



TALLER PRESENCIAL

CREACIÓN DE PERSONAJES Y DIGITALIZACIÓN



INICIA **05 SEP**

12 HS TOTALES

Fundamentación

Taller breve en donde se fomenta el estilo de dibujo personal del estudiante aplicado al diseño de personajes vinculado al ámbito ficticio (literatura, narrativa de videojuego, DnD, etc).

Se busca desarrollar los fundamentos básicos de diseño de personajes:

Silueta, proporciones, trasfondo de personajes, acting, psicología del color, figura y forma, utilización de moodboard.

Profundizar usos de herramientas y conceptos utilizados tanto en el arte digital como en el tradicional.

Objetivos

- › Crear un espacio donde se fomente el valor visual, comunicativo y cultural del diseño de personajes.
- › Dar a conocer la importancia de la utilización de un moodboard/referencias a la hora de fundamentar un proceso creativo profesional.
- › Que los participantes incorporen a partir de la actividad las herramientas básicas de diseño de personajes.
- › Que los participantes se lleven a su casa un personaje creado, boceto y delineado y con colores base mínimo.

Destinatarios

Abierto a todo público. Personas interesadas en las artes visuales y el dibujo.
Que tengan nociones básicas del dibujo incorporados.
Adolescentes y jóvenes adultos mayores de 15 años.

Cursada

La cursada tiene una duración total de 4 encuentros. Los días 5, 12, 19 y 26 de septiembre en el horario de 14 a 17 horas en Av. Mengelle 8, Cipolletti, Río Negro.

Contenido

• CLASE 1 - Figura, forma, siluetas, sketch, ficha de personaje, moodboard.

Explicación de elementos básicos visuales como la figura y forma, sus denotaciones y cómo este influye en la personalidad del personaje. Esqueleto del boceto.

Cómo utilizar la herramienta de moodboard como organizador de ideas para crear un personaje de forma más creativa y organizada.

Se escribirá la ficha de personaje con sus descripciones: Historia, gustos y disgustos, edad, tipo de personalidad, miedos y ambiciones. Se comenzará con el boceto del personaje a trabajar en el taller.

• CLASE 2 - Character sheet. Gestualidad. Entintado, Lineart.

Se plasmará visualmente la ficha de personaje hecha previamente (character sheet), en donde se mostrará el personaje en cuerpo completo mirando de frente junto con 3 expresiones faciales. Etapa de boceto.

Se abarcarán temas como la gestualidad y cómo esta refleja parte de la personalidad del personaje. Se verá la importancia de la exageración en esta misma.

Se comenzará con el lineart del character sheet.

• CLASE 3 - Color, renderizado.

Se verá un teórico sobre la teoría del color, la psicología del color y como este es utilizada para el desarrollo de personajes ficticios. Se explicarán los distintos métodos de renderizado y pulido de la pieza.

• CLASE 4 - Splash art. Composición, esencia, gesto, pose.

Realización de una pieza de splash art del personaje previamente desarrollado en una hoja A5 o A4. Coloreado y renderizado completo. Se tratarán temas como composición y peso visual para desarrollar la misma. Esencia. Repaso de conceptos como gesto y pose del personaje. Se darán nombres de herramientas virtuales para facilitar el dibujo en perspectiva.

BIBLIOGRAFÍA

- Fundamentos del diseño - Wucius Wong
- Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz - Chantal Tae Lopez
- The art of Steven Universe The Movie - Artbook
- The art of Spirited Away - Artbook
- The art of OOO - Artbook
- Arte y técnica de la animación - Rodolfo Saénz Valiente

HERRAMIENTAS VIRTUALES:

Magic poser // Design doll 3d // Line of action // Color hunt // Bodies in motion // Figurocity // Paletton // TopTal



Aranceles

1 pago de \$100.000.-

Comunidad UFLO (Alumnos/Docentes/No Docentes/Graduados): 25% de descuento

Alumnos de Formación Continua: 10% si ya cursaron algun curso en UFLO.



Informes e Inscripción

 formacion.comahue@uflouniversidad.edu.ar