor (2021). El arte de Lee Bermejo : lugares oscuros. ECC. Libro. [\[URL\]](#)
- Bryce Kho (2024). Sea of Stars. The Concept Art of Bryce Kho. 3dtotalPublishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Burns, Matt (2021). The art of Overwatch.. Blizzard Entertainment. Libro. [\[URL\]](#)
- Canemaker, John, Blair, Mary (2014). The art and flair of Mary Blair : an appreciation. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- Connell, Jason, ilustrador; Goldfarb, Andrew ilustrador (2020). The art of Ghost of Tsushima. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Cymet, Eli, StudioMDHR; Moldenhauer, Jared , deb.; Moldenhauer, Chad, deb.; Moldenhauer, Tyler (2019). The art of Cuphead. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Davies, Paul, 1946- (2017). The Art of Horizon zero dawn. Titan Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Disney Enterprises; Pixar Animation Studios; Strijleva, Daniela, prol.; Casarosa, Enrico, prol. (2021). The art of Luca. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Docter, Pete, prologuista; Poehler, Amy, prologuista (2015). Inside Out. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Enix, Square (2024). The Art Of Octopath Traveler: 2016-2020. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Eric Guillon (2022). The art of Eric Guillon: from the making of Despicable me to Minions, the Secret life of pets, and more. Titan Books. [\[URL\]](#)
- Finch, Christopher (2011). El arte de Walt Disney : de Mickey Mouse a Toy Story. Lunwerg. Libro. [\[URL\]](#)
- Fitzpatrick, Lisa., Cameron, James; Landau, Jon; Jackson, Peter, 1961- (2009). The art of Avatar : James Cameron's epic adventure. Abrams. Libro. [\[URL\]](#)
- Gerli, Jake, autor., Blizzard Entertainment (Firma); Brooks, Robert B., 1942- autor. (2019). The art of Diablo. Blizzard Entertainment. Libro. [\[URL\]](#)
- Ghez, Didier, autor., Goldberg, Susan, prologuista; Goldberg, Eric, prologuista (2020). The hidden art of Disney's New Golden Age: the 1990s to 2020. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Graydon, Danny (2009). The art of Planet 51. Insight. Libro. [\[URL\]](#)
- Hepler, Chris; Watts, Derek; Hudson, Casey (2012). The Art of the Mass Effect Universe. Dark Horse Comics. Libro. [\[URL\]](#)
- Jones, Kathleen, DreamWorks Animation (2007). Shrek : the art of the quest. Insight Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- Jorge R. Gutiérrez (2021). The Art of Maya and the Three. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Julius, Jessica, author., Walt Disney Company.; Moore, Rich, 1963- prologuista; Howard, Byron, prologuista; Lasseter, John, 1957- prologuista (2016). The art of Zootopia. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Julius, Jessica, autor. (2018). The art of Ralph breaks the internet. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Koei Tecmo (2023). Nioh & Nioh 2: official art works. Udon Entertainment. Libro. [\[URL\]](#)
- Kushins, Josh (2017). El arte de Rogue one : una historia de Star Wars. Planeta Cómic. Libro. [\[URL\]](#)
- Lapointe, Tanya., Anderson, Kevin J., 1962-; Herbert, Brian.; Villeneuve, Denis, 1967- (2020). The art and soul of Dune. Insight. Libro. [\[URL\]](#)
- Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). The skillful huntsman. Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design. Design Studio Press. [\[URL\]](#)

- Lee, Jennifer autor, Malone, Maggie, autor (2012). The Art of Wreck-It Ralph. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- McHale, Patrick.; Edgar, Sean. (2017). Art of Over the garden wall. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Miller-Zarneke, Tracey, autor, Ferguson, Craig, prol.; Cowell, Cressida, prol. (2010). The art of How to train your dragon. Newmarket Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Miyazaki, Hayao (2006). The Art of Miyazaki's Spirited Away. VIZ Media LLC, 10th printing. Libro. [\[URL\]](#)
- Miyazaki, Hayao (2014). The Art of Princess Mononoke. VIZ Media LLC. Libro. [\[URL\]](#)
- Miyazaki, Hayao, Jones, Diana Wynne. (2018). The Art of Howl's moving castle. Viz LLC, 9th printing. Libro. [\[URL\]](#)
- Naughty Dog Studios (firma); Gross, Halley; Bakeer, Dinah; Bradley, Joshua (2020). The art of The Last of Us: part II. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Neilson, Michael (2020). The Art of Crash Bandicoot 4 : It's About Time. Activision Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Paik, Karen, Pixar Animation Studios (2007). The art of Ratatouille. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Pangilinan, Erick (2018). El arte de Uncharted. Planeta. Libro. [\[URL\]](#)
- Pixar Animation Studies; Disney Enterprises (2022). The art of Disney Pixar: Lightyear. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Ralphs, Matt, autor. (2021). Spider-Man, Miles Morales : the art of the game. Titan Books, First edition, January 2021. Libro. [\[URL\]](#)
- Ramen Zahed (2022). The amazing Maurice. The art of the film. Titan Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Ratcliffe, Amy (2022). The Art of God of War Ragnarök. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Ray Harryhausen (2008). The Art of Ray Harryhausen. Billboard Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Respawn Entertainment autor, Reed, Ashley autor; MacLeod, Sumari autor (2021). The art of Apex legends. Dark Horse Books, First edition december 2021. Libro. [\[URL\]](#)
- Revenson, Jody autor (2017). Harry Potter : el gran libro de los lugares mágicos: Hogwarts, callejón Diagon, y más allá. Norma, Tercera edición, abril de 2017. Libro. [\[URL\]](#)
- Rick Barba (2023). The art of Skull and Bones. Dark Horse Books. [\[URL\]](#)
- Robertson, Barbara (2014). The Art of Penguins of Madagascar. TitanBooks. Libro. [\[URL\]](#)
- Shamoona, Evan, autor (2018). El Arte de God of war. Norma Editorial. Libro. [\[URL\]](#)
- Sorenson, Jim. (2023). The Art of Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem. IDW Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Stefan Riekeles (2021). Anime architecture. Imagined worlds and endless megacities. Thames & Hudson. [\[URL\]](#)
- Szostak, Phil autor (2021). El arte de Star Wars.. Planeta Cómic. Libro. [\[URL\]](#)
- Toriyama, Akira, il. (2011). Dragon Ball : compendio. Planeta de Agostini. Libro. [\[URL\]](#)
- Trautmann, Eric S. (2004). The art of Halo : creating a virtual world. Del Rey. Libro. [\[URL\]](#)
- Tucker, Ian, ed., Ubisoft (Firma) (2021). The art of Immortals Fenyx Rising. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Ubisoft (Firma) (2021). The art of Far Cry 6. Dark Horse Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Vaz, Mark Cotta., Walt Disney Company. (2004). The art of The Incredibles. Chronicle Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Yang, Sam (2024). The art of Sam Yang. 3DTotal Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Zahed, Ramin (2023). The art of Dreamworks: Puss in Boots: the Last Wish. DreamWorks. Libro. [\[URL\]](#)
- Zahed, Ramin, autor., Bendis, Brian Michael, prologuista (2018). Spider-Man, into the Spider-Verse : the art of the movie. Titan Books; Marvel. Libro. [\[URL\]](#)
- Zahed, Ramin. (2022). The Art of Love, Death + Robots. Titan. Libro. [\[URL\]](#)
- Zahed, Ramin. (2023). Spider-Man: Across the Spider-Verse: The Art of the Movie. Abrams. Libro. [\[URL\]](#)