

ASIGNATURA: PRINCIPIOS DE DIBUJO, COLOR Y COMPOSICIÓN.
Grado en VIDEOJUEGOS. UCM

ACTIVIDAD: DIBUJO DE RETRATO y EXPRESIONES

1. INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

Vais a realizar un ejercicio sobre el retrato. Para ello vais a utilizar vuestro propio rostro frente al espejo, es decir, un autorretrato.

-Se hará primero un autorretrato con expresión neutra y mirando de frente para entender las proporciones, simetrías, ejes del rostro. Se hará a línea.

-A continuación se harán 4 expresiones, tendréis que poner caras frente al espejo que indiquen alguna expresión: alegría, tristeza, enfado, sorpresa...

Este método de trabajo es el utilizado por los artistas de la animación de grandes estudios como Disney o Pixar. Lo ideal es que trabajéis del natural, es decir, copiando del espejo, pero si alguien le parece muy difícil os pueden hacer una foto con la expresión y luego la dibujáis de la foto.

Es importante entender el rostro humano real con expresiones para luego aplicarlo a nuestros personajes inventados para el videojuego

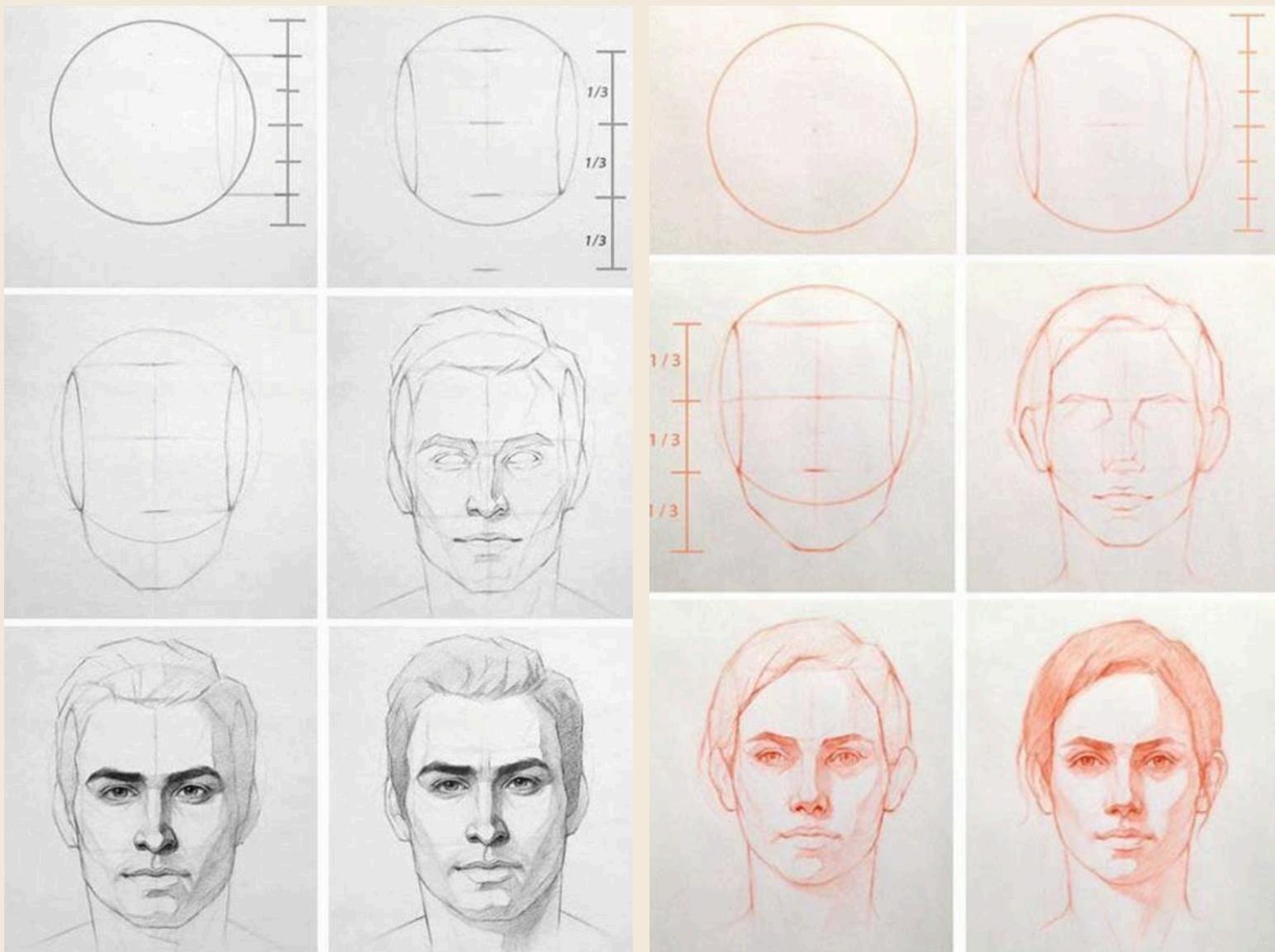
2. INSTRUCCIONES PARA HACER LA

ACTIVIDAD:

Recordad:

-Buscar los ejes de la figura

-Dibujar las formas geométricas que estructuran el rostro:
primero óvalo del cráneo y zona de la mandíbula,
luego los ejes de los ojos, nariz, boca,
orejas,
y luego ir añadiendo detalles.



3. OBJETIVOS Y SISTEMA DE EVALUACIÓN

-El objetivo principal es comprender el rostro humano

-Como objetivos secundarios:

- Sintetizar mediante la línea el rostro humano

- Visualizar y trazar con líneas los ejes del rostro

- Comprender los volúmenes principales de la cabeza y rostro y su representación

mediante formas básicas

- Comprender la anatomía humana en función de las estructuras internas del

esqueleto

- Comprender el cambio facial producido por los músculos al hacer expresiones para

luego aplicarlo en diseño de personajes. Se ve en la imagen como el rostro del tenista nos ayuda a entender cara de enfado y luego se aplica al personaje del gigante. En la imagen también están los músculos implicados.

IRA

- Superciliar
- Orbicular del ojo
- Piramidal
- Transverso
- Elevador propio
- Elevador común
- Canino
- Cuadrado de la barba
- Triangular



- Lo que más vamos a valorar al corregir:

Un dibujo puede no estar perfecto pero si vemos que el alumno ha entendido la teoría y aplica direcciones, ejes, formas geométricas como estructura del modelo antes de hacer la anatomía, se va a valorar más que un dibujo que tenga mucho detalle pero mal las proporciones.

Por lo que podéis usar un color o lápiz duro para los ejes y luego cambiar a otro color o lápiz blando para definir

El que quiera siempre puede entregar más dibujos para subir nota. Al final de la presentación tenéis una web de anatomía del rostro con el que podéis interactuar poniendo expresiones y viendo qué músculos se usan en cada expresión.

4. INSTRUCCIONES PARA ENTREGAR LA ACTIVIDAD

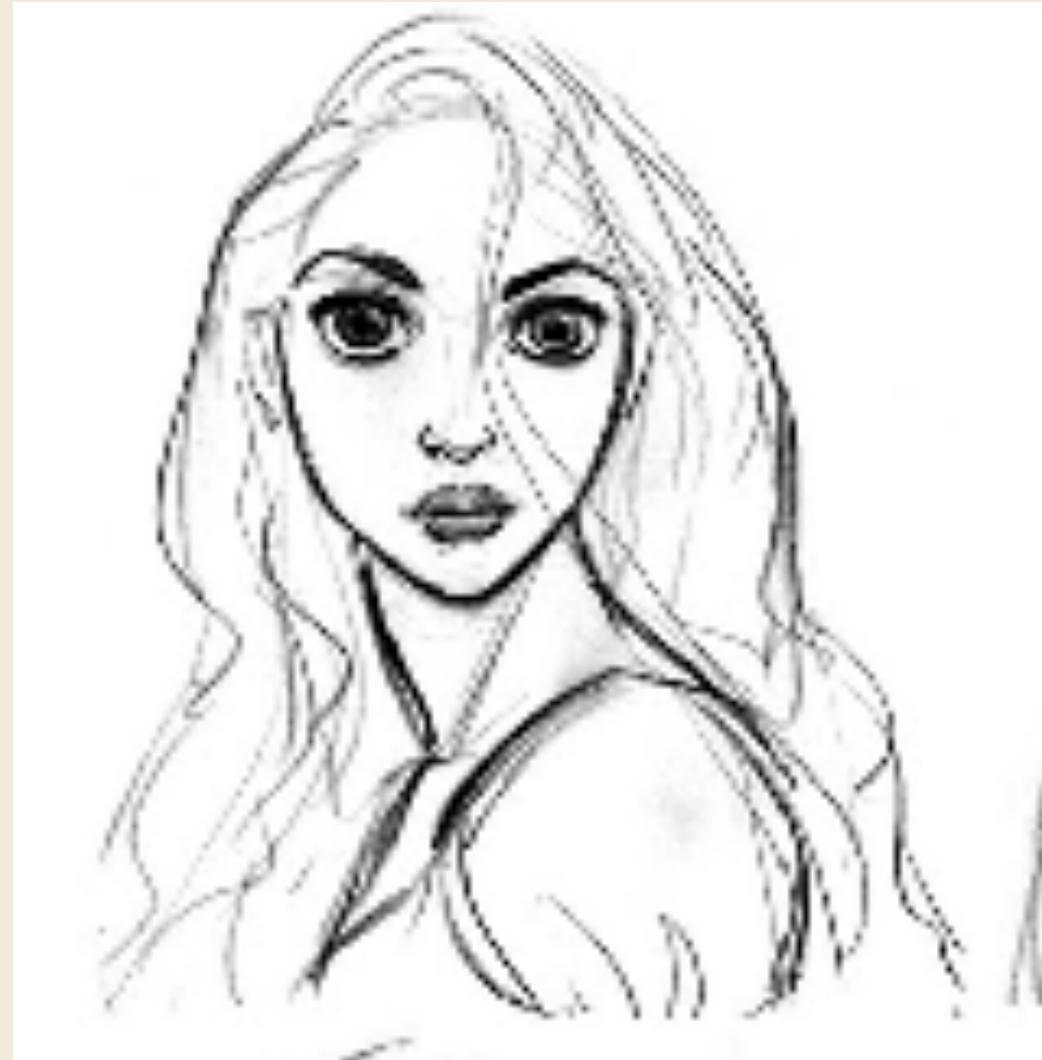
Los dibujos se entregarán por el campus virtual dentro de ENTREGAS: SESIÓN RETRATO/EXPRESIONES dia máximo 11 de mayo

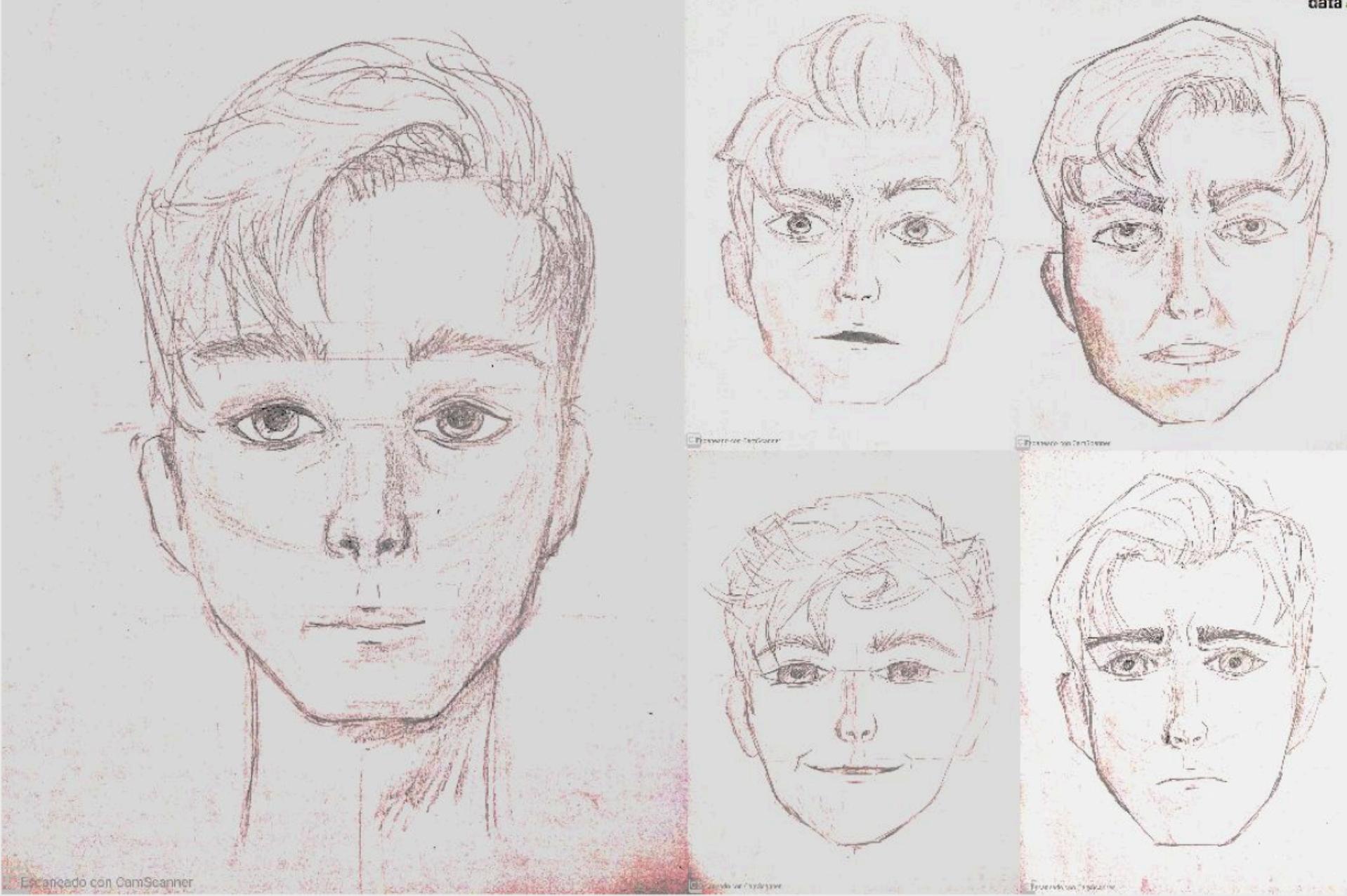
Se hará una montaje de una sola hoja con la expresión neutra más grande y las cuatro expresiones en pequeño igual que el ejemplo que pongo a continuación. Entrega 1 archivo JPEG o PDF

Dibujo realizarlo en papel A4 con: lápices o digital con tableta grafica

Montaje de una sola hoja con la expresión neutra más grande y las cuatro expresiones en pequeño.

IMPORTANTE: lógicamente vuestros dibujos de autorretrato son con proporciones realistas, no cartoon, ni Disney, ni manga...eso llegará cuando hagamos el personaje del videojuego.





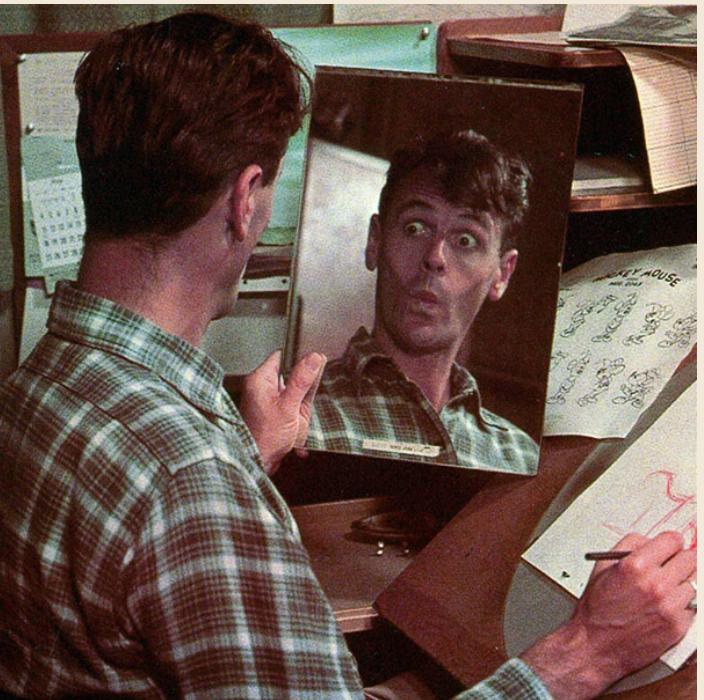
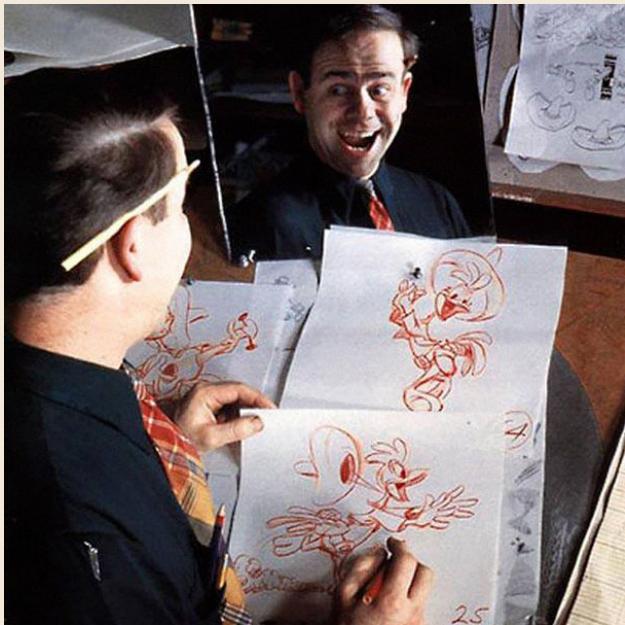
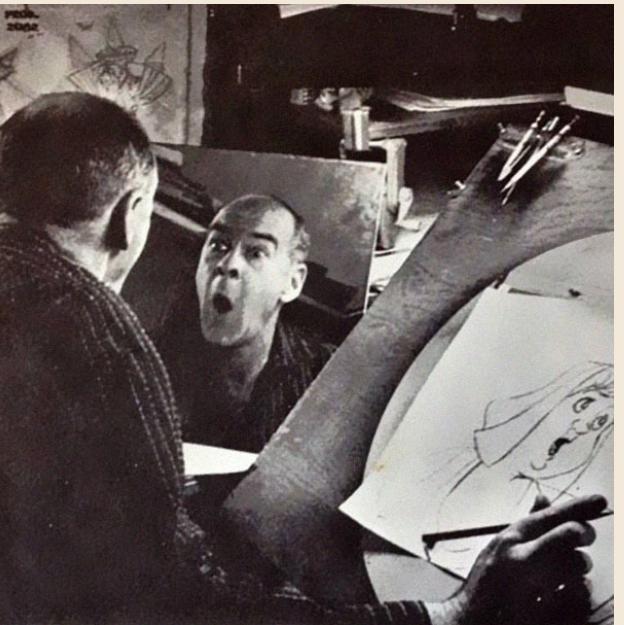
Iván Prado, 19-20

Dibujo Retratos



Andrés Carnicero, 19-20

Animadores de Disney frente al espejo





Project 880

Jake Avatar

IE-S_V-1_02

BIBLIOGRAFIA

PÁGINA APPLICACIÓN CON LA MUSCULATURA Y HUESOS DEL ROSTRO

<http://www.artnatomia.net/es/index.html>

<https://www.creativosonline.org/blog/adobe-character-animator-permite-animatear-con-tu-propia-cara.html>

BIBLIOGRAFIA diseño de Personajes:

Anatomía alterada para personajes estilo CARTOON: como se aprecia a continuación una vez entendáis las proporciones realistas, se podrá alterar dichas proporciones para hacer un personaje tipo héroe o villano.

20

