Guia docent
804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Última modificació: 18/03/2025

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: 2025 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Castellà

PROFESSORAT

Professorat responsable: Urios Albeza, Javier

Altres:

COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

Específiques:
CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.
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 5. Aplicar les metodologies de disseny d'interfícies gràfiques d'una aplicació interactiva, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat i tenint en compte el públic i les diferents plataformes a les que pot anar dirigida.
CEAAD 4. Dominar les bases de la il·luminació, la fotografia i el tractament digital per dissenyar i desenvolupar productes artístics, audiovisuals i d'animació.

Transversals:
03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.
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. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.
04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

METODOLOGIES DOCENTS

L'assignatura es basarà en la impartició de coneixements teòrics explicats en classe magistral combinats amb exercicis fets a l'aula. Aquests exercicis juntament amb un examen parcial i un examen final serà el que determinarà la qualificació final de l'assignatura.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Entendre els conceptes teòrics necessaris per al disseny de personatges 2D i la importància de la preproducció i del Concept Art
Crear models orgànics adaptats a les necessitats dels diferents fases d'una animació.
Aprendre les tècniques d'escultura digital per crear models destinats a previsualització o extracció de mapes.
Dominar el texturitzat i la pintura digital per crear personatges 2D i 3D per a diferents tipus de producció digital.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

Fonaments per dissenyar un personatge

Descripció:
En aquest tema es platejarà com dissenyar un personatge i com enriquir-ho mitjançant la seva aparença física, època com també la seva psicologia. Tot això, anirà lligat d'una història que marcarà al personatge i el seu estil.

Dedicació: 14h
Grup gran/Teoria: 4h
Aprenentatge autònom: 10h

Disseny de personatges per l'entreteniment.

Descripció:
S'estudiarà com un personatge pot canviar segons la plataforma que s'utilitzi.

Dedicació: 46h
Grup gran/Teoria: 21h
Aprenentatge autònom: 25h

Escultura digital de personatges

Descripció:
Creació 3D de personatges orientats a l'animació, escultura digital, cinema i videojocs a través de l'eina ZBrush.
- Edició poligonal bàsica, accés als subelements i workflow
- Tècniques de modelatge Low Poly, lightbox, stroke & alphas
- Estructures anatòmiques i geomètriques lliures
- Màscares de selecció i creació avançada de geometries
- Texturitzat mitjançant les eines de pintura digital
- Materials, il·luminació i preparació per render
- Modelat poligonal clàssic ZModeller
- Retopología i ZRmesher per a exportació del model a motors d'animació i videojocs
- Exportació de mapes de normals i desplaçament

Dedicació: 90h
Grup mitjà/Pràctiques: 35h
Aprenentatge autònom: 55h

ACTIVITATS

Pràctica 1. Disseny del personatge 2D

Descripció:
Realització d'un personatge estilitzat o cartoon a partir d'una sèrie de propostes aportades pel professor.
El professor en aquesta primera presa de contacte presentarà dues possibles opcions.
Ambdues opcions disposaran d'un univers (fantàstic, Sci fi ...) i de unes fitxes de personatge (Datasheets) les quals introduiran a l'alumne, en el personatge a realitzar, segons els cànons de l'univers escollit.

Objectius específics:
Realitzar un personatge aplicant conceptes bàsics a nivell pictòric en Photoshop.

Material:
Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Lliurament:
Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Dedicació: 10h
Aprenentatge autònom: 10h

Pràctica 2. Photobasing

Descripció:
Realització d'un personatge pictòric o realista a partir d'una sèrie de propostes aportades pel professor.
El professor en aquesta primera presa de contacte presenta dues possibles opcions.
Ambdues opcions disposaran d'un univers (fantàstic, Sci fi ...) i de unes fitxes de personatge (Datasheets) les quals introduiran a l'alumne, en el personatge a realitzar, segons els cànons de l'univers escollit.

Objectius específics:
Entendre tècniques avançades en el desenvolupament de personatges 2D a partir de l'ús d'imatges i efectes de postprocessat en Photoshop, sense oblidar tècniques pictòriques per acabar de definir.

Material:
Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Lliurament:
Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Dedicació: 5h
Aprenentatge autònom: 5h

Pràctica 3. Modelado Orgánico & Overpaint 3D/2D

Descripció:
Blocking: L'alumne realitzarà 6 blockings de personatge
Anatomia: L'alumne realitzarà uns 3 cossos (jove, edat mitjana, vell), 3 caps (jove, edat mitjana, vell) i 3 mans
*Criatura: Al final d'aquesta pràctica l'alumne realitzarà una criatura a partir d'un moodboard que aportarà el professor.

Objectius específics:
Només s'aplicaran tècniques bàsiques.
L'alumne crearà un model 3D, on aplicarà tècniques de renderització amb Zbrush. A Photoshop treballarà la il·luminació, elements i efectes, entre altres coses.

Material:
Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Lliurament:
Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Dedicació: 15h
Aprenentatge autònom: 15h

Pràctica 4. Creación Assets 3d (Hard Surface)

Descripció:
L'alumne desenvoluparà dos Assets pensats per a un personatge proposat pel professor.

Objectius específics:
Aprendre tècniques de hard surface per a la creació d'assets mitjançant l'ús de Zbrush.

Material:
Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Lliurament:
Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Dedicació: 15h
Aprenentatge autònom: 15h

Practica 5. Disseny del personatge 3D

Descripció:
L'alumne crearà el Datasheet d'un personatge corresponent a un possible univers proposat pel professor.
En aquest projecte, l'alumne realitzarà un concepte de personatge, partint de la base que el blocking, aparièncía i els detalls més rellevants es realitzaran en Zbrush, sent opcional definir detalls petits en photoshop.
Una vegada el model està definit, l'alumne acabarà de polir el render final en photoshop, on treballarà la il·luminació i els efectes.

Objectius específics:
Aprendre a modelar personatges en 3D per a cinema, animació, escultura digital i videojocs.

Material:
Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Lliurament:
Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Dedicació: 45h
Aprenentatge autònom: 45h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Pràctiques.
. Pràctica 1, 10% de pes sobre la nota final.
. Pràctica 2, 10% de pes sobre la nota final.
. Pràctica 3, 15% de pes sobre la nota final.
. Pràctica 4, 15 % de pes sobre la nota final.
. Pràctica 5, 20 % de pes sobre la nota final.

Examen parcial.
· 1 examen parcial amb un 10% de pes sobre la nota final.
Examen final.
· 1 examen final amb un 10% de pes sobre la nota final.

Participació, interès i actitud a l'aula 10%

Reavaluació.
· Després de l'avaluació es realitzarà un examen de reavaluació, enfocat a aquells estudiants que no hagin superat l'assignatura mitjançant l'avaluació continuada, que reemplaçarà les notes dels exàmens parcial i final recalculant la nota després d'aquesta prova. Els alumnes que es presentin a l'examen de reavaluació tindran un límit de nota de l'assignatura de 5.

NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

Les pràctiques es realitzaran en grup o individualment, en temps fora de classe encara que s'usaran les hores de classe per resoldre dubtes o rebre orientació sobre la metodologia a seguir. Es lliuraran amb el nom correcte indicat pel professor responsable de la pràctica a la carpeta corresponent del campus dins del termini definit. La falta de lliurament de les pràctiques suposarà la pèrdua del seu pes sobre la nota final.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:
- The artist's guide to the anatomy of the human head. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414457.
- Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG professionals. 3dTotal, 2015. ISBN 9781909414242.
- Barcsay, Jenö. Anatomía artística del cuerpo humano. Madrid: Daimon, 1968. ISBN 8423106853.
- Hart, Chris. Cartooning: the ultimate character design book. Chris Hart Books, 2008. ISBN 9781933027425.
- Loomis, Andrew. Figure drawing for all it's worth. Titan Books, 2011. ISBN 9780857680983.
- Szunyoghy, A.; Fehér, G. Escuela de dibujo de anatomía. Colonia: Könemann Verlagsgesellschaft mbH, ISBN 3895082910.
- VVAA. Moda: historia y estilos. Dorling Kindersley, ISBN 9781409341802.

Complementària:
- Sketching from the imagination: characters. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414396.
- Sculpting from the imagination: ZBrush. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414334.
- Beginner's guide to comic art: characters. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414273.
- Crossley, Kevin. Character design from the ground up. Cleveland: CRC Press, 2014. ISBN 9780415745093.
- Zöllner, F. Leonardo da Vinci: esbozos y dibujos. Madrid: Taschen, ISBN 3822854255.