

Guía docente

804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Última modificación: 12/02/2021

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 2017). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Fonts González, Elisabet

Otros: Borrás Borrell, Elías

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE 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.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

| Tipo | Horas | Porcentaje |
|-----------------------------|-------|------------|
| Horas aprendizaje autónomo | 90,0 | 60.00 |
| Horas actividades dirigidas | 14,0 | 9.33 |
| Horas grupo grande | 24,0 | 16.00 |
| Horas grupo mediano | 22,0 | 14.67 |

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Fundamentos para diseñar un personaje

Descripción:

En este tema se planteará cómo diseñar un personaje y cómo enriquecerlo mediante su apariencia física, época como también su psicología. Todo ello, irá ligado de una historia que marcará al personaje y su estilo.

Dedicación: 14h

Grupo grande/Teoría: 4h

Aprendizaje autónomo: 10h

Diseño de personajes para el entretenimiento.

Descripción:

Se estudiará como un personaje puede cambiar según la plataforma que se utilice.

Dedicación: 46h

Grupo grande/Teoría: 21h

Aprendizaje autónomo: 25h

Escultura digital de personajes

Descripción:

Creación 3D de personajes orientados a la animación, escultura digital, cine y videojuegos a través de la herramienta ZBrush.

- 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 ZRemesh para exportación del modelo a engines de animación y videojuegos
- Exportación de mapas de normales y desplazamiento

Dedicación: 90h

Grupo mediano/Prácticas: 35h

Aprendizaje autónomo: 55h

ACTIVIDADES

Práctica 1. Fase inicial: del diseño del personaje

Descripción:

Análisis en grupo de una época histórica desde el punto de vista del vestuario, ornamentos y su influencia en el arte conceptual actual.

Objetivos específicos:

Entrenar y desarrollar la cultura visual del arte conceptual de personajes.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 10h

Aprendizaje autónomo: 10h

Práctica 2. Personajes y su historia

Descripción:

Se realizará un estudio de los personajes que aparecen en la historia.

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.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 5h

Aprendizaje autónomo: 5h

Práctica 3. Diseño definitivo del personaje

Descripción:

Diseño d'un personatge verosímil a través de los métodos vistos en clase y de los conocimientos sobre anatomías realistas de animales y entregarla en arte final.

Objetivos específicos:

Aprender a crear criaturas verosímiles.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 15h

Aprendizaje autónomo: 15h



Práctica 4. 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.

Objetivos específicos:

Aprender a crear personajes interesantes visualmente.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 15h

Aprendizaje autónomo: 15h

Practica 5. Modelado 3D de personajes

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.

Objetivos específicos:

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

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 45h

Aprendizaje autónomo: 45h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Prácticas.

- . Práctica 1, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 2, 15% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 3, 20 % de peso sobre la nota final.
- . Práctica 4, 45% de peso sobre la nota final.

Examen parcial.

- . 1 examen parcial con un 10% de peso 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.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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.

Complementaria:

- 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.