

Guía docente

804387 - DPERS - Diseño de Personajes

Última modificación: 18/03/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2025 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Michael Faust

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

La asignatura se basará en la impartición de conocimientos teóricos explicados mediante clases magistrales combinadas con ejercicios realizados en el aula. Dichos ejercicios juntamente con un examen parcial y un examen final será lo que determinará la calificación final de la asignatura.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Crear esbozos y croquis para el diseño de personajes y entornos 2D.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1. La búsqueda de personajes en formas básicas

Descripción:

- 1.1- Siluetas de personajes de animación y sus mensajes.
- 1.2- Proporciones y formas abstractas que construyen un personaje
- 1.3- Anatomía básica

Dedicación: 12h 30m

Grupo grande/Teoría: 5h

Aprendizaje autónomo: 7h 30m

2. Referencia y concepto para un personaje

Descripción:

- 2.1- Búsqueda de referencia.
- 2.2- Distintos usos de referencia
- 2.3- Definición de concepto

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 15h

Aprendizaje autónomo: 10h

3. Cómo pensar con bocetos

Descripción:

- 3.1- Creación y variación de bocetos
- 3.2- Elección y definición de esbozos
- 3.4- Definición de thumbnails
- 3.5- Composición con personajes

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

4. Mantenimiento de volumen/personaje

Descripción:

- 4.1- Creación de Model Sheet, con el mismo personaje dibujado de 3 ángulos distintos.
- 4.2- Creación de Character Sheet, con el mismo personaje dibujado en 6 posiciones distintas.

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

5. Color y atmosfera

Descripción:

- 5.1- Teoría del color aplicada a diseño de personajes
- 5.2- Color y atmósfera en dibujo, animación y cine
- 5.3 -Color digital
- 5.4 -Variaciones de color

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

6. Renderizar personajes e iluminación

Descripción:

- 6.1. Iluminación aplicada a personajes
- 6.2. Materiales y técnicas de render

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 10h

Aprendizaje autónomo: 15h

7. Composición y arte para animación

Descripción:

- 7.1- La elección del ángulo (punto de vista) de una toma
- 7.2- Creación de una pintura de una escena de animación.
- 7.3- Variaciones de colores, estilos y composición.

Dedicación: 12h 30m

Grupo grande/Teoría: 7h 30m

Aprendizaje autónomo: 5h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Primera entrega: 25% sobre la nota final (Punto 1 y 2 del contenido)

Segunda entrega: 25% sobre la nota final (Punto 4 del contenido)

Tercera entrega: 40% sobre la nota final (Punto 5 a 7 del contenido)

Participación y actitud en el aprendizaje: 10% sobre la nota final

Reevaluación.

· Tras la evaluación se realizará un examen de reevaluación, enfocado a aquellos estudiantes que no hayan superado la asignatura mediante la evaluación continua, que reemplazará las notas de los exámenes parcial y final recalculando la nota tras esta prueba. Los alumnos que se presenten al examen de reevaluación tendrán un límite de nota de la asignatura de 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Las prácticas se realizarán en grupo o individualmente, en tiempo fuera de clase, aunque se usarán las horas de clase para resolver dudas o recibir orientación sobre la metodología a seguir. Se entregarán con el nombre correcto indicado por el profesor responsable de la práctica en la carpeta correspondiente del campus dentro del plazo definido. La falta de entrega de las prácticas supondrá la pérdida de su peso sobre la nota final.

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar a los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar su autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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.
- 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.
- Blizzard Entertainment. The Art of Overwatch. Dark Horse Books, 2017. ISBN 978-1506703671.
- From Software. Dark Souls: Design Works. UDON Entertainment, 2008. ISBN 978-1926778891.
- American McGee. The Art of Alice: Madness Returns. Dark Horse Books, 2011. ISBN 978-1595826978.