



## TÉRMINOS DE REFERENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### 1.1 Denominación de la unidad de aprendizaje.

#### DIBUJO DE PERSONAJE

### 1.2 Prerrequisitos necesarios:

DIBUJO ANATÓMICO APLICADO A LA ANIMACIÓN

### 1.3 Carga horaria

#### SEMESTRAL

Total

80

Teórica

20

Práctica

60

#### SEMANAL:

4

#### CURSO /CURSO TALLER:

CURSO TALLER

### 1.4 Créditos:

7

### 1.5 Finalidad:

Al tener los fundamentos adecuados, el alumno conocerá por medio de diversas técnicas de conceptualización, cómo crear un personaje desarrollando sus ideas y llevándolas a cabo creativamente. A su vez al tener definido su personaje, el alumno será capaz de representar las poses referenciales (Character Sheet), con su respectiva ficha técnica, tomando en cuenta su narrativa del personaje y perfil psicológico. Al contar con una representación o referencia visual del personaje creado, el alumno tendrá la facilidad de utilizarlas para llevar a cabo el modelado en software 3D, para los proyectos de animación, videojuegos, cortometrajes, publicidad, entre otros; dentro de la industria del entretenimiento.

### 1.6 Capacidades y habilidades a desarrollar

El alumno contará con la habilidad para conceptualizar, dibujar y crear personajes, mediante diversos métodos. Podrá identificar las formas básicas de la estructura de los objetos, para lograr una connotación visual adecuada, y con esto realizar un personaje con atracción al público al que va dirigido. Con los conocimientos adquiridos, el alumno, podrá crear, personajes ficticios, que cuenten con una narrativa sólida y fundamentada, para participar en proyectos 2D o 3D para animaciones y videojuegos, requeridos en la industria.

### 1.7 Contenido sintético

- ANÁLISIS DE PERSONAJES Y DIBUJANTES RECONOCIDOS.
- IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN EL DIBUJO DE PERSONAJE.
- NARRATIVA Y ESTRUCTURA DEL PERSONAJE.
- CÍRCULO DE DAN HARMON.
- FIGURAS BÁSICAS Y ESTRUCTURAS DE RELACIÓN EN DIBUJO DE PERSONAJE.
- MÉTODO DE MATRIX PARA CONCEPTUALIZAR PERSONAJES.
- MÉTODO DE ADICIÓN (ADDITION METHOD).
- MÉTODO DE SUBSTRACCIÓN (SUBTRACTION METHOD).
- MÉTODO DE DIVISIÓN (DIVISION METHOD).
- MÉTODO DE MULTIPLICACIÓN (MULTIPLICATION METHOD).
- ATRIBUTOS DE NATURALEZA EN PERSONAJES.
- PERSONIFICACIÓN EN EL DIBUJO.
- APLICACIÓN DE TÉCNICA 1-2-3-4-7.
- EXPRESIONES FACIALES Y CORPORALES EN LOS PERSONAJES.
- LÍNEA DE ACCIÓN.
- INFLUENCIA DEL COLOR EN LA PERCEPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN PARA DIBUJO DE PERSONAJE.
- DESARROLLO Y PROYECTO DE PERSONAJE.
- FICHA TÉCNICA Y PERFIL PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE.
- CREACIÓN DE HOJA DE PERSONAJE (CHARACTER SHEET).

### 1.8 Área de formación

REPRESENTACIÓN



## TÉRMINOS DE REFERENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

### 1.9 Modalidad de aprendizaje

EN LÍNEA

### 1.10 Bibliografía básica

1. CARTOON COOL, HOW TO DRAW NEM RETRO-STYLE CHARACTERS. CHRISTOPHER HART.
2. CURSO COMPLETO DE DIBUJO PARA COMICS. CHRISTOPHER HART. EDICIONES MARTÍNEZ ROCA.
3. DRAWING CUTTING EDGE COMICS. CHRISTOPHER HART. WATSON-GUPTILL PUBLICATIONS, NEW YORK.
4. HOW TO DRAW COMIC BOOK, HEROES AND VILLAINS. CHRISTOPHER HART. WATSON-GUPTILL PUBLICATIONS/NEW YORK.
5. HOW TO DRAW GREAT-LOOKING COMIC BOOK WOMEN. CHRISTOPHER HART. WATSON-GUPTILL PUBLICATIONS/NEW YORK.
6. CARTOONING WITH THE SIMPSONS. MATT GROENING.
7. DRAWING CARTOONS & COMICS FOR DUMMIES. BRIAN FAIRRINGTON. WILEY PUBLISHING, INC.
8. PSICOLOGÍA DEL COLOR, COMO ACTÚAN LOS COLORES SOBRE LOS SENTIMIENTOS Y LA RAZÓN. EVA HELLER. EDITORIAL GUSTAVO GILI.
9. FACIAL EXPRESSION. GARY FAIGIN. WATSON-GUPTILL PUBLICATIONS.
10. HOW TO DRAW MANGA. ILLUSTRATING BATTLES. HIKARU HAYASHI, GO OFFICE.
11. SUPER MANGA MATRIX, CREATE AMAZING CHARACTERS WITH THE MATRIX SYSTEM. HIROSHI TSUKAMOTO.

### 1.11 Campo de aplicación profesional

- ANIMACIÓN 2D y 3D
- MODELADOR 3D
- IMPRESIÓN 3D
- ESCULTURA 3D
- CREACIÓN DE PERSONAJES 3D
- RENDER
- CINE
- PUBLICIDAD

### 1.12 Evaluación

- EVALUACIÓN CONTÍNUA.  
Tareas y proyectos básicos asignados 30 puntos(Digital).
- EVALUACIÓN DE PROYECTOS.  
Proyecto Parcial 20 puntos.  
Proyecto Final 40 puntos.
- ASISTENCIA  
El alumno que cuente con el 100% de asistencias obtendrá 10 puntos

NOTA: LOS PUNTOS ESTÁN CONDICIONADOS AL DESEMPEÑO DEL ALUMNO Y CALIDAD DE ENTREGA DE TAREAS Y PROYECTOS.

### REALIZADO POR:

MAESTRO EN ANIMACIÓN 3D Y POSTPRODUCCIÓN **EDUARDO SOTO DAMIÁN**.

ACUERDOS REALIZADOS JULIO 2020