



Electivo Mención Visualidad y Medios AUD7V013-1

Creación y Diseño de personajes para proyectos de animación

Profesor Sebastian Pagueguy / Ayudante Carolina Herrera
Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

Bienvenidos!

Me llamo Sebastián Pagueguy y soy su profesor en este ramo, me pueden decir Seba, está prohibido tratarme de USTED, no creo que en las relaciones jerárquicas así que aunque les cueste me debe tratar por mi nombre y TU

Soy diseñador gráfico de la FAU (igual que ustedes) y Magíster en Cine y Imagen Digital de la Universidad de Sydney.

Trabajo como Motion Designer y Animador Digital hace 15 años, actualmente trabajo en una productora de Animación y VFX llamada [Poston Digital Arts VFX & Animation Creative Studio](https://www.poston.digital)

Este es mi trabajo y portafolio: <https://vimeo.com/sebastianpagueguy>

Visión general

El curso ha optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.

En contexto de pandemia ante la imposibilidad de producir contenido en video "real" de entretenimiento, sumado al más absoluto reinado de los streamings pagados (netflix, amazon, etc) por sobre los otros medios de comunicación y entretenimiento. El mundo de la creación de contenido se ha volcado y rendido ante los pies del contenido digital animado, en este lamentable estado de encierro nuestra industria a ganado un enorme terreno económico y social ya que ha asumido la responsabilidad de entretener, enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo

Las bases de la Animación Digital **NO** se cimentan en softwares o hardware "X", por el contrario tiene su fundamento en el reino de la observación y estudio de la forma y la comunicación visual. Por lo tanto, las herramientas como softwares son meros instrumentos para plasmar esta disciplina, **los softwares son el MEDIO no el CONTENIDO**. Este curso pretende dar a conocer a los alumnos el CONTENIDO y DISCIPLINA de la producción digital de imágenes mediante la observación y estudio de casos y demostraciones

El proceso para la creación de un personaje animado es complejo y tiene muchas aristas, como la creación de su personalidad, sus valores, su historia, su psicología. Todas estas

variables teóricas confluyen en su visualidad, sonido y movimiento; creando un ente con “alma” propia que habitan profundamente en la cultura popular e inconsciente colectivo.

Este proceso proyectual fue compilado, teorizado, estudiado y ejecutado por Ollie Johnston y Frank Thomas, primeros animadores originales de Disney en los años 1930s, los cuales plasmaron sus estudios y teorías en los “12 principios de la Animación”. Estos principios son la base para todo proyecto de animación moderno, su estudio y práctica se aplica sobre toda imagen o grafismo en movimiento dentro de una pantalla o proyección, estos principios junto a la creación de contenido como; historias, sentimientos o ideas abstractas constituyen la esencia del 8vo Arte, la Animación

Este curso pretende enseñar, ilustrar y ejemplificar este proceso proyectual, mediante el estudio de la historia y teoría de la animación, el alumno aprenderá a crear, proyectar y concretar diseños de personajes animados, aprendiendo todo el proceso y metodología que implica. Como diseñadores especialistas en visualidad y medios, muchos profesionales enfrentarán proyectos de este tipo en su vida profesional y una cantidad no menor participará activamente en la industria de la animación o audiovisual de alguna u otra forma, siendo un conocimiento esencial que todo diseñador visual y de medios debe por lo menos entender, y en caso que lo desee, dominar

Objetivos

1. Sobrellevar de la mejor forma posible la emergencia mundial y dentro del contexto tratar de aprender algo nuevo dentro la disciplina del diseño
2. Teóricamente el alumno aprenderá los procesos creativos necesarios para crear un personaje desde su concepción hasta su visualización
3. Por el lado empírico, desarrollar un documento / pieza ya sea teórico o práctico que permita evaluar su paso por el curso.
4. Actitudinalmente Intentar integrar a sus habilidades métodos y técnicas ofrecidas por el equipo docente mediante la observación de los demos ofrecidos en las clases on-line

Requerimientos

En contexto de clases remotas, el alumno solo debe contar papel y lápiz para dibujar y escribir, el profesor hará clases digitales demostrativas en vivo para mostrar procesos de diseño y animación actuales, con lo cuál verá en acción cómo se aplican los 12 principios de la animación a diferentes y diversos proyectos animados, desde el guión pasando por

todos los procesos (storyboard, animatic, rough, clean-up, etc) para todo tipo de plataformas de reproducción (TV, cine, videojuegos).

En cuanto al uso de softwares necesitan contar con:

- Adobe Photoshop o Equivalente (Clip Studio, Sai, otros)
- Moho 12, descargar desde este link y seguir instrucciones de instalación (solo para PC, version mac deben descargar demo)
https://www.dropbox.com/s/2n9gdtjj4zh4xsy/SmithMicro_Moho_Pro_12Multilingual%2BKeygen.zip?dl=0
- Autodesk Maya, descargar versión estudiante desde [Student and Education Software | 1-Year License | Autodesk Education Community](#)
(deben hacer su cuenta con su mail de la universidad)

Evaluación:

El curso contará con solo 1 proyecto por todo el semestre y será la única evaluación del curso

Los alumnos No tendrán evaluaciones con notas durante este proceso ya que:

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño para el 4.0
- Además, todos los demás ramos especialmente los de la línea de proyecto evaluarán sus trabajos y uso de estas herramientas en la práctica, en esas esas instancias los mismos alumnos pondrán a prueba lo aprendido en este curso.
- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño es una disciplina que se vincula (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Este proceso será evaluado en mérito de su entrega final, su producto de entrega final que dependerá de las decisiones que ustedes tomarán durante el semestre y que de ser correctas deberían llevar a un óptimo resultado. Esta instancia será traducida a una nota de de escala 1 a 7, mediante una rúbrica debidamente compartida y explicada a los alumnos

Ver link:

[+ Rúbrica Diseño y Animación de Personajes 2021](#)

ENTREGABLES

I. Character Sheet

El alumno debe entregar al final del electivo una "Character Sheet", que es la guía o "biblia" del personaje (equivalente a un manual de marca). Ejemplos del formato se darán en clase.

II. Animation Test

El alumno debe entregar al final del electivo una pequeña muestra de movimiento de su personaje, en técnica libre. Ejemplos del formato se darán en clase.