

Course guide

804327 - DPERS-A - Character Design

Last modified: 14/03/2022

Unit in charge: Image Processing and Multimedia Technology Centre
Teaching unit: 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre.

Degree: BACHELOR'S DEGREE IN DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2017). (Compulsory subject).

Academic year: 2022 **ECTS Credits:** 6.0 **Languages:** Catalan, Spanish

LECTURER

Coordinating lecturer: Fonts González, Elisabet

Others: Borrás Borrell, Elias

DEGREE COMPETENCES TO WHICH THE SUBJECT CONTRIBUTES

Specific:

CEAAD 3. Master the wide range of professional tools in the sector for developing all kinds of digital content.
CEAAD 2. Schematically and visually represent complex concepts, ideas and/or data based on personal skills and external references, in order to convey attractiveness, originality and creativity.
CEAAD 5. Apply graphic interface design methodologies in an interactive application based on usability and accessibility criteria, taking into account the audience and the various platforms to which it can be directed.
CEAAD 4. Have a command of the basics of lighting, photography and digital treatment to design and carry out artistic, audiovisual and animation products.

Transversal:

03 TLG. THIRD LANGUAGE. Learning a third language, preferably English, to a degree of oral and written fluency that fits in with the future needs of the graduates of each course.
05 TEQ N1. TEAMWORK - Level 1. Working in a team and making positive contributions once the aims and group and individual responsibilities have been defined. Reaching joint decisions on the strategy to be followed.
06 URI. EFFECTIVE USE OF INFORMATION RESOURCES. Managing the acquisition, structure, analysis and display of information from the own field of specialization. Taking a critical stance with regard to the results obtained.
04 COE. EFFICIENT ORAL AND WRITTEN COMMUNICATION. Communicating verbally and in writing about learning outcomes, thought-building and decision-making. Taking part in debates about issues related to the own field of specialization.

TEACHING METHODOLOGY

The subject will be based on the teaching of theoretical knowledge explained by master classes combined with exercises done in the classroom. These exercises together with a partial exam and a final exam will determine the final grade of the subject.

LEARNING OBJECTIVES OF THE SUBJECT

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.



STUDY LOAD

Type	Hours	Percentage
Guided activities	14,0	9.33
Hours large group	24,0	16.00
Self study	90,0	60.00
Hours medium group	22,0	14.67

Total learning time: 150 h

CONTENTS

Basics for designing a character

Description:

This topic will focus on how to design a character and how to enrich it through their physical appearance, time as well as their psychology. All this will be linked to a story that will mark the character and his style.

Full-or-part-time: 14h

Theory classes: 4h

Self study : 10h

Character design for entertainment.

Description:

It will be studied how a character can change according to the platform used.

Full-or-part-time: 46h

Theory classes: 21h

Self study : 25h

Escultura digital de personajes

Description:

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

Full-or-part-time: 90h

Practical classes: 35h

Self study : 55h



ACTIVITIES

Práctica 1. Initial phase: of the design of the personage

Description:

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

Specific objectives:

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

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Delivery:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Full-or-part-time: 10h

Self study: 10h

Práctica 2. Characters and their story

Description:

There will be a study of the characters that appear in the story.

Specific objectives:

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.

Delivery:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Full-or-part-time: 5h

Self study: 5h

Práctica 3. Definitive character design

Description:

Design of a plausible character through the methods seen in class and knowledge of realistic animal anatomy and deliver it in final art.

Specific objectives:

Aprender a crear criaturas verosímiles.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Delivery:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Full-or-part-time: 15h

Self study: 15h



Práctica 4. Diseño de personajes

Description:

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.

Specific objectives:

Aprender a crear personajes interesantes visualmente.

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Delivery:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Full-or-part-time: 15h

Self study: 15h

Practica 5. Modelado 3D de personajes

Description:

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.

Specific objectives:

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

Material:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Delivery:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Full-or-part-time: 45h

Self study: 45h

GRADING SYSTEM

Prácticas.

- . Práctica 1, 5% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 2, 10% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 3, 15% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 4, 20% de peso sobre la nota final.
- . Práctica 5, 45% de peso sobre la nota final.

Examen parcial.

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

Examen final.

Participación, interés y 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 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.



EXAMINATION RULES.

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.

BIBLIOGRAPHY

Basic:

- 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.

Complementary:

- 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.