

Tema: Crearea de personaje pentru animație și jocuri.

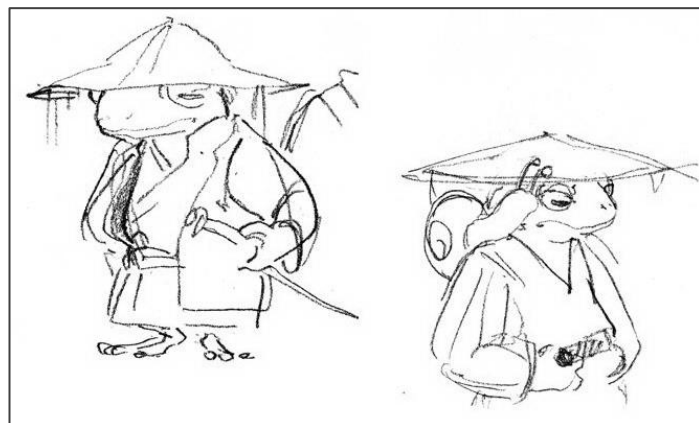
Volum de realizare: 3 lucrări (format A4), executate cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator; +2-3 foi cu schițe de căutări compoziționale primare (format A4)

Obiective:

- ✓ Învățați să desenați într-un mod stilizat, individualizat
- ✓ Surprindeți caracterul formei, proporțiile și emoțiile unui personaj
- ✓ Creați designul unui personaj biped – antropomorf sau zoomorf

Exemplu de creare a personajului zoomorf (etape de lucru)

Sarcina 1: Efectuarea căutărilor (schițe artistice) de personaj zoomorf și identificarea caracteristicilor distinctive ale acestuia, în contextul unui narativ (de joc, animație) – 1-2 foi, format A5/A4

**Samuraiul Kaeru & Melcul Chichi**

Într-o lume în care amfibienii domină pământul, Kaeru este unul dintre ultimii samurai rămași. După o viață lungă plină de lupte și o rană coplesitoare care l-a lăsat jumătate orb, Kaeru lasă în spate viața de războinic și ia decizia să cutreiere lumea pentru a descoperi tainele vieții. Pe drumuri, acesta salvează un melc de mercenari, care au fost plătiți să vâneze melcul din cauza cochiliei sale speciale care îi conferă o vedere deosebit de acută datorită ochilor de pe aceasta. Ca recunoștință, melcul s-a oferit să fie ochii lui Kaeru, devenind astfel un duo care străbat lumea împreună.



Schițe artistice de căutare/creare a personajului (în contextul unui narativ)



Schițe de ajustare a imaginii personajului



Soluționarea cromatică/texturală a personajului

Sarcina 2: Reprezentarea personajului în diverse poziții (3-4): racursiu 3/4 față (spate), frontal, în profil (1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)



Lucrarea 1: Reprezentarea personajului în diverse poziții (3-4): racursiu ¾ față, spate, frontal, în profil

Sarcina 3: Reprezentarea expresiilor faciale ale personajului în diferite stări psiho-emotive (3-4 expresii) – 1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)



Schițe de căutare a expresiilor faciale ale personajului (diverse stări)



Lucrarea 2: Soluționarea cromatică a capului personajului

Sarcina 4: Reprezentarea personajului în diverse poziții în acțiune, care îl caracterizează, (2-3 reprezentări) – 1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)



Lucrarea 3: Reprezentarea personajului în diverse poziții care îl caracterizează, în contextul narativului (2-3 poziții)

EXEMPLU DE CREARE A PERSONAJULUI ANTROPOMORF (etape de lucru)

Sarcina 1 (etapă pregătitoare): Efectuarea căutărilor (schițe artistice) de personaj antropomorf și identificarea caracteristicilor distinctive ale acestuia, în contextul unui narativ (de joc, animație) – 1-2 foi, format A5/A4

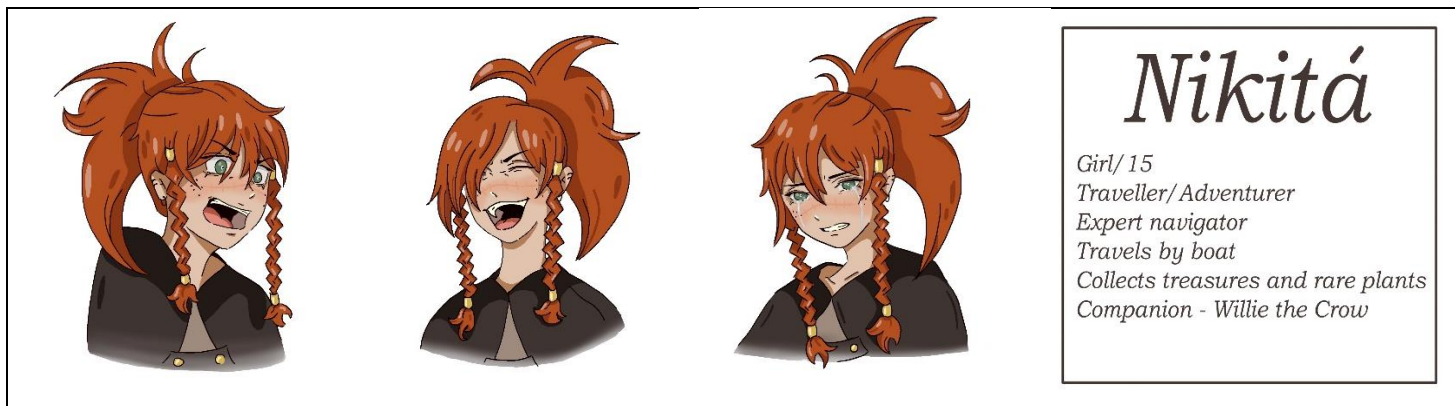
Sarcina 2: Reprezentarea personajului în diverse poziții (3-4): racursiu 3/4 față (spate), frontal, în profil (1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)



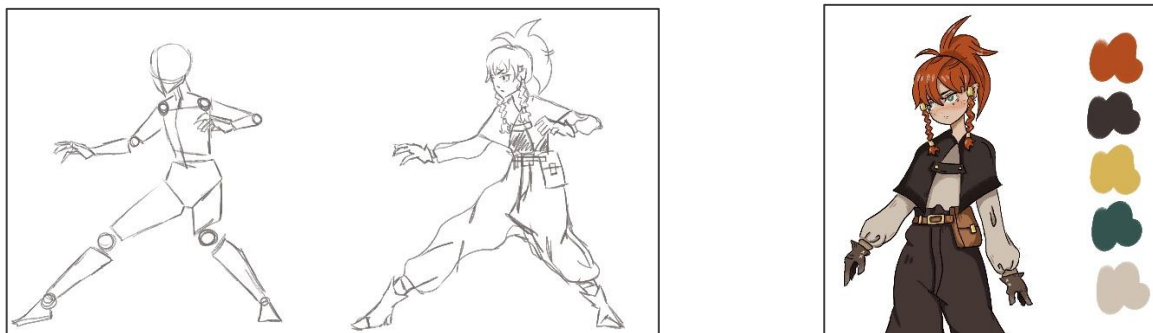
Schițe de prezentare a personajului în diverse poziții

Lucrarea 1: Reprezentarea personajului în diverse poziții (3-4):

Sarcina 3: Reprezentarea expresiilor faciale ale personajului în diferite stări psiho-emotive (3-4 expresii) – 1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)

**Lucrarea 2:** Reprezentarea expresiilor faciale ale personajului (diverse stări)

Sarcina 4: Reprezentarea personajului în diverse poziții în acțiune, care îl caracterizează, (2-3 reprezentări) – 1 foaie, format A4; executare cu materiale la alegere, inclusiv cu utilizarea graficii de calculator)

**Lucrarea 3:** Reprezentarea personajului în diverse poziții care îl caracterizează, în contextul narativului (2-3 poziții)