

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Casas Torres, Llogari
Otros: Borrás Borrell, Elías

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
- CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
- CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
- CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.

Transversales:

- 03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.
- 05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
- 06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
- 04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

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

- Entender los conceptos teóricos necesarios para el diseño de personajes 2D y la importancia de la preproducción y del Concept Art
- Crear modelos orgánicos adaptados a las necesidades de las diferentes fases de una animación.
- Aprender las técnicas de escultura digital para crear modelos destinados a previsualización o extracción de mapas.
- Dominar el texturizado y la pintura digital para crear personajes 2D y 3D para diferentes tipos de producción digital.

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	24h	16.00%
	Horas grupo mediano:	22h	14.67%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	14h	9.33%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Contenidos

<p>Historia del arte en el estilismo y cultura visual del arte conceptual</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 10h</p>
<p>Descripción: Recorrido a través de las diferentes épocas históricas y su influencia en los estilismos, vestuarios y elementos ornamentales. Análisis de las tendencias de arte conceptual durante el s.XX en el cine, la animación y los videojuegos.</p>	
<p>Diseño de criaturas. Mecánica muscular, anatomía y tipologías anatómicas</p>	<p>Dedicación: 36h Grupo grande/Teoría: 16h Aprendizaje autónomo: 20h</p>
<p>Descripción: Comprensión y uso de las morfologías animales principales para la creación de criaturas verosímiles adaptadas a unas condiciones medioambientales definidas.</p>	
<p>Diseño de personajes</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 10h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Diseño de personajes humanos y humanoides. Análisis del personaje según la silueta, construcción de personajes a través de arquetipos y árboles de preguntas y respuestas y análisis de los géneros de ficción predominantes en el panorama del cine, videojuegos y animación.</p>	

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

<p>Escultura digital de personajes</p>	<p>Dedicación: 75h Grupo mediano/Prácticas: 30h Aprendizaje autónomo: 45h</p>
<p>Descripción:</p> <p>Creación 3D de personajes orientados a la animación, escultura digital, cine y videojuegos a través de la herramienta ZBrush.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edición poligonal básica, acceso a los subelementos y workflow - Técnicas de modelado Low Poly ? lightbox ? stroke & alphas - Estructuras anatómicas y geométricas libres - Máscaras de selección y creación avanzada de geometrías - Texturizado mediante las herramientas de pintura digital - Materiales, iluminación y preparación para render - Modelado poligonal clásico ZModeller - Retopología y ZRmesher para exportación del modelo a engines de animación y videojuegos - Exportación de mapas de normales y desplazamiento 	

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Planificación de actividades

<p>Práctica 1. Análisis en grupo.</p>	<p>Dedicación: 10h Aprendizaje autónomo: 10h</p>
<p>Descripción: Análisis en grupo de una época histórica desde el punto de vista del vestuario, ornamentos y su influencia en el arte conceptual actual.</p> <p>Material de soporte: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>Objetivos específicos: Entrenar y desarrollar la cultura visual del arte conceptual de personajes.</p>	
<p>Práctica 2. Dibujo anatómico de criaturas</p>	<p>Dedicación: 5h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: Dibujo realista de las diferentes tipologías anatómicas de vertebrados animales (felinos, equinos, aves, reptiles, humanos).</p> <p>Material de soporte: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>Objetivos específicos: Adquirir práctica en el dibujo realista, el acabado digital y adquirir los conocimientos anatómicos básicos para la creación de criaturas con anatomías verosímiles basadas en anatomías reales.</p>	
<p>Práctica 3. Diseño de criaturas</p>	<p>Dedicación: 15h Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción: Diseño de una criatura verosímil a través de los métodos vistos en clase y de los conocimientos sobre anatomías realistas de animales y entregarla en arte final.</p> <p>Material de soporte: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>Objetivos específicos: Aprender a crear criaturas verosímiles.</p>	
<p>Práctica 4. Diseño de personajes</p>	<p>Dedicación: 15h Aprendizaje autónomo: 15h</p>

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Descripción:

Diseño de personajes a través del método de guion orientado a personajes, desarrollo de un arquetipo y ruptura del canon e ilustración en arte final.

Material de soporte:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Objetivos específicos:

Aprender a crear personajes interesantes visualmente.

Practica 5. Modelado 3D de personajes

Dedicación: 45h

Aprendizaje autónomo: 45h

Descripción:

Modelado del personaje diseñado en la P4 a través de la herramienta de escultura digital ZBrush y preparación para render en motores externos o softwares de composición 3D.

Material de soporte:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Objetivos específicos:

Aprender a modelar personajes en 3D para cine, animación, escultura digital y videojuegos.

Sistema de calificación

Prácticas.

- . Práctica 1, 10% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 2, 10% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 3, 10% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 4, 15% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 5, 15% de peso sobre la nota final.

Examen parcial.

- . 1 examen parcial con un 10% de peso sobre la nota final.

Examen final.

- . 1 examen final con un 20% de peso sobre la nota final.

Participación, interés i actitud en el aula 10%

Reevaluación.

- . Tras la evaluación se realizará un examen de reevaluación enfocado a aquellos estudiantes que no hayan superado la asignatura 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.

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Normas de realización de las actividades

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.

Bibliografía

Básica:

- 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, Jenő. 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.

Complementaria:

- 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.