



GUÍA DOCENTE: DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES.

(rev. 20190916)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	CONCEPT ART I: DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES
Código	MA03
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
SALVADOR ESPÍN Grupo: 1	Categoría	ILUSTRADOR / DISEÑADOR DE COMICS				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
Coordinadora de la asignatura SIONI LÓPEZ		ILUSTRADORA / DISEÑADORA DE PERSONAJES				



2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante se familiarice con el trabajo de diseñar y preparar un personaje para su realización en 3D. Durante el curso iremos aprendiendo y desarrollando la personalidad, características y factores que son importantes para definir el personaje. Se verán los distintos flujos de trabajo en función de las diferentes etapas, desde la documentación hasta el acabado final, pasando por las ideas, planteamiento, boceto, movimiento y expresión corporal. Estudiaremos como presentar un personaje para la producción.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No existen

3.2. Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos en el área de los Personajes para animación y videojuegos que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de los Personajes para animación y videojuegos.
- **CB2.** Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de los personajes para animación y videojuegos.
- **CB3.** Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB4.** Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

- **CG1.** Realizar proyectos de personajes para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.
- **CG2.** Aprender una construcción de la figura humana a través de su tridimensionalidad y equilibrio.
- **CG4.** Desarrollar un personaje a partir de un boceto.

Competencias específicas

- **CE2.** Entender la forma humana en el espacio.
- **CE4.** Aprender a construir moldes para la reproducción de modelos.
- **CE5.** Adquirir destrezas en el dibujo del cuerpo humano.
- **CE8.** Aprender a reflejar la expresividad del rostro humano en las creaciones.
- **CE9.** Realizar diseños básicos de personajes digitales.
- **CE10.** Presentar adecuadamente sus personajes.



5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: Teoría e introducción

En este bloque se verá la parte teórica del curso en el que trabajaremos el diseño conceptual del personaje para animación y videojuegos, una introducción al uso del Photoshop y ejercicios prácticos para fijar los contenidos.

Semana 01 / **Tema 1** – Presentación e introducción al curso. ¿Qué hace el diseñador de personajes?

Semana 02 / **Tema 2** – Iniciación al arte digital. Trabajar con la herramienta digital.

Semana 03 / **Tema 3** – Acabados del personaje en Photoshop. Entintado.

Semana 04 / **Tema 4** – Modelsheet. Presentar a tu personaje - Hoja de personaje.

Semana 05 / **Tema 5** – Definiendo el personaje. Documentación y recursos.

Semana 05 / **Tema 6** – Estructura del personaje. Comprensión del canon y proporciones.

Semana 07/ **Tema 7** – Estructura de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura.

Semana 08 / **Tema 8** – Dinámica del movimiento. Expresividad corporal. Dándole personalidad.

BLOQUE 2: Fase de producción

En este bloque se pondrá en práctica lo aprendido en el bloque 1. Su estructura estará basada en ejercicios cuyo objetivo es formar el portafolio del estudiante y parte del proyecto final del curso.

Semana 09 / **Tema 9** – Tela y complementos. Lo que completa al personaje.

Semana 10 / **Tema 10** – Color. Importancia de las paletas de color.

Semana 11 / **Tema 11** – Volumen. Iluminación en el personaje.

Semana 12 / **Tema 12** – Inspiración. La importancia de la observación en el diseño.

Semana 13 / **Tema 13** – Ejercicio de diseño de personajes en grupo parte 1.

Semana 14 / **Tema 14** – Ejercicio de diseño de personajes en grupo parte 2.

Prácticas.

Cada semana se harán ejercicios prácticos para asentar los conocimientos teóricos impartidos. Además se realizarán las siguientes prácticas para su evaluación.

- **Práctica 1. Ejercicios software y hoja de personaje.** (*Bloque 1 – semana 1 a 4*)
 - El objetivo de los ejercicios es mejorar el dominio de la herramienta de trabajo y empezar a entrar en contacto con la materia en torno al diseño de personajes.
 - Los ejercicios consistirán en hacer unas láminas de unos dibujos en concreto para poder hacerse con la herramienta digital. El último ejercicio se hará de un personaje en las 3 vistas principales que se entregan al modelador para hacer el personaje 3D.



- **Práctica 2. Definir un personaje – Documentación y referencias.** (*Bloque 1 – Semana 5*)
 - Este ejercicio está diseñado para aprender a utilizar las referencias recogidas para el diseño de personajes.
 - Para este ejercicio en concreto se entregará un documento sobre el que los estudiantes tienen que trabajar para realizar una investigación de referencias y argumentar por qué van a utilizar esas referencias.
- **Práctica 3. Diseño de personaje – Siluetas y formas** (*Semana 6*)
 - Con este ejercicio se pretende analizar las formas que predominan en el volumen del diseño del personaje y por qué se ha utilizado de esa manera.
 - Se entregará una hoja con siluetas y formas sobre las que el estudiante tendrá que crear varios personajes a partir de esas formas.
- **Práctica 4. Diseño de personaje – Hoja de expresiones** (*Semana 7*)
 - A la hora de realizar un personaje su expresividad es esencial para transmitir su personalidad, de ahí la importancia de aprender a representar los sentimientos a través de la cara.
 - A partir de una hoja con indicaciones los estudiantes tendrán que hacer varias expresiones de un mismo personaje.
- **Práctica 5. Diseño de personaje – Hoja de movimiento.** (*Semana 8*)
 - Al igual que la cara, el cuerpo también nos habla, por eso su importancia. En este ejercicio analizaremos la expresividad del cuerpo y como reflejarlo en nuestro personaje.
 - El estudiante hará él mismo una relación de 8 fotos de personas en movimiento y posteriormente realizará un análisis de donde se encuentra la línea central de movimiento y hará un esquema rápido del mismo en una hoja.
- **Práctica 6. Diseño de personaje – Cartoon y realista** (*Semana 9*)
 - Cartoon y realista son de los estilos más comunes a la hora de desarrollar el estilo de un personaje. Este ejercicio consiste en aprender a analizar las características propias de un estilo concreto y saber por qué funciona, y poder transmitirlo.
 - El estudiante realizará la tarea de investigar referencias para crear 2 personajes uno realista y otro cartoon en base a un briefing. Las referencias se entregarán con el ejercicio.
- **Práctica 7. Diseño de personaje – 2 personajes: Contrarios** (*Semana 10*)
 - Un recurso común para generar personaje es buscar contraste en los diseños. La finalidad de este ejercicio es comprender formas, colores y elementos que hacen a dos personajes contrarios.
 - En este ejercicio el estudiante deberá dibujar dos personajes contrarios, en una hoja, en base a la teoría dada esa semana. También han de preparar y entregar las referencias.
- **Práctica 8. Diseño de personajes – 2 Compañeros** (*Semana 11*)
 - Una vez más trabajaremos el estilo y razonaremos sobre el diseño del personaje para buscar en ellos lo que hace que nada más verlos entiendas que son compañeros dentro de una misma historia.
 - En una hoja se dibujarán dos compañeros que se puedan identificar como tales, según la teoría de esa semana. Las referencias también serán necesarias.
- **Práctica 9. Diseño de personaje – Robot** (*Semana 12*)
 - Trabajaremos desde una base que será un objeto, se utilizará como referencia para generar un diseño de personaje que funcione.
 - Se harán dos diseños de robot a partir de un objeto que se les dará en un briefing. Referencias necesarias.
- **Práctica 10. Diseño de personaje – Trabajo de grupo** (*Semana 13-14*)
 - En casos reales de trabajo cabe la posibilidad de que se trabaje en grupo por lo tanto tener una experiencia colaborativa ayudará a generar recursos para desarrollar este tipo de actividad. Se pondrá a los estudiantes en grupos de manera aleatoria y cada grupo realizará un desarrollo de personajes con la información obtenida en el briefing.
 - Entregar el diseño de un personaje, y referencias, que encaje con el briefing del grupo al que ha sido asignado el estudiante.



6. Metodología Docente

6.1. Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	10	15	25
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	50	75	125
		60	90	150

7. Horario de la asignatura

[Horarios 2019 - 2020](#)

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados y asistencia de los estudiantes a las clases. La entrega de los ejercicios es obligatoria.

La evaluación de los trabajos realizados se basa en cómo el alumno ha sido capaz de entender la teoría y técnicas explicadas en la clase y por tanto su puesta en práctica en el ejercicio. También se valorará la atención en clase e interés prestado en las mismas. La correcta entrega de los ejercicios y su puntualidad.

Cada Semana se llevará a cabo una sesión de corrección y crítica en clase. Se compartirán los trabajos de todos los estudiantes para poder hacer un análisis sobre el trabajo realizado, de esta manera todos aprenderán a la vez a mejorar con las contribuciones y ganarán en plasticidad mental a la hora de afrontar un trabajo en equipo.

Criterios de evaluación	Porcentaje
Entrega de los ejercicios a evaluar: <ul style="list-style-type: none"> • 25% Consecución de los requisitos específicos del ejercicio * • 25% Aplicación de los conceptos teóricos del temario ** • 20% Creatividad 	70%
Seguimiento en clase	30%

Aclaraciones:

* Obligatorio y contará la entrega en la fecha establecida también.

* Incluye consejos e indicaciones que le haya dado el docente



9. Bibliografía básica operativa.

- Bancroft, Tom (2016). **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels.** Watson-Guptil. ASIN: B018CHA32C
- Bancroft, Tom (2013). **Aprende a dibujar personajes.** Anaya Multimedia. ISBN-10: 8.441.533.233
- Crossley, Kevin (2014). **Character design from the ground up: Make your sketches come to life.** (2014)
- González Jiménez, Daniel (2014). **Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños.** Ra-Ma. ISBN-10: 8.499.642.764
- Solarski, Chris (2012). **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Wimming Video Game Design.** (2012). ISBN-10: 0.823.098.478.
- Stoneham, Bill (2012). **Cómo crear arte fantástico para videojuegos: una guía completa para la creación de conceptos, personajes y mundos.** ISBN-10: 8.467.907.490

10. Observaciones

Esta asignatura está enfocada fundamentalmente al 2D y en los procesos previos al 3D, no se necesita ser un experto para poder aprender los contenidos de esta ya que se centran en poner en práctica la teoría. Cada persona desarrolla su propio lenguaje visual con el tiempo y practicando.