



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

1. ANÁLISIS DE PERSONAJES Y DIBUJANTES RECONOCIDOS.
2. IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD EN EL DIBUJO DE PERSONAJE.
3. NARRATIVA Y ESTRUCTURA DEL PERSONAJE.
4. CIRCULO DE DAN HARMON.
5. FIGURAS BÁSICAS Y ESTRUCTURAS DE RELACIÓN EN DIBUJO DE PERSONAJE.
6. MÉTODO DE MATRIX PARA CONCEPTUALIZAR PERSONAJES.
7. MÉTODO DE ADICIÓN (ADDITION METHOD).
8. MÉTODO DE SUBTRACCIÓN (SUBTRACTION METHOD).
9. MÉTODO DE DIVISIÓN (DIVISION METHOD).
10. METODO DE MULTIPLICACIÓN (MULTIPLICATION METHOD).
11. ATRIBUTOS DE NATURALEZA EN PERSONAJES.
12. PERSONIFICACIÓN EN EL DIBUJO.
13. APLICACIÓN DE TÉCNICA 1-2-3-4-7.
14. EXPRESIONES FACIALES Y CORPORALES EN LOS PERSONAJES.
15. LÍNEA DE ACCIÓN.
16. INFLUENCIA DEL COLOR EN LA PERCEPCIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN PARA DIBUJO DE PERSONAJE.
17. DESARROLLO Y PROYECTO DE PERSONAJE.
18. FICHA TÉCNICA Y PERFIL PSICOLÓGICO DEL PERSONAJE.
19. 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 FAIRINGTON. 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