

804327 - DPERS-A - Character Design

Coordinating unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre		
Teaching unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre		
Academic year:	2019		
Degree:	BACHELOR'S DEGREE IN DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2017). (Teaching unit Compulsory)		
ECTS credits:	6	Teaching languages:	Catalan, Spanish

Teaching staff

Coordinator:	Casas Torres, Llogari
Others:	Borras Borrell, Elias

Degree competences to which the subject contributes

Specific:

CEAAD 3. (ENG) Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 2. (ENG) 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. (ENG) 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. (ENG) Dominar les bases de la il·luminació, la fotografia i el tractament digital per dissenyar i desenvolupar productes artístics, audiovisuals i d'animació.

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 les 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 - Character Design

Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	24h	16.00%
	Hours medium group:	22h	14.67%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	14h	9.33%
	Self study:	90h	60.00%

804327 - DPERS-A - Character Design

Content

Historia del arte en el estilismo y cultura visual del arte conceptual

Learning time: 14h

Theory classes: 4h

Self study : 10h

Description:

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.

Diseño de criaturas. Mecánica muscular, anatomía y tipologías anatómicas

Learning time: 36h

Theory classes: 16h

Self study : 20h

Description:

Comprensión y uso de las morfologías animales principales para la creación de criaturas verosímiles adaptadas a unas condiciones medioambientales definidas.

Diseño de personajes

Learning time: 25h

Theory classes: 10h

Self study : 15h

Description:

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.

804327 - DPERS-A - Character Design

Escultura digital de personajes

Learning time: 75h

Practical classes: 30h

Self study : 45h

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

804327 - DPERS-A - Character Design

Planning of activities

<p>Práctica 1. Análisis en grupo.</p>	<p>Hours: 10h Self study: 10h</p>
<p>Description: 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>Support materials: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>Specific objectives: Entrenar y desarrollar la cultura visual del arte conceptual de personajes.</p>	
<p>Práctica 2. Dibujo anatómico de criaturas</p>	<p>Hours: 5h Self study: 5h</p>
<p>Description: Dibujo realista de las diferentes tipologías anatómicas de vertebrados animales (felinos, equinos, aves, reptiles, humanos).</p> <p>Support materials: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>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.</p>	
<p>Práctica 3. Diseño de criaturas</p>	<p>Hours: 15h Self study: 15h</p>
<p>Description: 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>Support materials: Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.</p> <p>Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment: Entregable digital a través del campus de la asignatura.</p> <p>Specific objectives: Aprender a crear criaturas verosímiles.</p>	
<p>Práctica 4. Diseño de personajes</p>	<p>Hours: 15h Self study: 15h</p>

804327 - DPERS-A - Character Design

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.

Support materials:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Specific objectives:

Aprender a crear personajes interesantes visualmente.

Practica 5. Modelado 3D de personajes

Hours: 45h

Self study: 45h

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.

Support materials:

Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Specific objectives:

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

Qualification system

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 - Character Design

Regulations for carrying out activities

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:

- 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.

Complementary:

- 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.