

# Guia docent

## 804327 - DPERS-A - Disseny de Personatges

Última modificació: 12/02/2021

**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 2017). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2020      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Fonts González, Elisabet

**Altres:** Borrás Borrell, Elias

### 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 EFICACÇ 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'APRENTATGE 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 TOTS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

**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
- 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

**Dedicació:** 90h

Grup mitjà/Pràctiques: 35h

Aprenentatge autònom: 55h

## ACTIVITATS

### Pràctica 1. Fase inicial: del disseny del personatge

**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.

**Objectius específics:**

Entrenar i desenvolupar la cultura visual de l'art conceptual de personatges.

**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. Personatges i la seva història

**Descripció:**

Es realitzarà un estudi dels personatges que apareixen a la història.

**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.

**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. Disseny definitiu del personatge

**Descripció:**

Disseny d'un personatge versemblant a través dels mètodes vists en classe i dels coneixements sobre anatomies realistes d'animals i lliurar-la en art final.

**Objectius específics:**

Aprendre a crear criatures versemblants.

**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. 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.

**Objectius específics:**

Aprendre a crear personatges interessants visualment.

**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. Modelatge 3D de personatges

**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.

**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, 5% de pes sobre la nota final.
- . Pràctica 2, 15% de pes sobre la nota final.
- . Pràctica 3 20% de pes sobre la nota final.
- . Pràctica 4 45 % de pes sobre la nota final.

Examen parcial.

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

Examen 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:

- Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG professionals. 3dTotal, 2015. ISBN 9781909414242.
- VVAA. Moda: historia y estilos. Dorling Kindersley, ISBN 9781409341802.
- 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.
- Hart, Chris. Cartooning: the ultimate character design book. Chris Hart Books, 2008. ISBN 9781933027425.
- Barcsay, Jenő. Anatomía artística del cuerpo humano. Madrid: Daimon, 1968. ISBN 8423106853.
- The artist's guide to the anatomy of the human head. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414457.

### Complementària:

- 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.
- Beginner's guide to comic art: characters. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414273.
- Sketching from the imagination: characters. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414396.
- Sculpting from the imagination: ZBrush. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414334.