

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

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

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 LENGUA: 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.

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	24h	16.00%
	Hores grup mitjà:	22h	14.67%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	14h	9.33%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Continguts

<p>Història de l'art en l'estilisme i cultura visual de l'art conceptual</p>	<p>Dedicació: 14h Grup gran/Teoria: 4h Aprentatge autònom: 10h</p>
<p>Descripció: Recorregut a través de les diferents èpoques històriques i la seva influència en els estilismes, vestuaris i elements ornamentals. Anàlisi de les tendències d'art conceptual durant el s.xx al cinema, l'animació i els videojocs.</p>	
<p>Disseny de criatures. Mecànica muscular, anatomia i tipologies anatòmiques</p>	<p>Dedicació: 36h Grup gran/Teoria: 16h Aprentatge autònom: 20h</p>
<p>Descripció: Comprensió i ús de les morfologies animals principals per a la creació de criatures versemblants adaptades a unes condicions mediambientals definides.</p>	
<p>Disseny de personatges</p>	<p>Dedicació: 25h Grup gran/Teoria: 10h Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció: Disseny de personatges humans i humanoides. Anàlisi del personatge segons la silueta, construcció de personatges a través d'arquetips i arbres de preguntes i respostes i anàlisi dels gèneres de ficció predominants en el panorama del cinema, videojocs i animació.</p>	
<p>Escultura digital de personatges</p>	<p>Dedicació: 75h Grup mitjà/Pràctiques: 30h Aprentatge autònom: 45h</p>
<p>Descripció: Creació 3D de personatges orientats a l'animació, escultura digital, cinema i videojocs a través de l'eina ZBrush.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edició poligonal bàsica, accés als subelements i workflow - Tècniques de modelatge Low Poly, lightbox, stroke & alphas - Estructures anatòmiques i geomètriques lliures - Màscara 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 - Retopologia i ZRemesh per a exportació del model a motors d'animació i videojocs - Exportació de mapes de normals i desplaçament 	

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Planificació d'activitats

Pràctica 1. Anàlisi en grup.	Dedicació: 10h Aprentatge autònom: 10h
<p>Descripció: Anàlisi en grup d'una època històrica des del punt de vista del vestuari, ornaments i la seva influència en l'art conceptual actual.</p> <p>Material de suport: Material gràfic, adreces web i documentació de classe.</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Entregable digital a través del campus de l'assignatura.</p> <p>Objectius específics: Entrenar i desenvolupar la cultura visual de l'art conceptual de personatges.</p>	
Pràctica 2. Dibuix anatòmic de criatures	Dedicació: 5h Aprentatge autònom: 5h
<p>Descripció: Dibuix realista de les diferents tipologies anatòmiques de vertebrats animals (felinos, equins, aus, rèptils, humans).</p> <p>Material de suport: Material gràfic, adreces web i documentació de classe.</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Entregable digital a través del campus de l'assignatura.</p> <p>Objectius específics: Adquirir pràctica en el dibuix realista, l'acabat digital i adquirir els coneixements anatòmics bàsics per a la creació de criatures amb anatomies versemblants basades en anatomies reals.</p>	
Pràctica 3. Disseny de criatures	Dedicació: 15h Aprentatge autònom: 15h
<p>Descripció: Disseny d'una criatura versemblant a través dels mètodes vists en classe i dels coneixements sobre anatomies realistes d'animals i lliurar-la en art final.</p> <p>Material de suport: Material gràfic, adreces web i documentació de classe.</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació: Entregable digital a través del campus de l'assignatura.</p> <p>Objectius específics: Aprender a crear criatures versemblants.</p>	
Pràctica 4. Disseny de personatges	Dedicació: 15h Aprentatge autònom: 15h

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Descripció:

Disseny de personatges a través del mètode de guió orientat a personatges, desenvolupament d'un arquetip i ruptura del cànon i il·lustració en art final.

Material de suport:

Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació:

Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Objectius específics:

Aprendre a crear personatges interessants visualment.

Practica 5. Modelatge 3D de personatges

Dedicació: 45h

Aprenentatge autònom: 45h

Descripció:

Modelatge del personatge dissenyat en la P4 a través de l'eina d'escultura digital ZBrush i preparació per render en motors externs o programaris de composició 3D.

Material de suport:

Material gràfic, adreces web i documentació de classe.

Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avaluació:

Entregable digital a través del campus de l'assignatura.

Objectius específics:

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

Sistema de qualificació

Pràctiques.

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

Participació, interès i actitud a l'aula 10%

Revaluació.

- . Després de l'avaluació es realitzarà un examen de revaluació enfocat a aquells estudiants que no hagin superat l'assignatura 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 revaluació tindran un límit de nota de l'assignatura de 5.

804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Normes de realització de les activitats

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, 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.

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.