



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PRÉGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa Curso
Semestre otoño 2015
Carrera Diseño

Nombre del Curso	Código
Diseño y Animación de personajes	FG-DIS104-1

Área	Seleccione área	Carácter	Seleccione carácter
Profesor	Sebastian Pagueguy Fenner	Régimen	Seleccione regimen
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	Seleccione nivel
Requisitos			

* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pto., tipografía arial

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)
<p>Curso teórico práctico enfocado al proceso creativo de diseño e implementación de personajes para animación digital desde la perspectiva del diseño gráfico.</p> <p>El curso pretende el estudio de los conceptos y técnicas tras la creación de personajes de animación de gran impacto en la gráfica mundial, desde Mickey Mouse hasta Shrek.</p> <p>El curso busca el desarrollo de personajes propios y originales de los alumnos para su posterior implementación de personajes 2D y 3D con el fin de darle uso en proyectos reales mediante las herramientas de animación digital ocupadas hoy en día en el mundo profesional.</p> <p>Este curso posee una fuerte base de investigación e experimentación técnica. Posee una base práctica en la forma de laboratorio y una salida práctica en forma de proyectos experimentales</p>

Requisitos del estudiante
Ninguno



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PRÉGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Ámbito Cognitivo:

- Adquirir los conceptos teóricos básicos de caracterización y síntesis conceptual en la creación de personajes y mascotas visuales
- Adquirir los conceptos teóricos de las técnicas de animación digital para personajes, ocupadas hoy en el mercado profesional

Ámbito Procedimental:

- Implementar los conceptos teóricos básicos de diseño y animación de personajes aplicado al trabajo de ilustración digital 2D y 3D para su posterior animación por medio del software líderes de la industria; Adobe After Effects CS6 y Autodesk Maya (Disponibles ambos en laboratorios FAU)
- Desarrollar una metodología de flujo práctica y eficaz para el desarrollo de proyectos audiovisuales con diseño de personajes en diferentes funciones y formatos de mercado.

Ámbito Actitudinal:

- Potenciar la investigación e interés por esta rama del diseño
- Potenciar la búsqueda y autoaprendizaje en el ámbito artístico y técnico



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Contenido y fechas

Introducción, Historia de los Personajes y Mascotas Animadas.

Desde Mickey Mouse, pasando por iconos como Betty Boop y Popeye, hasta ejemplos actuales como Shreck y nacionales como el Pato de Banco de Estado. Entenderemos la importancia y peso del diseño de personajes para el que hacer del diseñador.

Conceptualización; Creación Conceptual y emocional de personajes.

Entenderemos profundamente los conceptos de Denotación y Connotación al momento de caracterizar a un personaje, con fin de darle una base conceptual y emocional con arraigo en teórico consistente con el contexto cultural en que está arraigado

Diseño e ilustración Análoga Personajes 2D

Mediante el uso de papel y lapiz el alumno diseñara su propio personaje para luego ser animado. El alumno luego digitalizará este personaje con la ayuda de Adobe Photoshop y Adobe After Effects

Animación Analoga (cuadro a cuadro) 2D

Personajes bi-dimensionales previamente diseñados en la etapa anterior, serán animados mediante el uso de la técnica de animación tradicional cuadro a cuadro a 12 dibujos por segundos. Para luego ser montados en línea de tiempo con la Herramienta After Effects CS6

Diseño e ilustración Digital Personajes 2D

Mediante el uso de herramientas digitales como Photoshop CS6 e Illustrator CS6, abordaremos el diseño de personajes bi-dimensionales. Desde los bocetos hasta su implementación formal final

Animación Digital 2D

Personajes bi-dimensionales previamente diseñados en la etapa anterior, serán animados mediante el uso de la Herramienta After Effects CS6, con la tecnica conocida como "Puppet"

Animación Digital 3D

Personajes tri-dimensionales de calidad producción real serán entregados por el profesor para ser animados mediante el uso de la herramienta Autodesk Maya.



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

- Taller de teórico - práctico de diseño y animación de personajes, donde los contenidos serán directamente entregados por el profesor.
 - Por medio de ejercicios individuales de carácter técnico se explorará el diseño, ilustración y posterior animación digital de personajes creados por los propios alumnos.
- Trabajos individuales de tono proyectual dirigidos a la generación de una propuesta plástica a partir de los elementos teóricos y técnicos aprendidos en el curso
- **Este taller debe ser realizado en laboratorio que cuenta con todo el material técnico necesario para el desarrollo del curso**

Sistema de evaluación

-Proyecto final:

Los alumnos deben elegir una de las técnicas de animación vistas en el curso;

Animación Analoga (cuadro a cuadro) 2D

Animación Digital 2D

Animación Digital 3D

Debe presentar una animación de 10 segundos en una de las técnicas anteriores y presentar el final del curso, esto representa el 100% de la nota del curso

Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio
Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

- › Richard Williams. The animator's survival kit.
- › Will Eisner. Comics y arte secuencial.

Complementaria (Tutoriales profesionales)

The Gnomon Workshop – Professional training for Artists