



GUÍA DOCENTE: DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES.

(rev. 20180503)

CURSO ACADÉMICO 18/19

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	2018/2019
Titulación	GRADO PROPIO MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	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 1 / **Tema 1**– Presentación e introducción al curso. Introducción a Photoshop. Prueba de nivel para el alumnado y ejercicios para hacerse a la herramienta.

Semana 01 / **Tema 2** – Photoshop. Profundización de la herramienta. Ejercicios.

Semana 02/ **Tema 3** – Acabados del personaje en Photoshop. Entintado.

Semana 03/ **Tema 4**– Modelsheet. Preparar la hoja de personaje en Photoshop.

Semana 04/ **Tema 5** – Definiendo el personaje. Documentación y recursos.

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

Semana 06/ **Tema 7** – Estructura de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura.

Semana 07/ **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 08 / **Tema 9** – Workflow o flujos de trabajo. Preproducción, briefing y milestone.

Semana 09 / **Tema 10** – Ejercicio de diseño de personaje a color.

Semana 10 / **Tema 11** – Ejercicio de diseño de personaje con entorno

Semana 11 / **Tema 12** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño propio del alumno.

Semana 12 / **Tema 13** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño con briefing.

Semana 13 / **Tema 14** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño para proyecto final.



Prácticas.

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

- **Práctica 1. Hoja de personaje.** (Bloque 1)
- **Práctica 2. Definir un personaje.** (Bloque 1)
- **Práctica 3. Diseño de personaje 3D propio** (Bloque 2)
- **Práctica 4. Diseño de personaje 3D proyecto** (Bloque 2)
- **Práctica 5. Hoja de ejercicios prácticos.** (Bloque 1 y 2)

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

http://www.um.es/web/digitalmed/contenidos/estudios/gp/ma3d/2018-19/gpma3d_calendario_20182019

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

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.

9. Bibliografía básica operativa.

- Bancroft, Tom (2016). **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels.** Watson-Guption. 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



GUÍA DOCENTE: DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES.

(rev. 20180503)

CURSO ACADÉMICO 18/19

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

- 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

No hay