

y



## **GUÍA DOCENTE**

# **DISEÑO DE PERSONAJES**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Diseño de Personajes</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Jurgen Schwarz
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

### Descripción de la asignatura

El personaje es uno de los pilares sobre los que se asienta toda narración. Su creación implica prácticamente a todos los departamentos dentro de una producción, desde, por supuesto, el guion y el story, hasta la animación, el sonido, etc. Esta asignatura lo estudia desde su apariencia externa, gráfica. Su diseño, uno de los componentes más decisivos del personaje. Comprender cómo ha de ser un buen diseño de personaje y de qué modo el trabajo está en constante e íntima relación con el resto de las fases de producción y con el conjunto de la obra; aprender el proceso por el que se llega a un buen diseño; realizar ejercicios prácticos para completar la formación teórica del trabajo, todos estos son requisitos insoslayables para quien quiera adquirir una formación académica y profesional completa dirigida al campo de la animación.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio 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 su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

#### TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

#### ESPECÍFICAS

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

### **Resultados de aprendizaje**

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.
- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.
- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.

- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena

de animación.

- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

## **CONTENIDO**

- Observación y análisis de la estética de los caracteres
- Forma, figura y carácter
- Psicología de los personajes
- Análisis y estudio de la estilización del personaje
- Posturas dinámicas y neutrales
- Diseño de la piel y vestimenta

## **TEMARIO**

### 1. Introducción al diseño de personajes

¿Qué es el diseño de personajes?

Definición y categorías del personaje.

El viaje del héroe. Arquetipos y estereotipos.

Protagonista. Antagonista. Secundarios. Personajes de equilibrio. Personajes de contraste.

Referencias e inspiración.

Cuestiones y limitaciones del diseño

### 2. Desarrollar un método de trabajo

La necesidad de una forma metódica y acertada de trabajar: flujo de trabajo

Plasmando la idea desde cero: garabatos

Escoger la mejor idea. Afinar y limpiar garabatos

Evaluar los resultados

### 3. Desarrollo de ideas propias para la creación de un personaje

Estrategias básicas para ayudar a generar ideas creativas

Desarrollo de una idea básica:

### 4. Crear una historia para hacer que el personaje sea real.

Crear la historia del personaje: pasado, presente y futuro; el entorno diario; personalidad y rasgos de su personalidad; apariencia del personaje.

## 5. Técnicas de bocetaje

El boceto y su importancia.

Particularidades del boceto.

El sketchbook. Técnicas de bocetaje.

Desarrollo del Arte final.

## 6. Técnicas de bocetaje: anatomía básica.

Canon de medidas.

## 7. Diseñar visualmente a nuestro personaje

Principios del diseño de personajes- Personalidad- Anatomía- Estructura y construcción- Silueta- Gesto- Espacio negativo- Asimetría- Líneas rectas vs líneas curvas- Línea de acción- Volumen- Color- Complejidad vs simplicidad- Exageración- Variedad- Actitud- Tangentes- Expresión facial- Credibilidad- Dibujo

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,75	1,75
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	9,87	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	1,50	1,50
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	8,13	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	4,50	0,00
<i>Tutorías</i>	2,00	2,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	22,44	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	19,31	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	2,25	2,25
<i>Test de autoevaluación</i>	3,25	0,00
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0,00
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0,00

<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	0,00	0,00
<b>TOTAL</b>	75	8

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

### DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20

<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

Preston Blair, Cartoon Animation, ISBN:1560100842

MICHAEL MATTESI : Force Dynamic Life Drawing for Animators ISBN:9780240808451

MICHAEL MATTESI: Force: Character Design from Life Drawing. Ed: Focal Press (13 demayo de 2008). ISBN-13: 978-0240809939

Recomendada:

AAVV. Beyond Art Fundamentals. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016

AAVV, Dopress Book. CG Scenes From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.

AAVV, Dopress Book. CG Characters From sketch to finish. CYPI PRESS. Middlesex, UK.2014.

AAVV. Costume Design and Illustration. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.



- AAVV. Creating Characters for the entertainment industry. Character design for animation, illustration and videogames. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2019.
- AAVV. Creating Stylized Characters. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. Creative Essence: Creatures. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. DesignStudio Press. Culver City, CA. 2013.
- AAVV. The Character Designer. 21 Draw. Sweden AB. 2019.
- BACHER, hans P. Composition studies for Film. Laurence King Publishing. London. 2015.
- BACHER, hans P. & SURYAVANSHI, Sanatan. VISION, Color and Composition for Film. Talisman Publishing. City Road, London. 2018.
- BARON, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
- BANCROFT, Tom. Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft. Focal Press. UK. 2012.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- CORMAN, David. The Art of Animal Character Design. Los Ángeles, CA.: David's Doodles. 2007.
- FEGHALI, Walid. Concept Art Accelerator 5 pillars of the artist's pathway to success. Evenant. 2020.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers. Design Studio Press. Culver City, CA. 2010.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Drawing Techniques. Design Studio Press. Culver City, CA. 2019
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 1. Technical perspective and visual storytelling. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 2. Technical drawing for shadows, volumen and characters. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MCLEAN, Frank. Setting the scene. The art and evolution of animation layout. Chronicle Books. San Francisco.
- SEOK, Jung Hyun. Stonehouse Anatomy Notes. Superani. Culver City, CA. Gyeonggi-do. Republic of Korea. 2020
- SU, Haitao y ZHAO Vincent. Alive Character Design, for Game, Animation and Film. CYPRESS. Middlesex, UK. 2011
- WIGAN, Mark. Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- WITHROW, Steven y DANNER, Alexander. Diseño de personajes para novela gráfica. Barcelona: Gustavo Gili. 2008. Bibliografía complementaria
- AAVV. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. Sci-Fi & Fantasy. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.

AAVV. Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners. 3dTOTALpublishing. Worcester, UK. 2018.

AAVV. Master the Art of Speed Painting. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.

BARON, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio, second Edition. New Riders. Berkeley, CA.2010.

BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop:Characters. 3dTOTAL publishing. UK. 2015.

CANEMAKER, John. Paperdreams. The Art and Artists of Disney Storyboards. NY: Hyperion,1999.

ISBISTER, Katherine. Better game characters by design: a psychological approach. MorganKaufmann, 2006.

KENNEDY, Sam R. How to Become a Video Game Artist. New Riders. Berkeley, CA. 2012.

SHAW, Susanna. Stop Motion. Craft and Skills for Model Animation. Focal Press. Elsevier.UK. 2004

Referencias recomendadas:

STEPHEN SILVER: The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for EffectiveCharacter Design

J. Scott Campbell's Danger Girl Sketchbook• WALT STANCHFIELD: Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes:Volume 1y2 CHARACTER DESIGN QUARTERLY (3d Total)

ARTBOOKS (Pixar,Disney, Dreamworks...etc)

The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm tale at Art Center College ofDesign. Design Studio Press• Scott McCloud Making comics

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Photoshop, Autodesk Sketchbook, Procreate o cualquier programa compatible con .psd