

PLANO DE AULA CHARACTER DESIGN

GUARÁ ESTÚDIO

Professor Marcos Silva

Disciplina Character Design de Criatura e Personagem – Da Pesquisa ao Papel e Traço

Áreas de Campo - profissional nas áreas das artes, design, arquitetura, ilustração.

Período -4 meses – 3 horas de aula – 1 aula por semana – 16 aulas – 48 horas total.

OBJETIVOS GERAIS

Curso teórico e prático, nele serão desenvolvidos critérios para pesquisa de referências, com exercícios para criação de personagem cartoon e de personagem realista, desde humanizados ou humanoides à monstros ou animais, a um só tempo buscando-se estilo próprio.

RECURSO DIDÁTICO

Folhas de papel sulfite A3, lápis grafite HB, 2B, 4B e 6B; carvão para desenho, borracha para desenho, limpa tipos, estilete e apontador, prancheta ou prancha de madeira de 300 X 450 cm (um pouco maior que o formato A4), lápis de cor, marcadores (markers), papel para marcador (Canson Marquer - 70g A4 - 50 Folhas) papel liso para lápis de cor (Fabriano Artístico Hot Press, Saunders Hot Press, Tizziano, Papel Kraft 300 g ou Alto Gravura) e pequeno espelho de mão.

ABORDAGEM DO CURSO NOS SEGUINTE ASPECTOS

A BASE INICIAL

O QUE É CONCEPT ART E CHARACTER DESIGN

- Criação de múltiplos conceitos de personagens, criaturas, cenários e props.
- Criação de um Herói, um vilão, uma criatura, um ambiente externo e um ambiente interno.

A MENTE COMO FERRAMENTA

DESENHO GESTUAL

- Exercícios para liberar o desenho gestual e livrar a mente de vícios previamente adquiridos.
- Criação de 20 formas distintas cinco por folha sulfite, e uma composição utilizando de 3 a 5 formas criadas entre as 20.
- Criação de um Herói.
- Criação de concept utilizando a forma criada no exercício de casa.
- Criação de concepts de um idoso, três adultos e duas crianças.
- Pesquisa de diversos tipos de textos e imagens para exercícios em sala de aula.
- Criação de um vilão.

REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS E LITERÁRIAS

- Criação de concepts a partir das referências textuais e visuais coletadas.
- Coletar mínimo de 5 tipos de referências visuais que sejam diferentes.
- Criação de uma criatura.
- Trocas entre referências técnicas e criação de repertório visual utilizando como base as referências obtidas.
- Criação de um anti herói.
- Pesquisa e coleta de fotos de pessoas diversas.

O OLHAR DO ARTISTA

SILHUETAS

- Criação de figuras e formas distintas utilizando material de referência previamente coletado. Todas as figuras devem ser silhuetas. Após 5 formas criadas, iniciar a lapidação das mesmas para a criação de detalhes.

INDUMENTÁRIA E ADEREÇOS

- Criação de um model sheet de homem e mulher.

CRIATURAS E PERSONAGENS

- Criação de diversos tipos de vestimentas, adereços e props com base no model sheet criado.
- Pesquisa e coleta de imagens de criaturas diversas reais ou fictícias.

MODEL SHEET E BLUE PRINT

- Criação de criaturas diversas utilizando como base as referências coletadas.

HERÓIS, ANTI-HERÓIS, VILÕES, ANTAGONISTAS E OUTROS

- Criação de principais personagens que envolvem um típico roteiro disney/hollywood. Um herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra, Antagonista, Aliado e Pícaro.

CRIAÇÃO DE MUNDO

CENÁRIOS E AMBIENTAÇÃO

- Criação de um cenário interno e um cenário externo.

MULTIPLAS REALIDADES

ESTILIZAÇÃO

- Exercícios que irão do minimalismo ao realismo da forma.

CORES E TONS

A COR NO CENÁRIO - A COR NO PERSONAGEM

- Utilizando a Cor como forma de comunicação de sentimentos e sensações distintas. Estes exercícios utilizaremos tudo o que foi criado até este ponto para colorirmos.

O HOMEM COMO CRIADOR

CRIAÇÃO DE CENÁRIO - CRIAÇÃO DE CRIATURA E PERSONAGEM

- Criação de um cenário finalizado e um personagem finalizado utilizando todo o conhecimento obtido durante o curso.