



# Guia docent

## 804387 - DPERS - Disseny de Personatges

Última modificació: 01/02/2024

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

**Titulació:** GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2023      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Àlex Gómez

**Altres:**

### 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'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

- Crear esbossos i croquis pel disseny de personatges i entorns 2D.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup mitjà	18,0	12.00

**Dedicació total:** 150 h

### CONTINGUTS

#### 1. Anatomia i perspectiva aplicada a personatges

**Descripció:**

- 1.1. Bases i teoria de dibuix volumètric
- 1.2. Dibuix de model (poses ràpides)
- 1.3. Punts de vista habituals
- 1.4. Dibuix de personatges en perspectiva

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h



## 2. Briefing i referències

### Descripció:

- 2.1. Recerca de referències i mood boards
- 2.2. Escripció i inspiració

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 15h

Aprenentatge autònom: 10h

## 3. Bases del personatge

### Descripció:

- 3.1. Proporcions
- 3.2. Formes i siluetes
- 3.3. Estils

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

## 4. Thumbnails i esbossos

### Descripció:

- 4.1. Jerarquia: Gran, mitjà i petit
- 4.2. Creació i variació de thumbnails
- 4.3. Definició de thumbnails
- 4.4. Esbossos amb línia
- 4.5. Elecció i definició d'esbossos

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

## 5. Color i variacions

### Descripció:

- 5.1. Teoria del color aplicada a disseny de personatges
- 5.2. Variacions de color

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h

## 6. Renderitzar personatges i il·luminació

### Descripció:

- 6.1. Il·luminació aplicada a personatges
- 6.2. Materials i tècniques de render

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprenentatge autònom: 15h



## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

---

- Primera entrega 20% sobre la nota final (Punt 1, 2 i 3 de contingut)
- Segona entrega 25% sobre la nota final (Punt 4 de contingut)
- Tercera entrega 30% sobre la nota final (Punt 5 i 6 de contingut)
- Examen final 15 %
- Participació i actitud a l'aprenentatge: 10% sobre la nota final

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:**

- Charlie Pickard, Djamila Knopf, Guweiz, Nathan Fowkes. Escuela de Artistas: Color y Luz. 3DTotal Publishing, 2023. ISBN 9788441547964.
- Beteshda Studios. The Art of Dishonored 2. Dark Horse Books, 2016. ISBN 978-1506702292.
- American McGee. The Art of Alice: Madness Returns. Dark Horse Books, 2011. ISBN 978-1595826978.
- From Software. Dark Souls: Design Works. UDON Entertainment, 2008. ISBN 978-1926778891.
- Blizzard Entertainment. The Art of Overwatch. Dark Horse Books, 2017. ISBN 978-1506703671.
- Uldis Zarnis. Anatomía para Escultores: Comprender la Figura Humana. 2014. ISBN 978-1-7350390-3-9.
- Michael Hampton. Figure Drawing, Design and Invention. 2009. ISBN 978-0615272818.