

Diseño de personajes para animación y videojuegos

En esta unidad, aprenderemos las diferencias entre los estilos de personajes que se crean para la industria de la animación y de los videojuegos. Cerraremos nuestro curso con un line up final, donde juntaremos a los personajes que realizamos, para hacer los últimos ajustes de estilo.

- [Diseño para animación](#)

– 17 minutos, 40 segundos

[Reportar problemas](#)

En esta lección, te explicaré cuáles son las reglas generales que se usan en la creación de personajes para animación. Aprenderemos a definir el nivel de estilización, simplificación y exageración de nuestros personajes.

- [Diseño para videojuegos](#)

– 19 minutos, 54 segundos

[Reportar problemas](#)

En esta lección, te compartiré algunos trucos para poder alcanzar la meta del diseño de personajes para videojuegos: el realismo.

- [El line up o cómo mantener un estilo](#)

– 17 minutos, 47 segundos

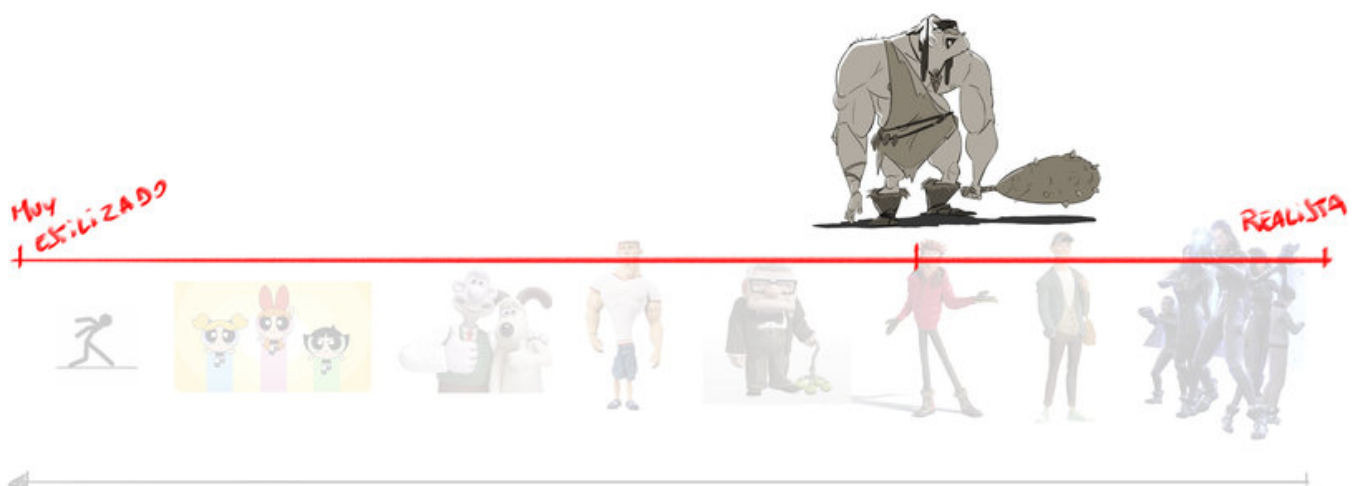
[Reportar problemas](#)

En esta lección, te mostraré el line up final que realicé, para explicarte cuáles son las reglas que debemos respetar para mantener un estilo a lo largo de un proyecto.

Tareas

- **Crea tus personajes para animación Práctica 4.1**

Crea 2 personajes de animación y ubícalos en la escala de simplificación e interpretación vista en la lección 1 de esta unidad. Comparte el resultado en el foro para que todos podamos verlo y retroalimentar.



[Compartir en el foro](#)

- **Familiarízate con las reglas del realismo Práctica 4.2**

Agarra una ilustración realista o la foto de una persona e identifica, al menos, 3 objetos/props/accesorios/armas, y reproducélos en diferentes ángulos como lo visto en la Unidad. El objetivo de este ejercicio es entender la función de los objetos y, la relación de ésta con su forma. No te enfoques tanto en reproducir los objetos fielmente, pero trata de darte la tarea de haberlo entendido bajo todos los ángulos. La pregunta que debe responder este ejercicio es: ¿Que función cumple este

objeto y cómo esto, justifica su forma?
Comparte el resultado en el foro.

[Compartir en el foro](#)

- **Crea tu propio line up Práctica 4.3**

Ya con todos los ejercicios que hicimos estás listo para crear tu propio line up. Hazlo a partir del personaje que creaste en la Unidad anterior. Crea al menos 5 personajes para que tengas un line up completo. Haz los ajustes necesarios para que todos tengan el mismo estilo y, por ende, armonía.

Estaré esperando tu gran line up en el foro del curso.



[Compartir en el foro](#)

Recursos adicionales

- **Artbook Peabody & Sherman y Big Hero 6**

Los artbook de películas animadas, son de los mejores recursos para aprender sobre el proceso de diseño de personajes. El de [Peabody y Sherman](#), de Sony, siempre ha sido uno de mis preferidos en la materia.

Otro, es el de la película [Big Hero 6](#), uno de los line up más exitosos. Estoy seguro que con este libro, aprenderás mucho más sobre el proceso de creación de personajes y te pasarás horas y horas viendo cada página.

- **Wouter Tulp**

Wouter Tulp es para mí, uno de los diseñadores de personajes más exitosos e inspiradores. En su blog [Tulptorials](#), comparte trucos y detalles sobre temas variados acerca del diseño en general.

- **Character Design References**

[Character Design References](#) es una inmensa biblioteca de referencias de diseño de personajes, con artículos y entrevistas de los mejores en la materia.

Recursos adicionales

- **[Mi line up final](#)**

Este es el .psd en capas del line up de los personajes que realicé para el curso. Úsalo para entender el proceso y mejorar tu propio trabajo.