Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Los personajes son un elemento necesario para la configuración de cualquier tipo de narrativa, ya sea esta literaria, televisiva o gráfica.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

El diseño del personaje no es un fin en sí mismo, lo único verdaderamente relevante es que tengan sentido en el contexto de la historia. El objetivo es la narrativa.



Prof.: Carmen Pérez González

Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Los personajes de un cómic o de una animación están pensados para ser dibujos secuenciales.



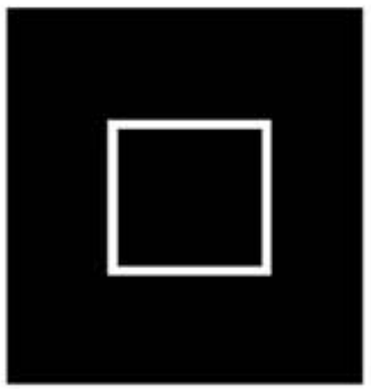
Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

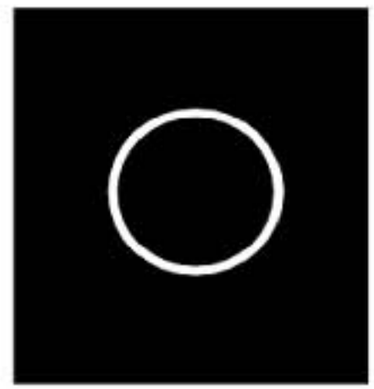
Utilizar formas sencillas



Cargado de tensión,
constructivo,
dinámico,
inestable

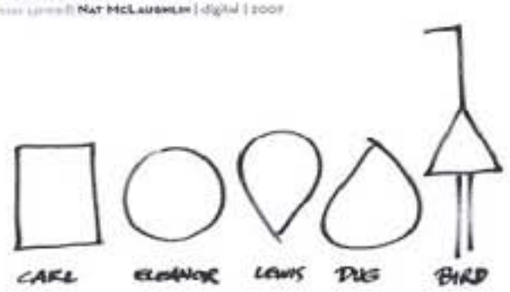


Masculino
seguro
duro
frío
racional



femenino
incierto
suave
cálido
emocional

(This page) Ricky Nierva | marker | 2005
(Previous spread) Nat McLaughlin | digital | 2007

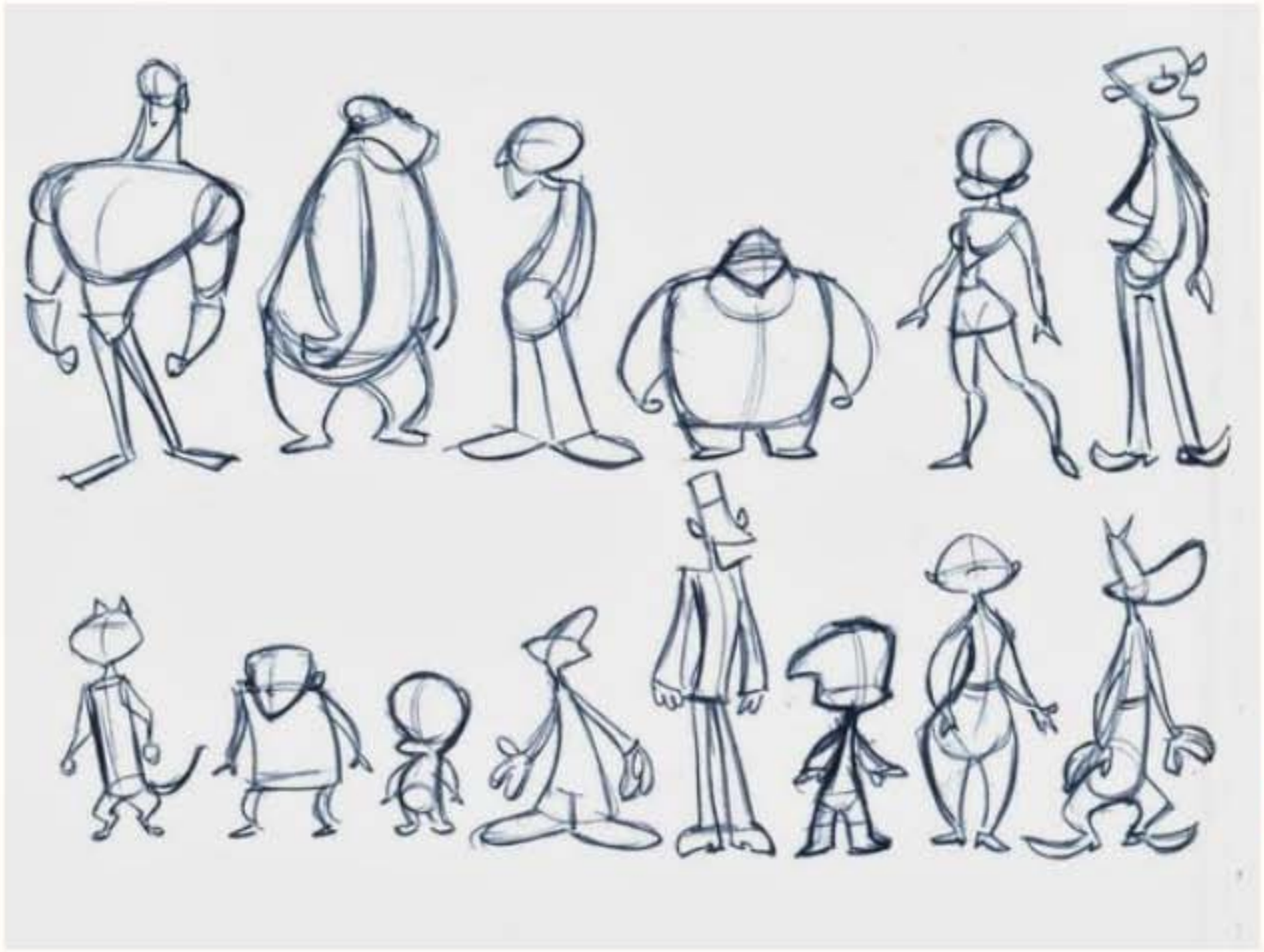




Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

Su línea de acción debe definir su personalidad.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

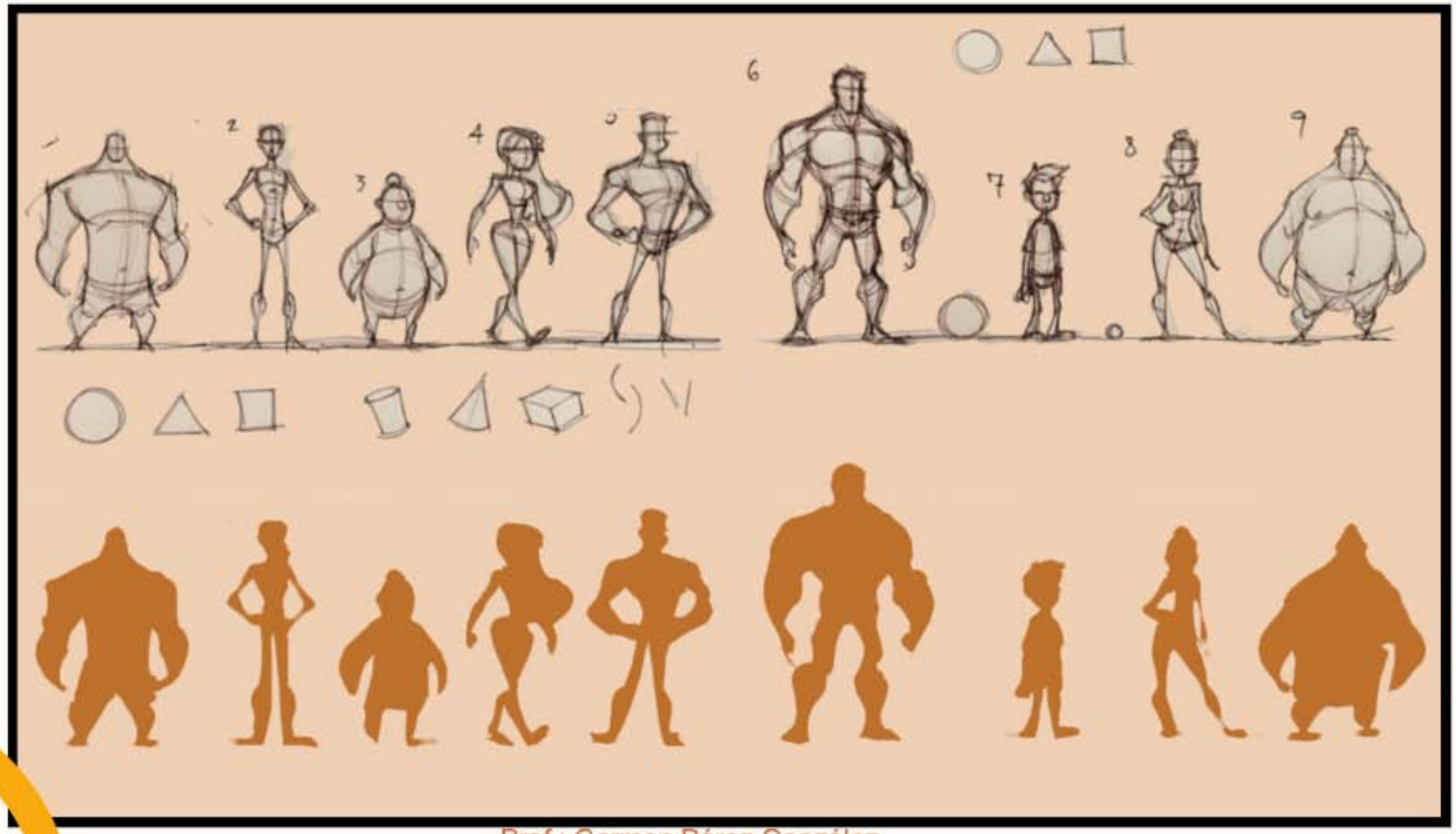
Plantear una silueta reconocible.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

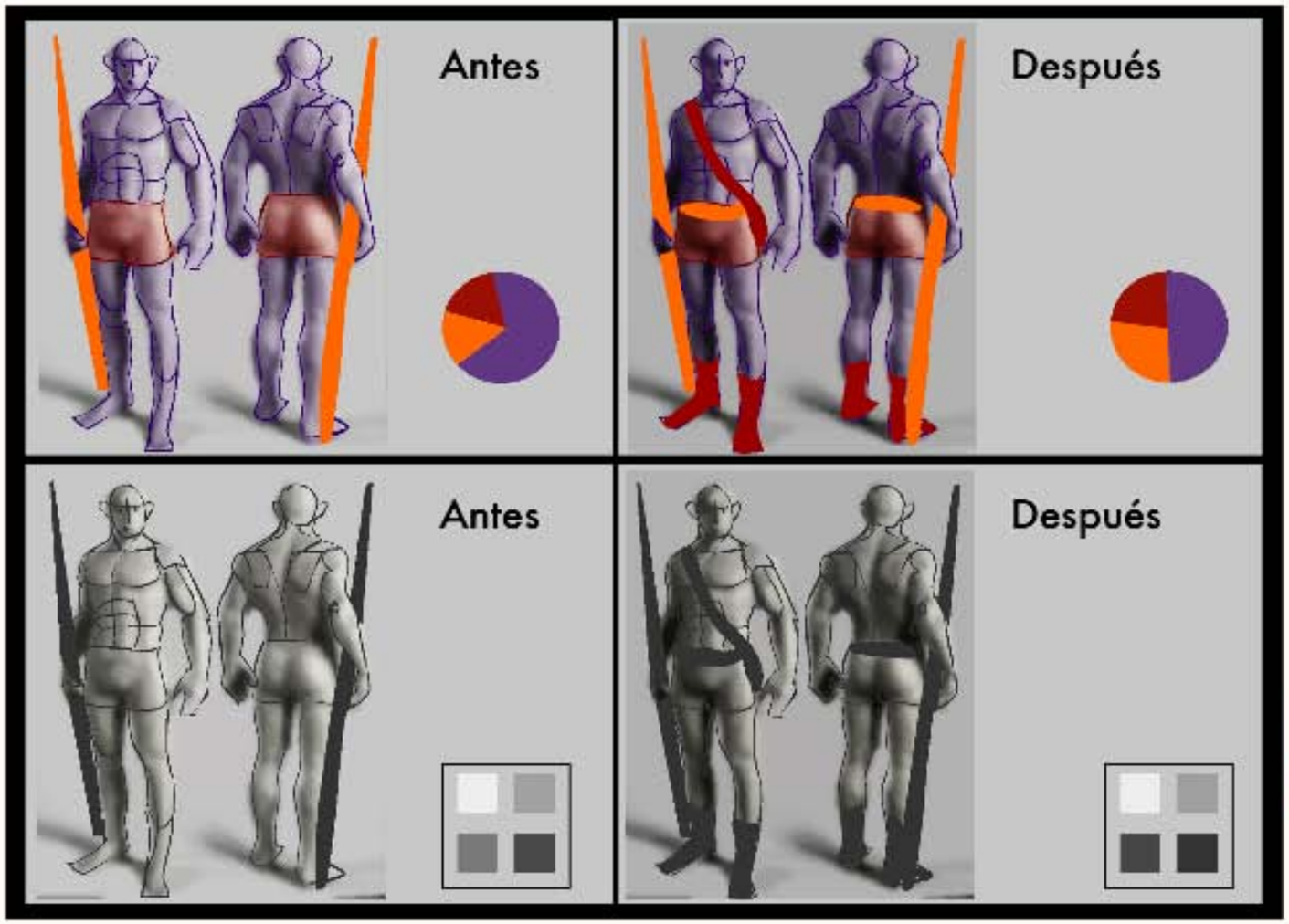
Formas sencillas, líneas de acción evidentes y silueta reconocible.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

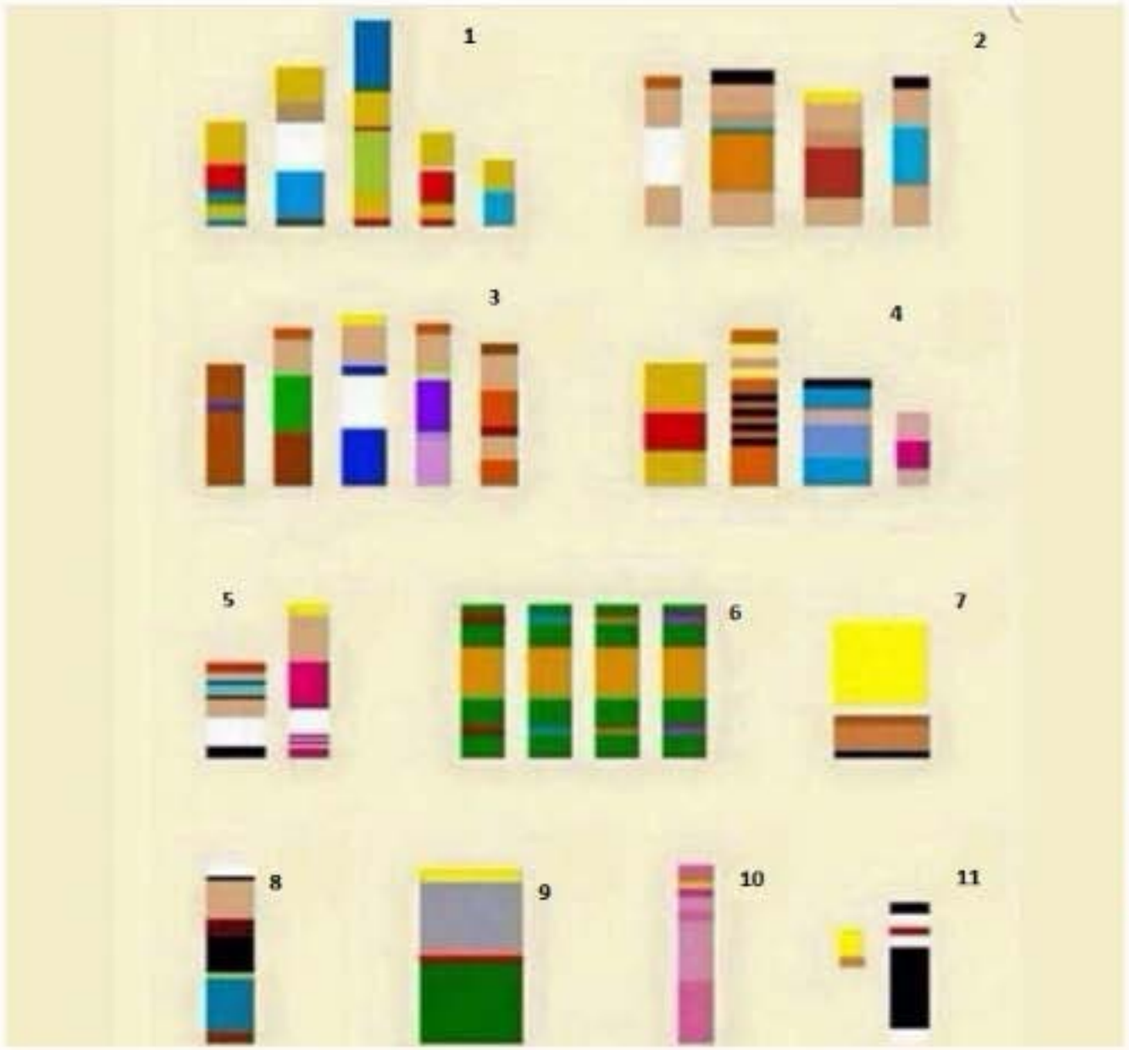
El contraste crea interés.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Objetivos del diseño de personajes

Que sus colores sean reconocibles.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Los diseños del personaje debe ir en consonancia con el diseño del contexto.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Ambientarlos en un tiempo y en un lugar.



Los personajes de la animación, de la novela gráfica y sus preceptos.

Valorar el vestuario y el atrezzo.

Hay que crear diseños reconocibles para personajes principales y diseños menos llamativos para los personajes secundarios.



Hay unos arquetipos del héroe clásico y el antihéroe.



Antecedentes y arquetipo

Arquetipos del personaje que se remontan a los cuentos los mitos y las leyendas



Antecedentes y arquetipo

Los diseños de personajes no surgen de la nada. Se deben buscar antecedentes e influencias artísticas.

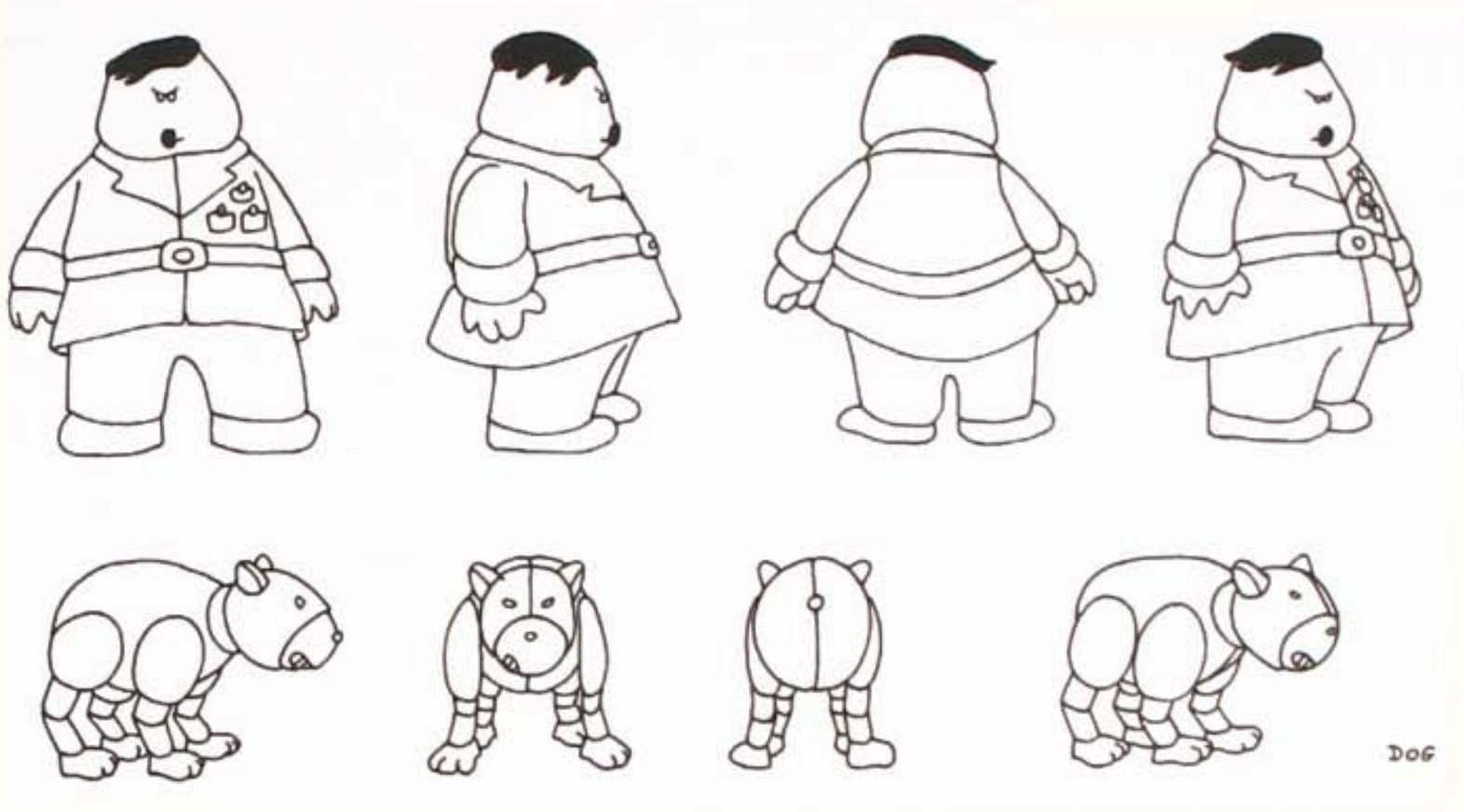
Protagonista que encarna lo positivo lo bueno.



Antecedentes y arquetipo

El principal obstáculo del protagonista suele ser el combate de sus propias debilidades pero también vencer al antagonista para dar un final a la historia.

La valía de un protagonista depende del obstáculo a superar.



Antecedentes y arquetipo

Lo común entre los protagonistas: héroe y antihéroe es que tengan seres queridos comunes.



Antecedentes y arquetipo

Resultan más atractivos los protagonistas vulnerables e imperfectos y los antagonistas con algunas cualidades positivas (salvo claro ésta sea el mal personificado).



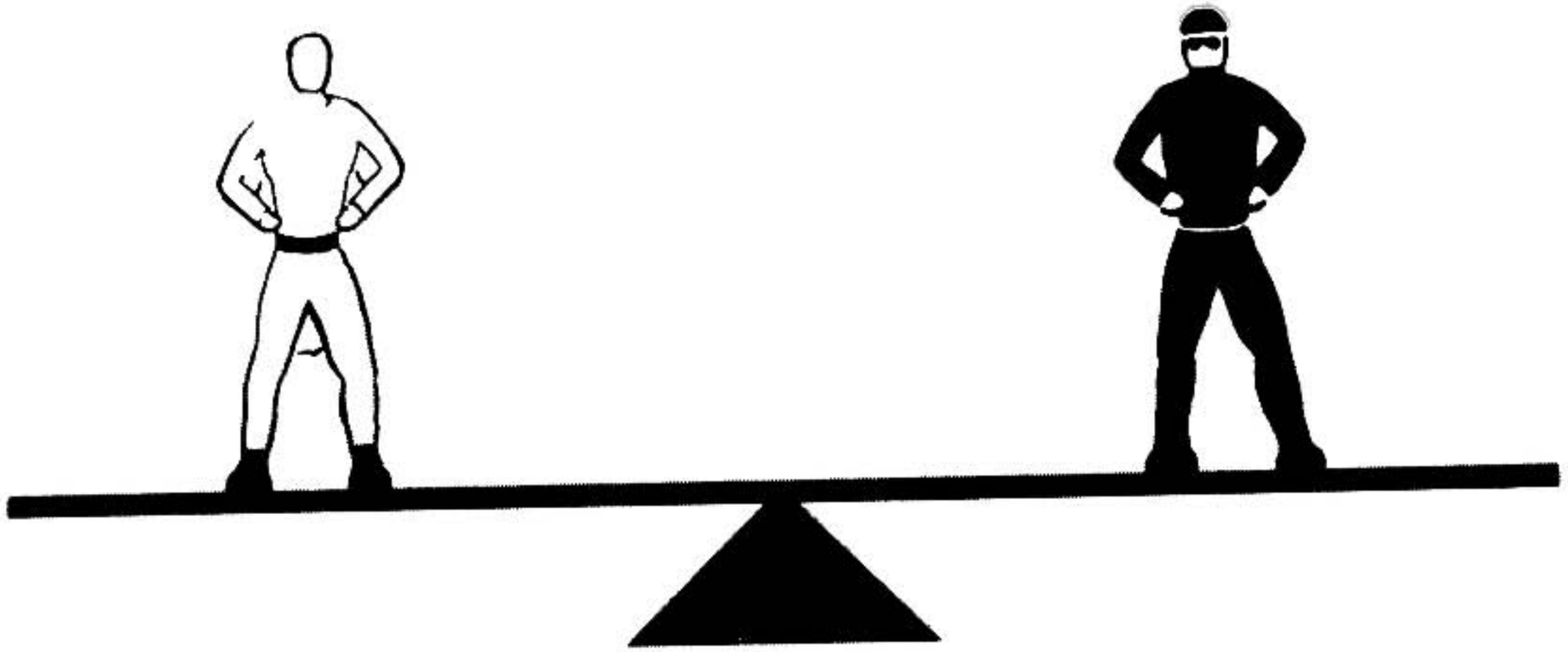


Anthony Hopkins en el papel de Hannibal Lecter en *El silencio de los corderos*

* 101 cosas que aprendí en la Escula de Cine. Neil Landau y Matthew Frederick. Abada editores.

Antecedentes y arquetipo

El enfrentamiento entre ambos puede ser una simple oposición o conflicto ante diferentes opiniones o para conseguir a la misma persona amada.



Cuanto más igualados resultan ser el protagonista y el antagonista, mayor es la tensión que se crea entre ellos

Antecedentes y arquetipo

Los personajes secundarios dan profundidad en sus motivaciones para que la historia quede bien definida.



Antecedentes y arquetipo

Los personajes secundarios deben equilibrar a los protagonistas y que aporten ayudas o inconvenientes que aumenten el interés del protagonista dentro de la historia.

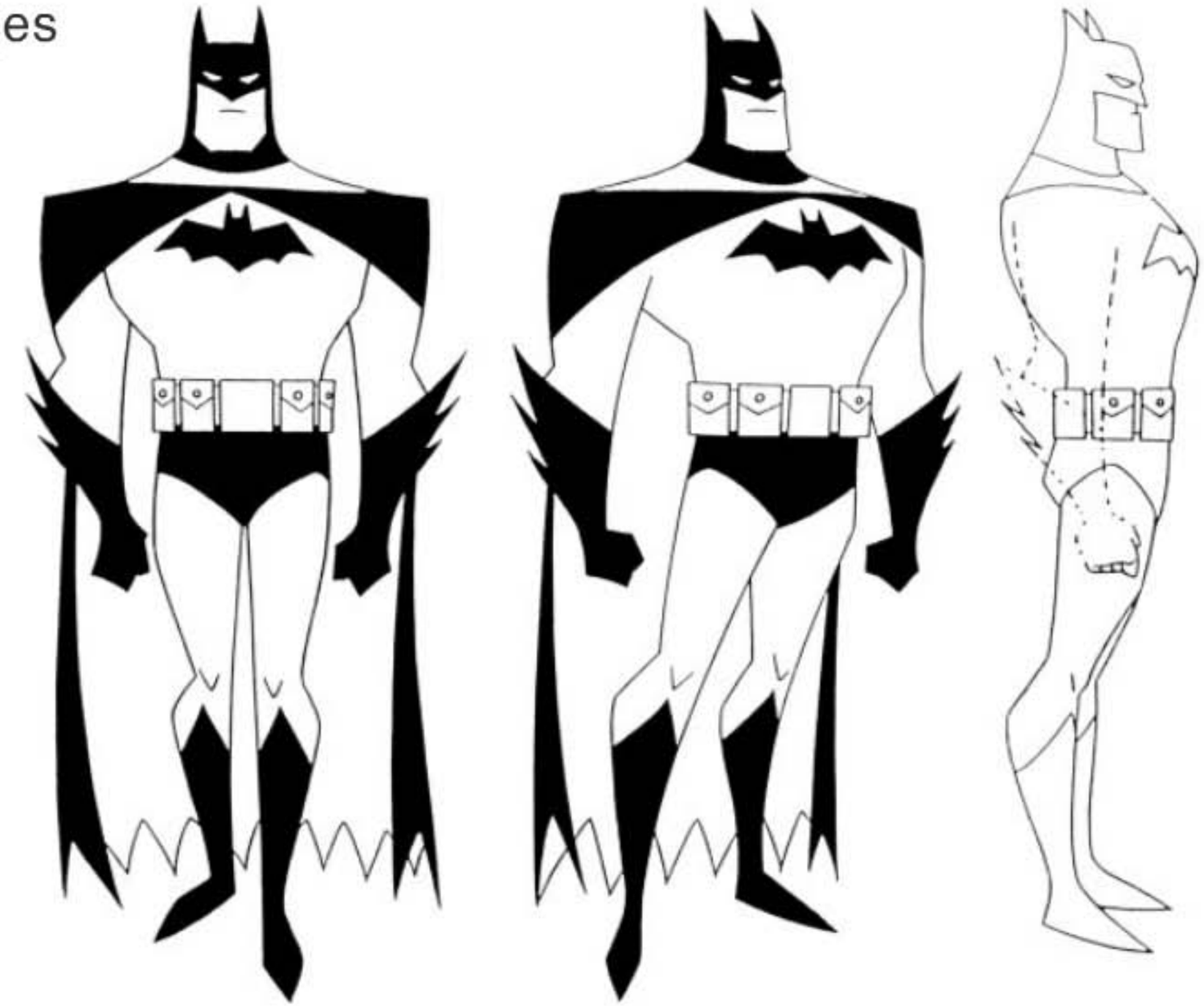
En un personaje secundario es aceptable incluir algún estereotipo (exceptuando los ofensivos) reconocibles por el vestuario, función o personalidad.



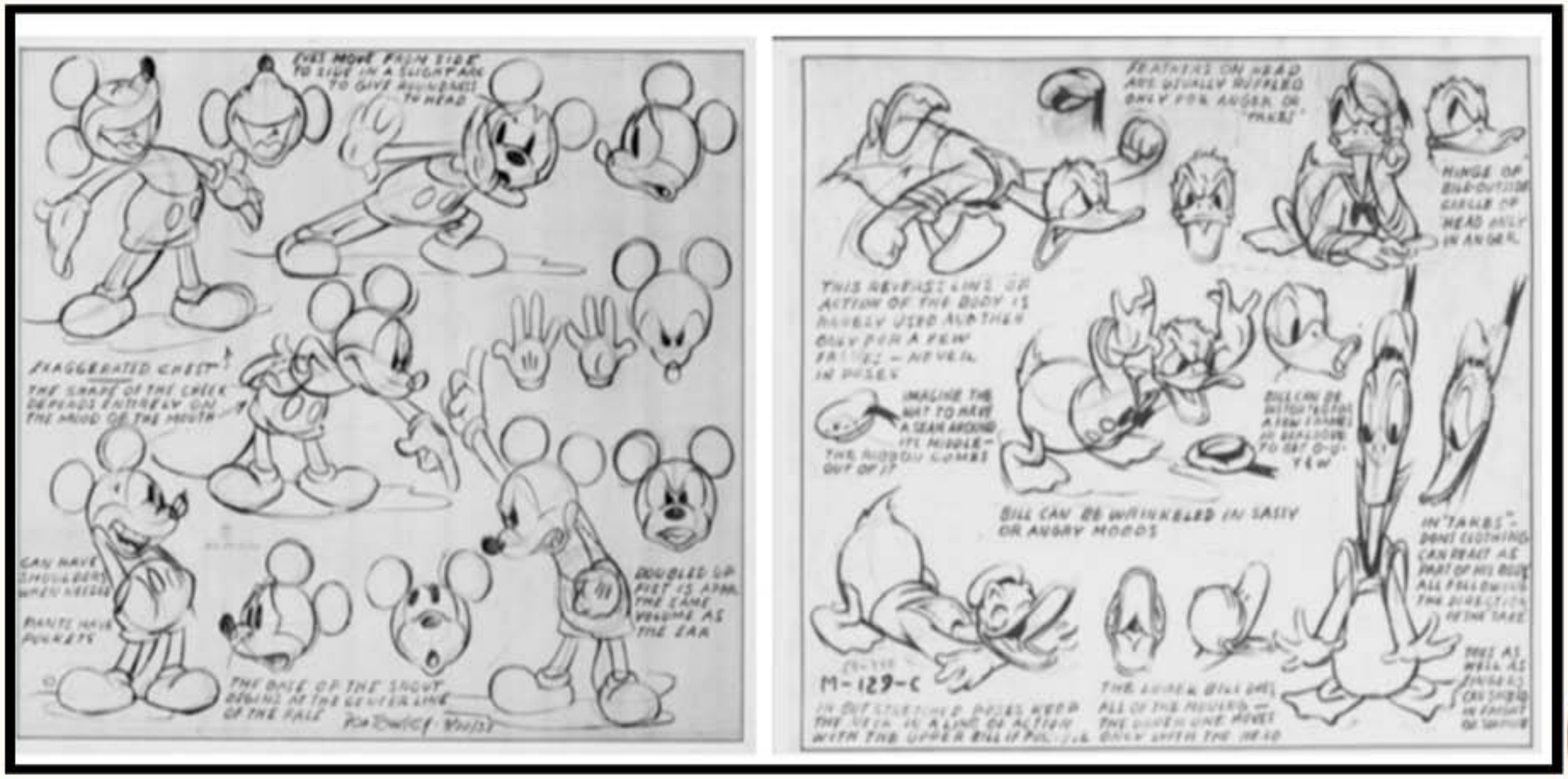
Las Hojas Modelos o Model Sheets son plantillas usadas por el equipo de animación, muestran al equipo animador los ángulos principales de los personajes



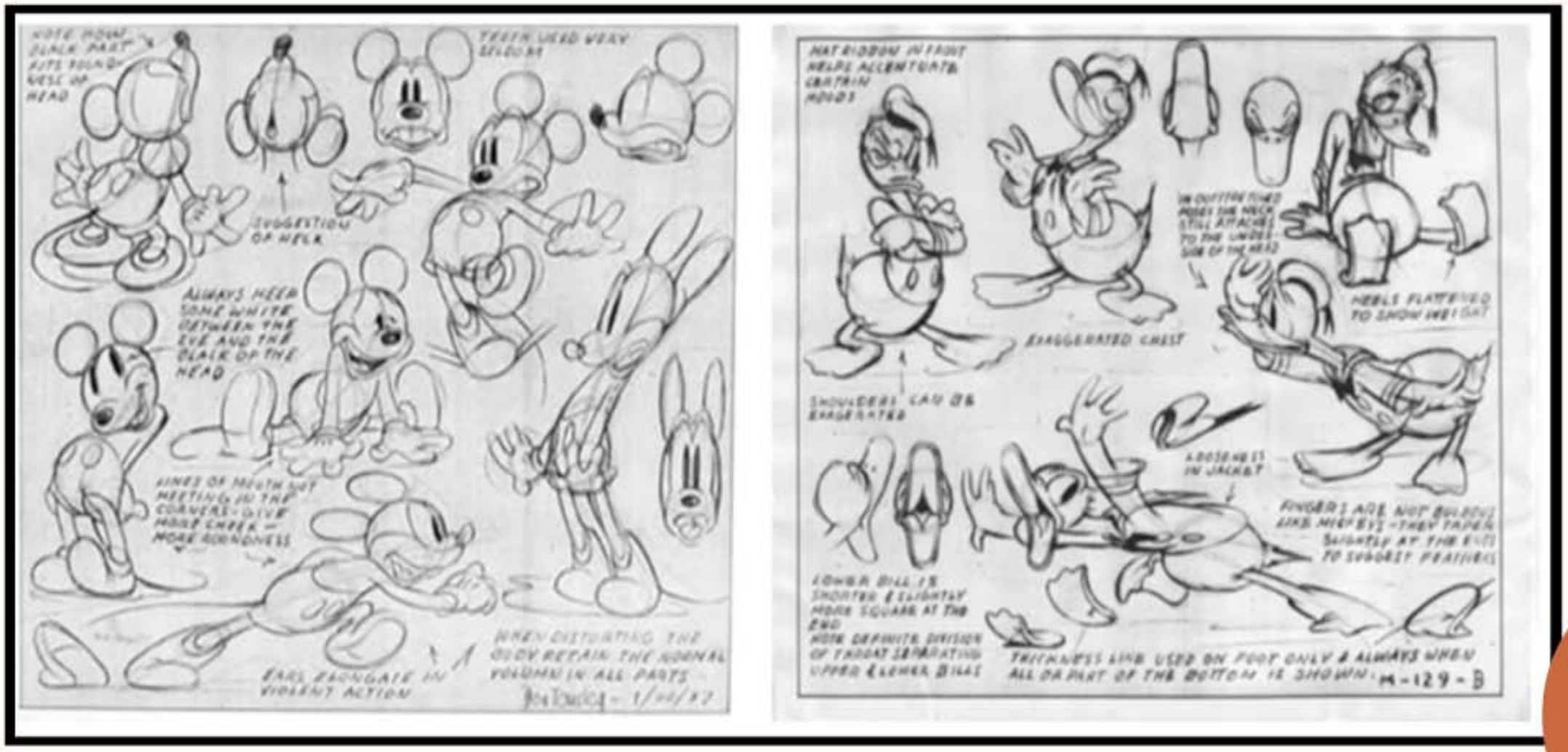
Las Hojas Modelos o Model Sheets son plantillas usadas por el equipo de animación, muestran al equipo animador los ángulos principales de los personajes



Hoja de personaje. Describe con texto el personaje, en algunas ocasiones se incorporan bocetos.



Hoja de personaje. Describe con texto el personaje, en algunas ocasiones se incorporan bocetos.



Hoja de personaje. Describe con texto el personaje, en algunas ocasiones se incorporan bocetos.



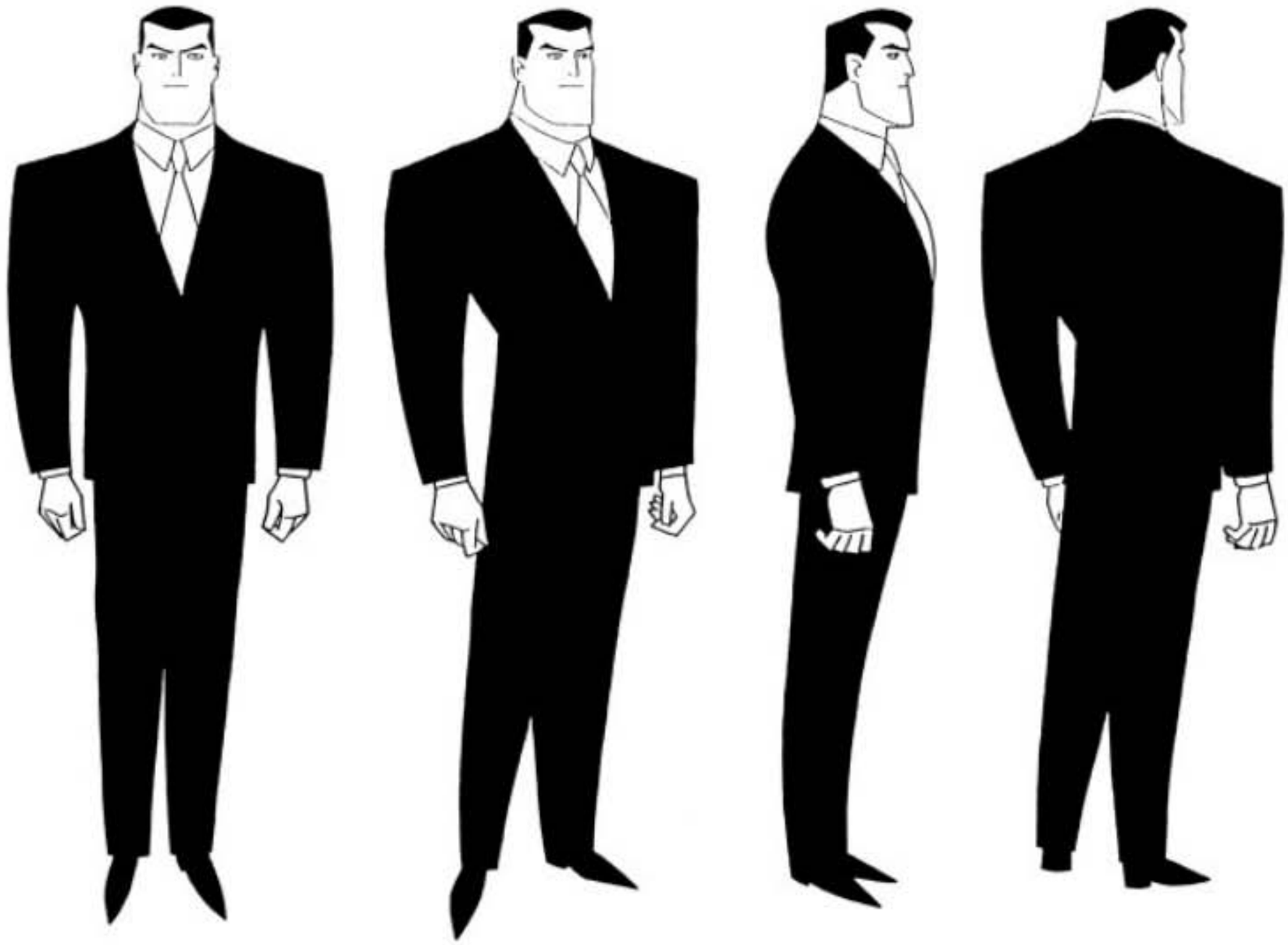
Hoja de concepto. Plano general del personaje con ampliaciones de características detalladas.



Hoja de concepto. Plano general del personaje con ampliaciones de características detalladas.



Hoja de modelo de vestuario.



Prof.: Carmen Pérez González

Hoja de modelo de vestuario.



Hoja de modelo de vestuario.



Prof.: Carmen Pérez González

Hoja de modelo de vestuario.

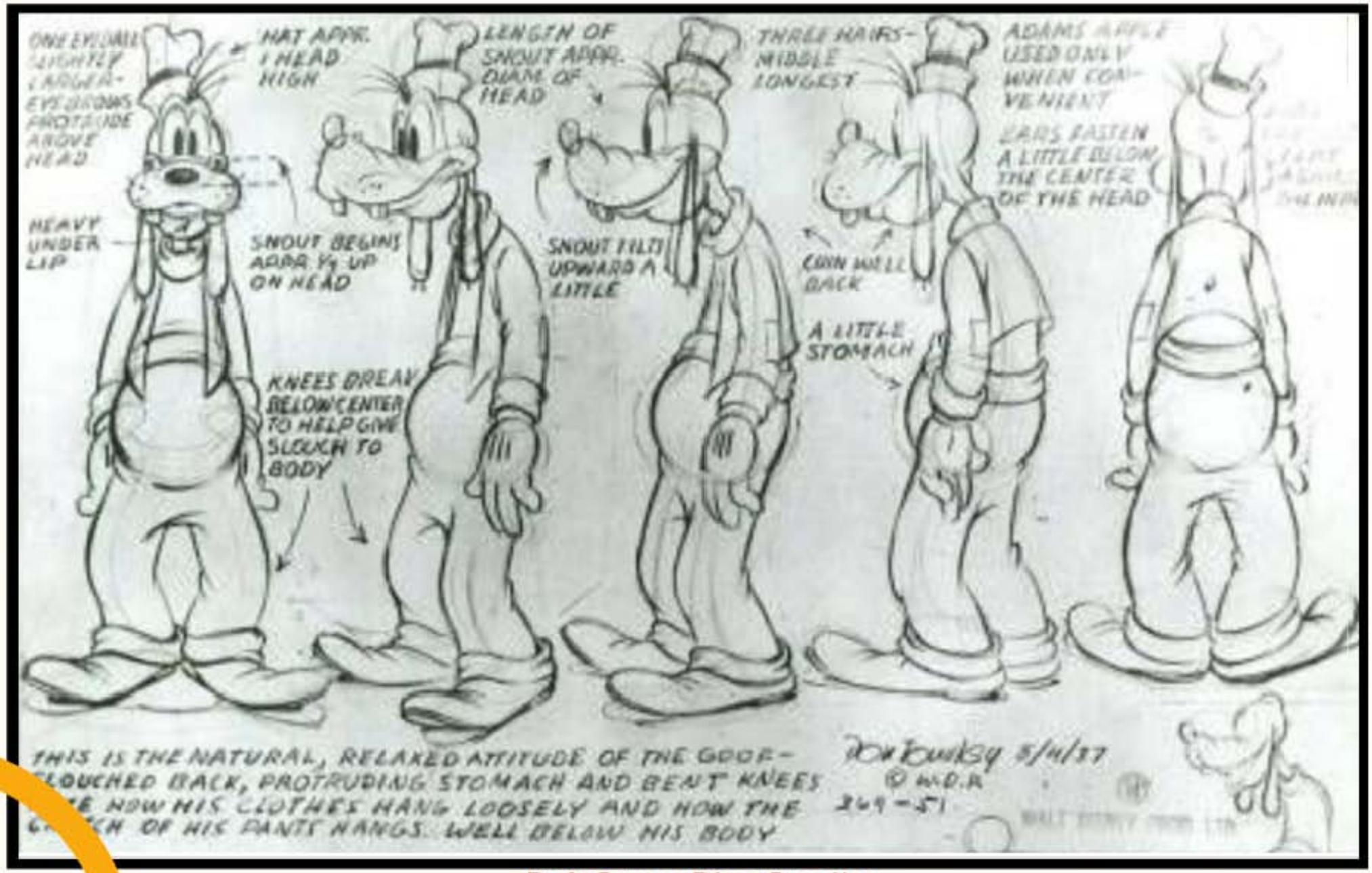


Prof.: Carmen Pérez González

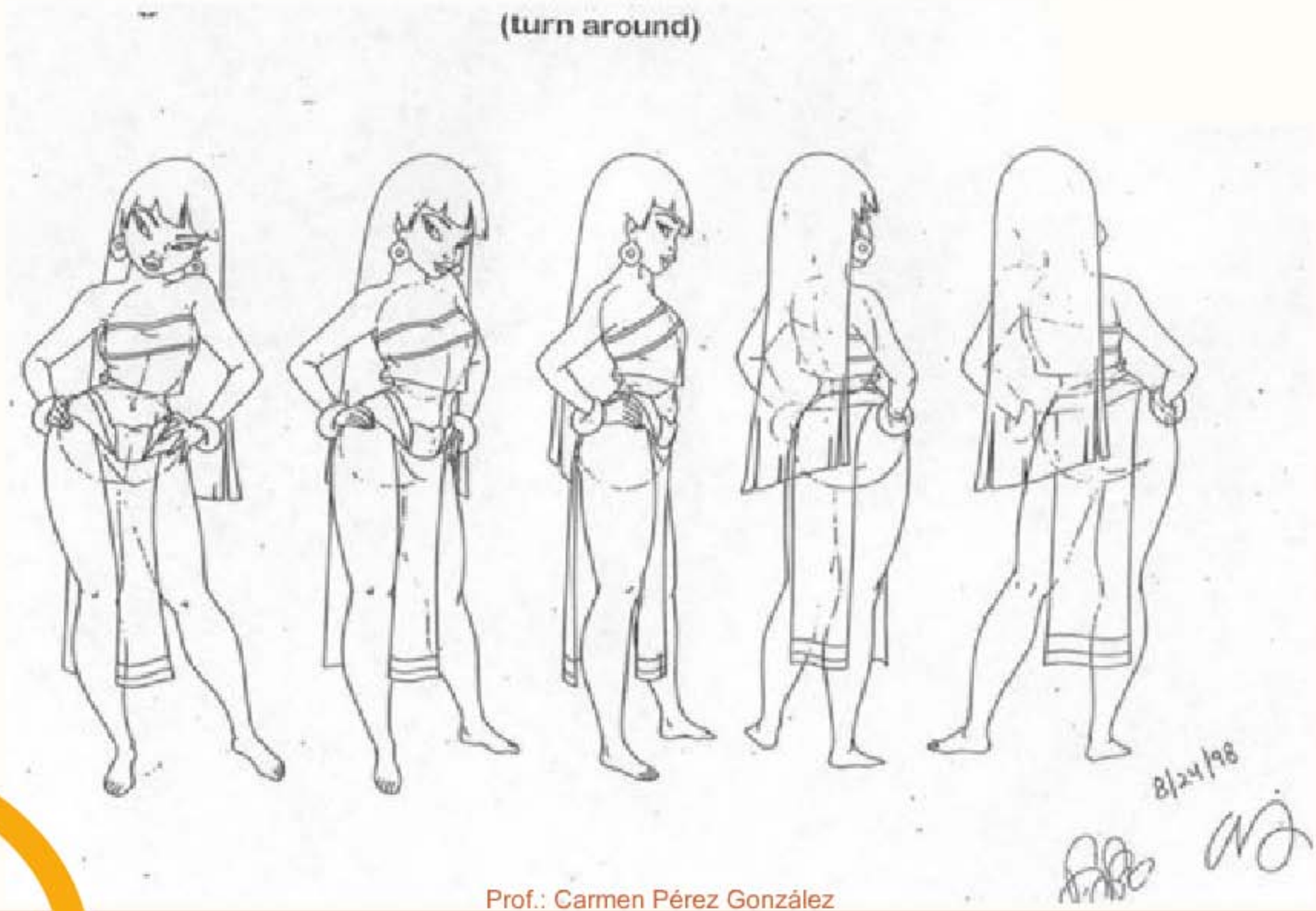
Hoja de modelo de vestuario.



Rotación o turnaround muestra la perspectiva del personaje en cinco poses. En ella se dibuja el personaje de perfil, tres cuartos, frente, espalda y tres cuartos de espalda.



Rotación o turnaround si el personaje no es simétrico serán en siete poses. En ella se dibuja el personaje de perfil, tres cuartos, frente, espalda, tres cuartos de espalda y el perfil y tres cuartos que falta.



Rotación o turnaround. Para un modelador 3D es suficiente con tres poses: frontal, de espaldas y perfil.



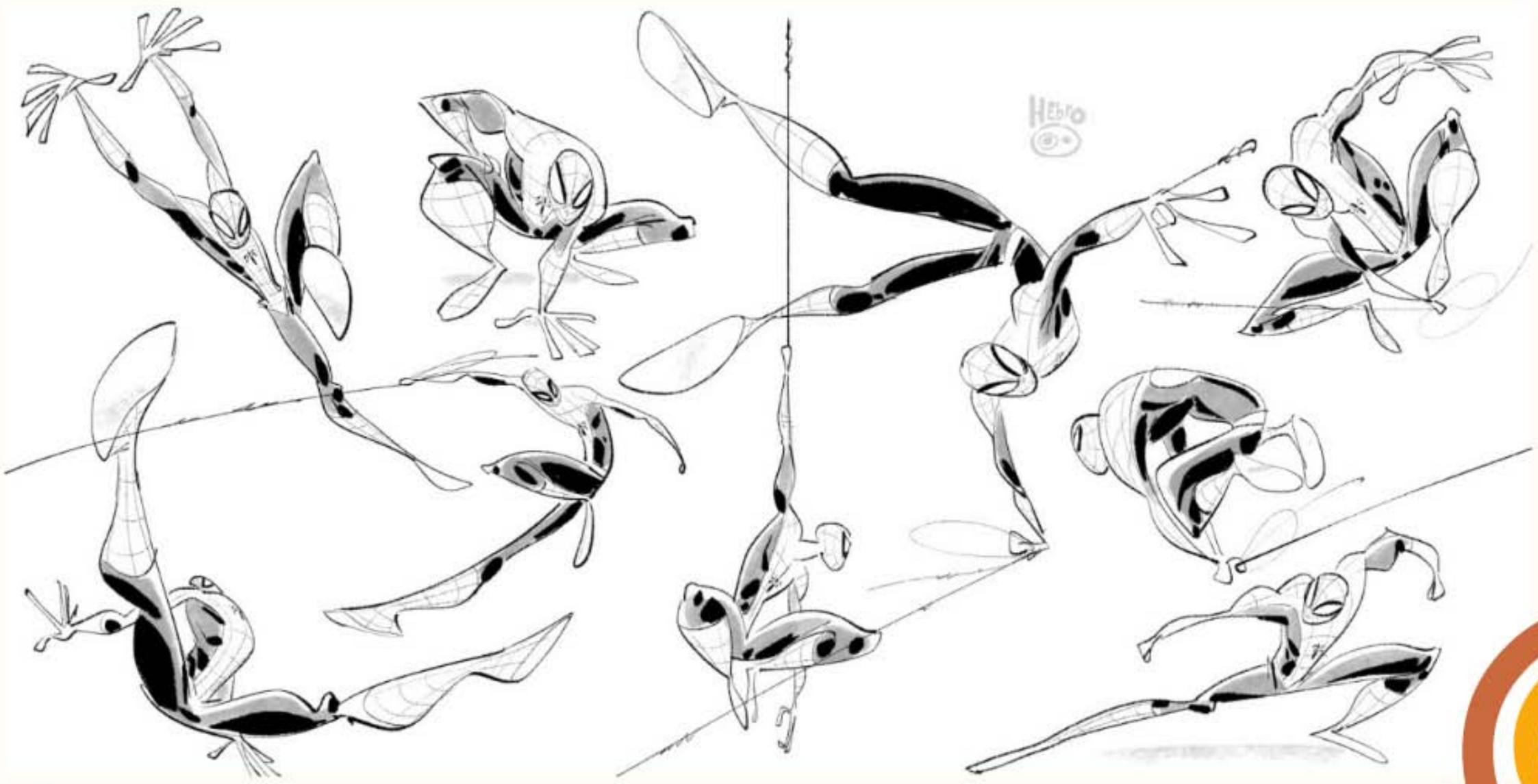
Rotación o turnaround.



Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.

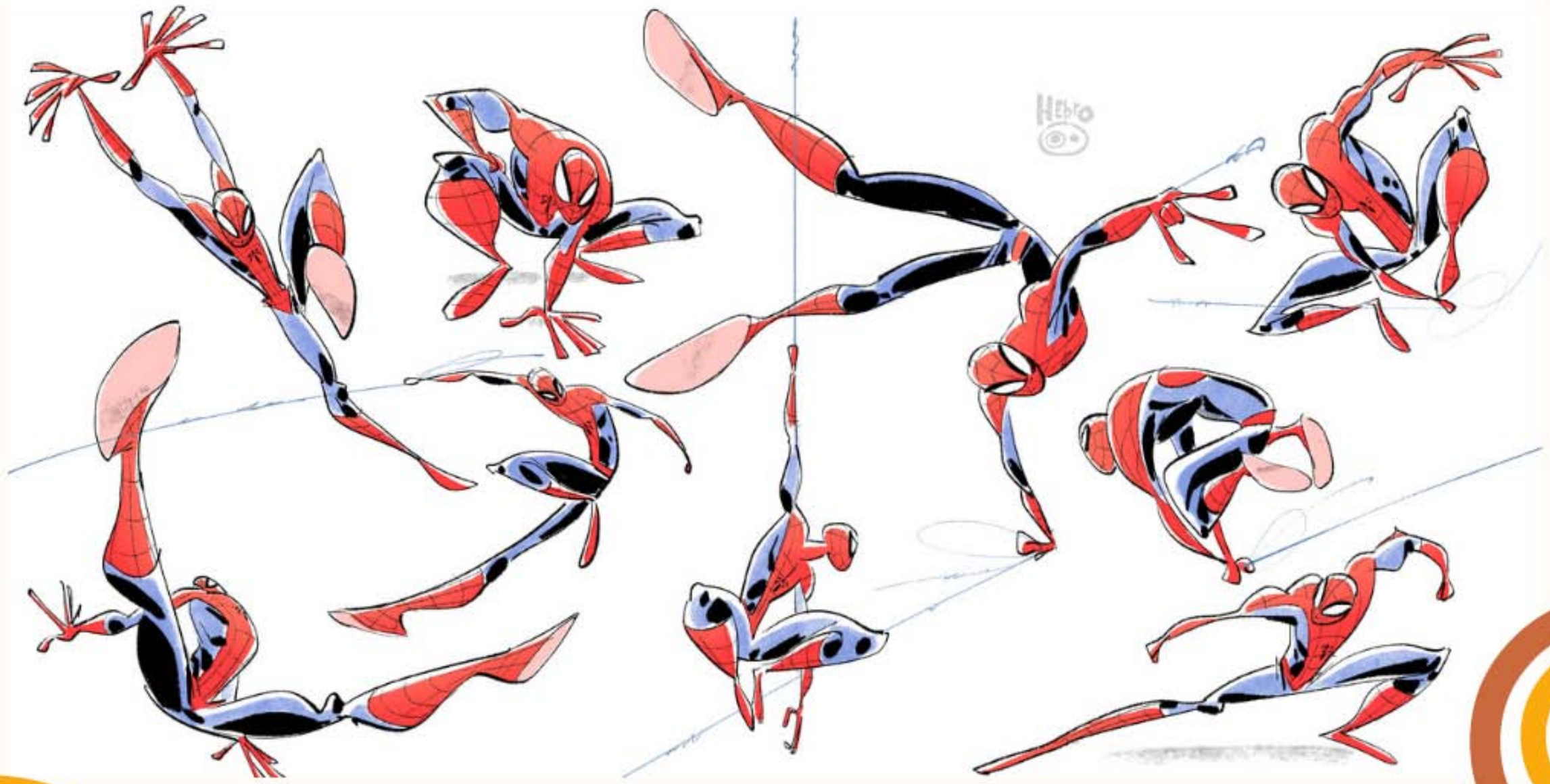


Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.



Prof.: Carmen Pérez González

Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.

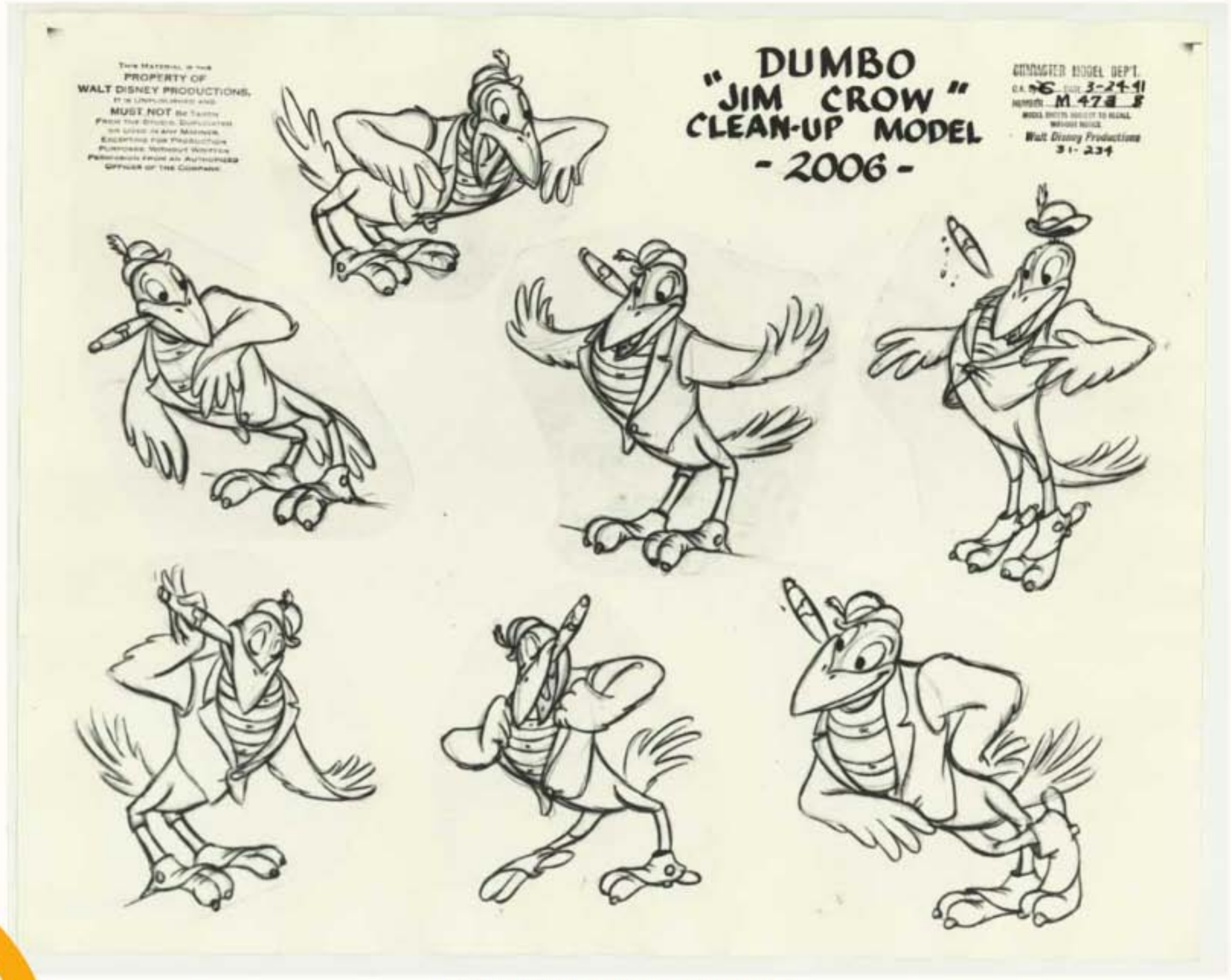


Prof.: Carmen Pérez González

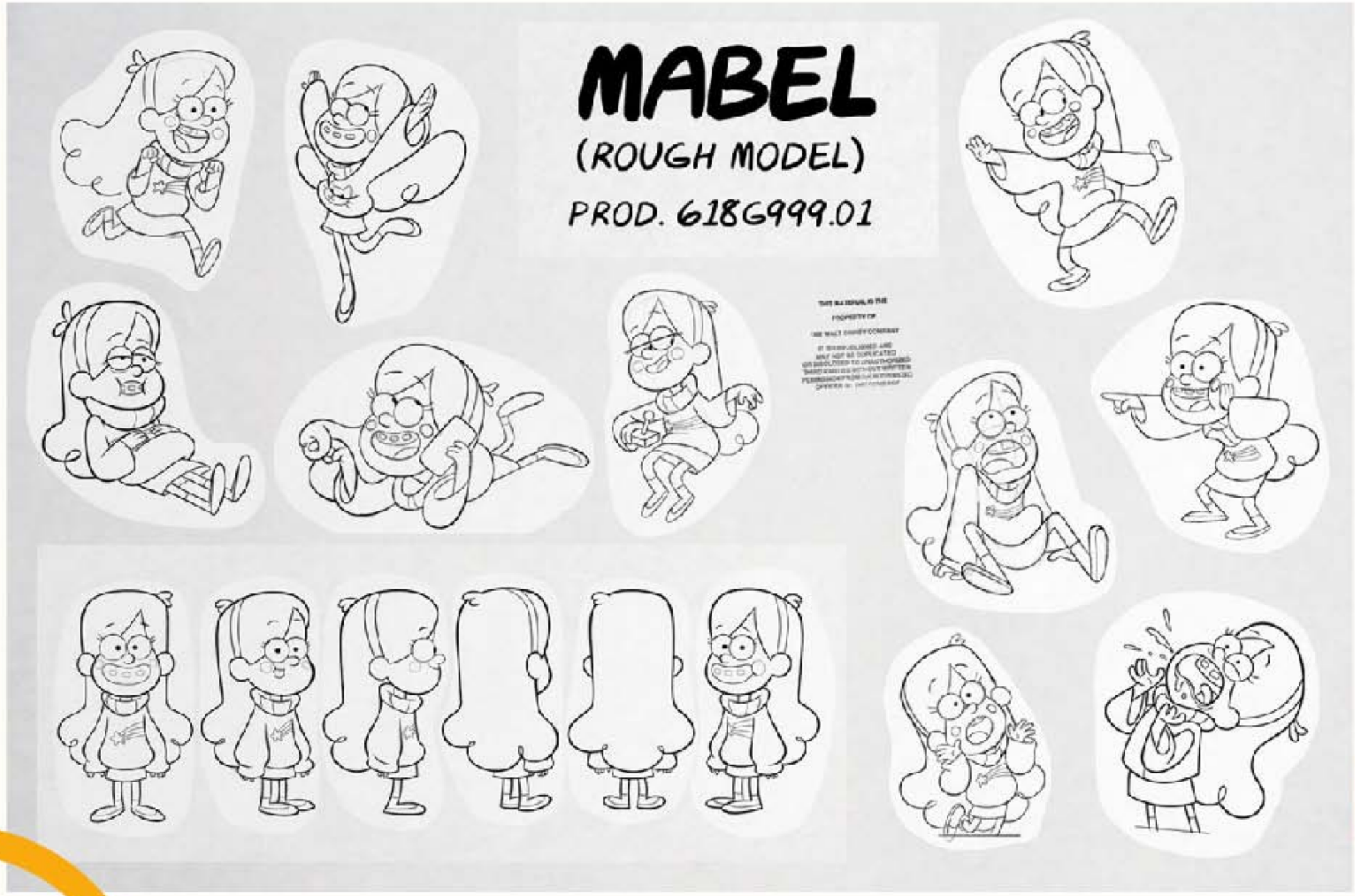
Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.



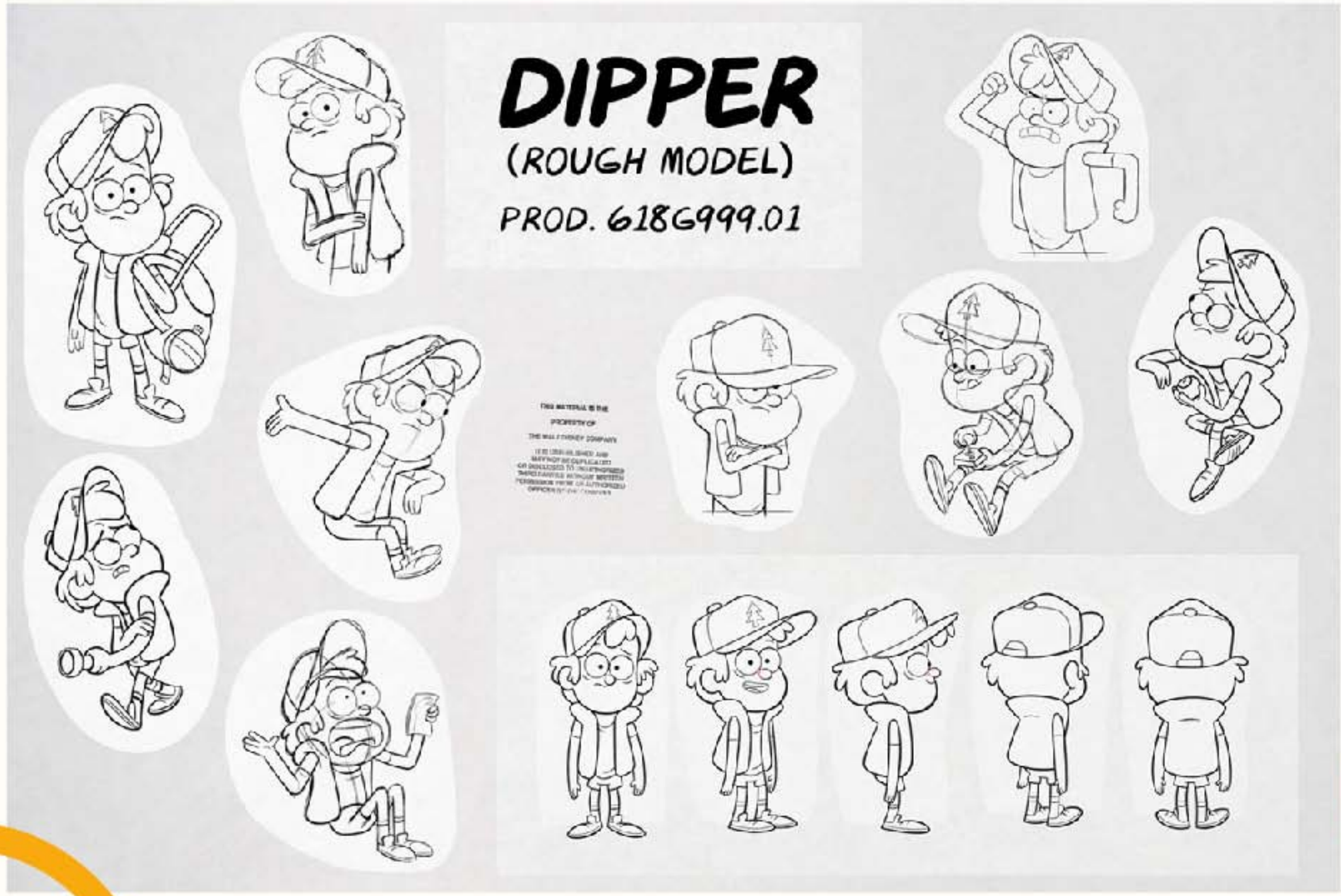
Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.



Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.



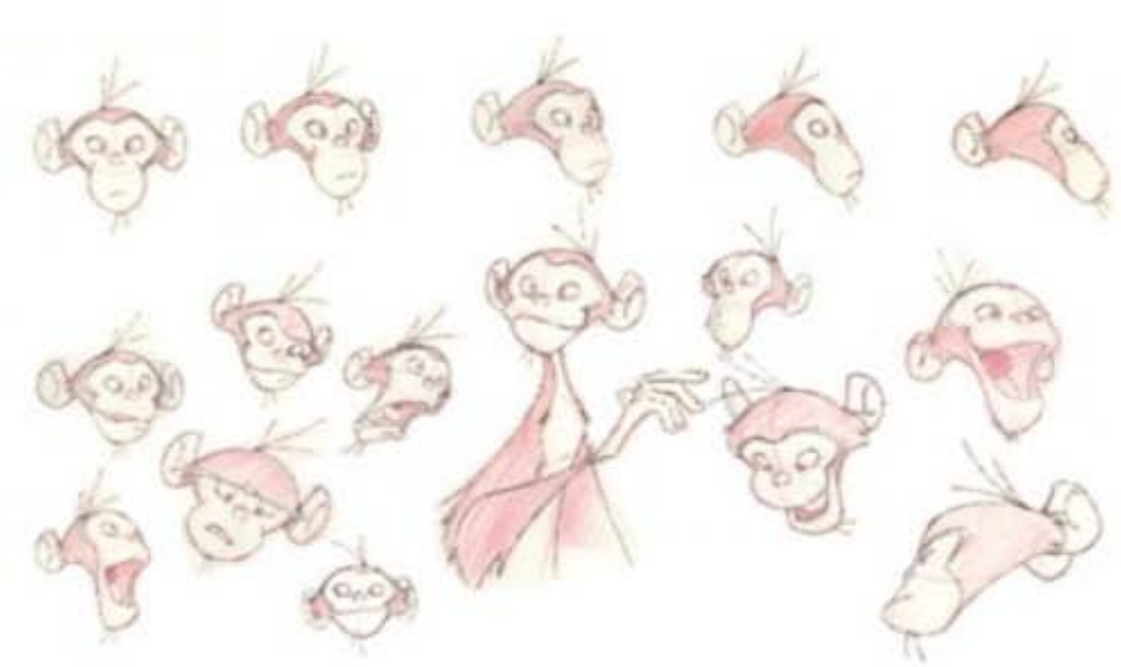
Hoja de acción. Presenta la capacidad de movimiento del personaje.



Hoja de expresiones.

Emociones primarias a interpretar por un actor: la felicidad, la tristeza, el enfado y el miedo.





Hoja de expresiones.

Emociones primarias a interpretar por un actor: la felicidad, la tristeza, el enfado y el miedo pero habría que añadir también la amenaza, el desprecio el dolor, el llanto y la risa.



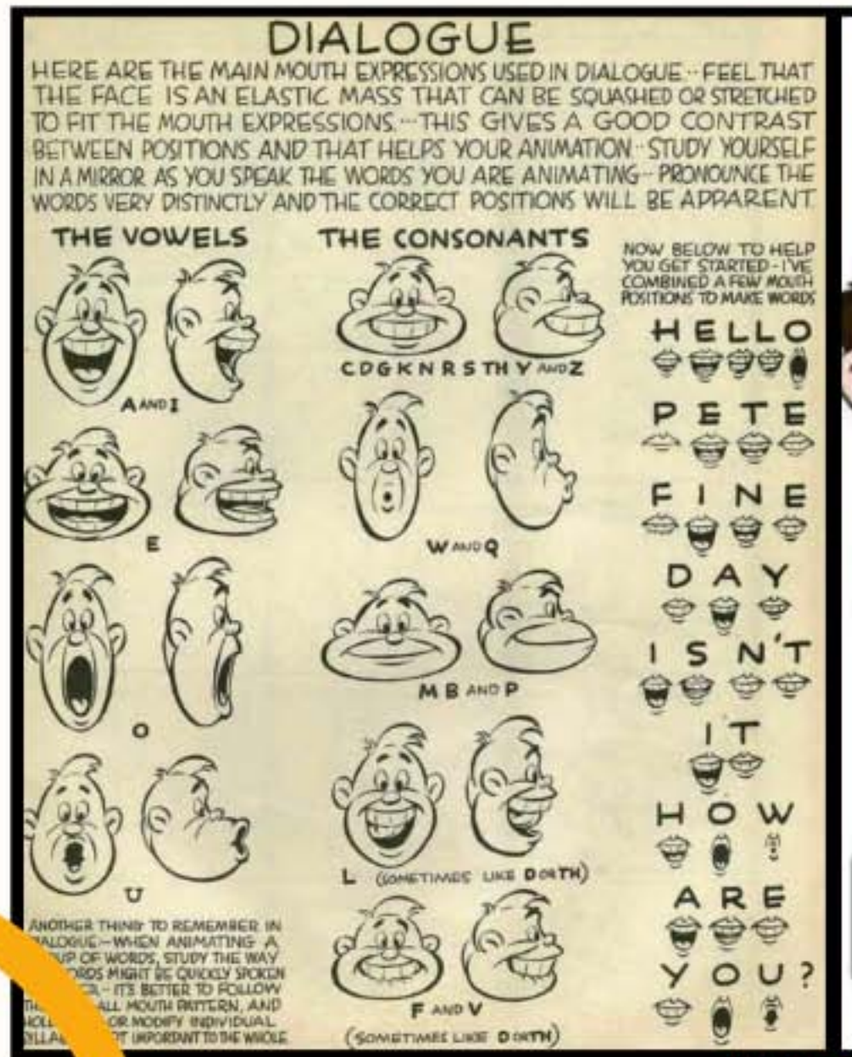
Hay también Hojas de Cabezas, de Extremidades, Brazos, Manos y Pies y Hojas de Modelo de Cabello y Barbas.



Hay también Hojas de Cabezas, de Extremidades, Brazos, Manos y Pies y Hojas de Modelo de Cabello y Barbas.



Las Hojas de Bocas siguen el convenio que responde a una sincronización entre la locución y el movimiento de los labios, también llamado Lipsync, que ha evolucionado desde el dibujo de cada uno de los fonemas en la línea de tiempo a la automatización de la imagen con el sonido utilizando programas como Toon Boom.

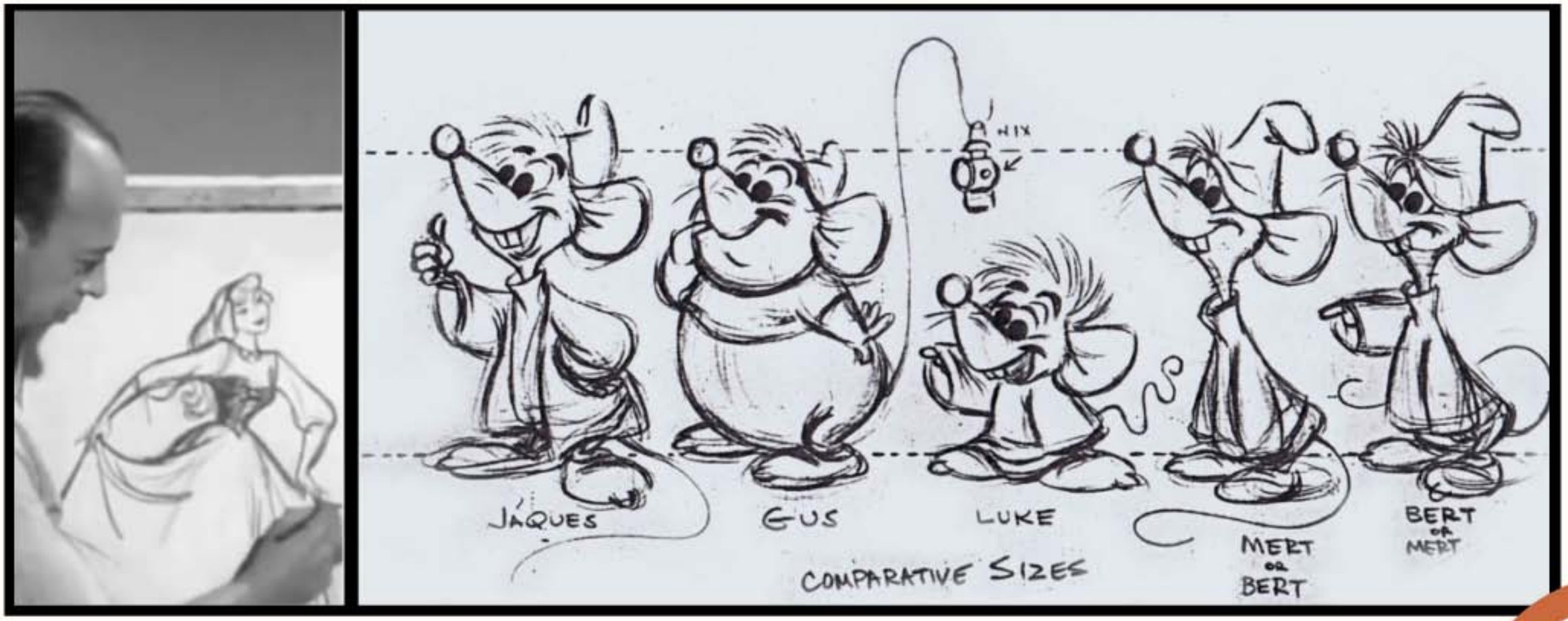


Estudio de modelo comparativa.

También se crean Hojas de Modelos Comparativos de los cánones de los diferentes personajes, de las diferentes actitudes, comparando jerarquías y relaciones familiares.

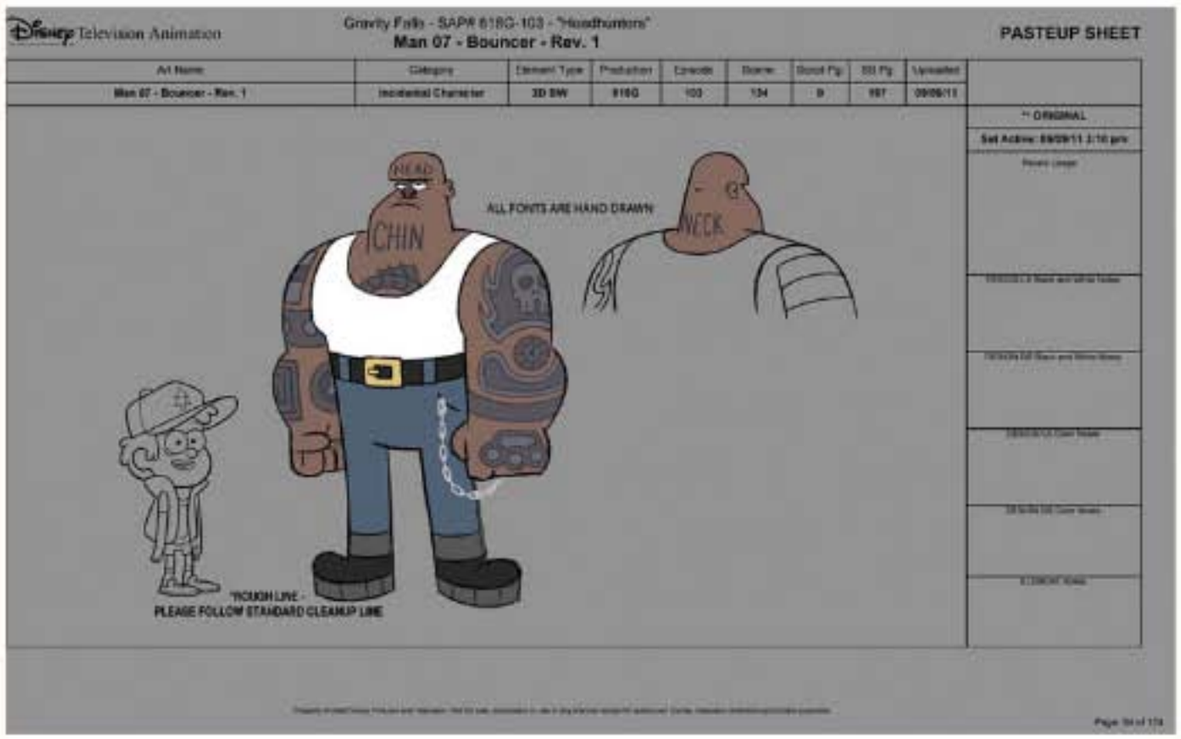

'Ku Panda' character designs by Nicolas Marlet, DreamWorks Animation

Estudio de modelo comparativa.

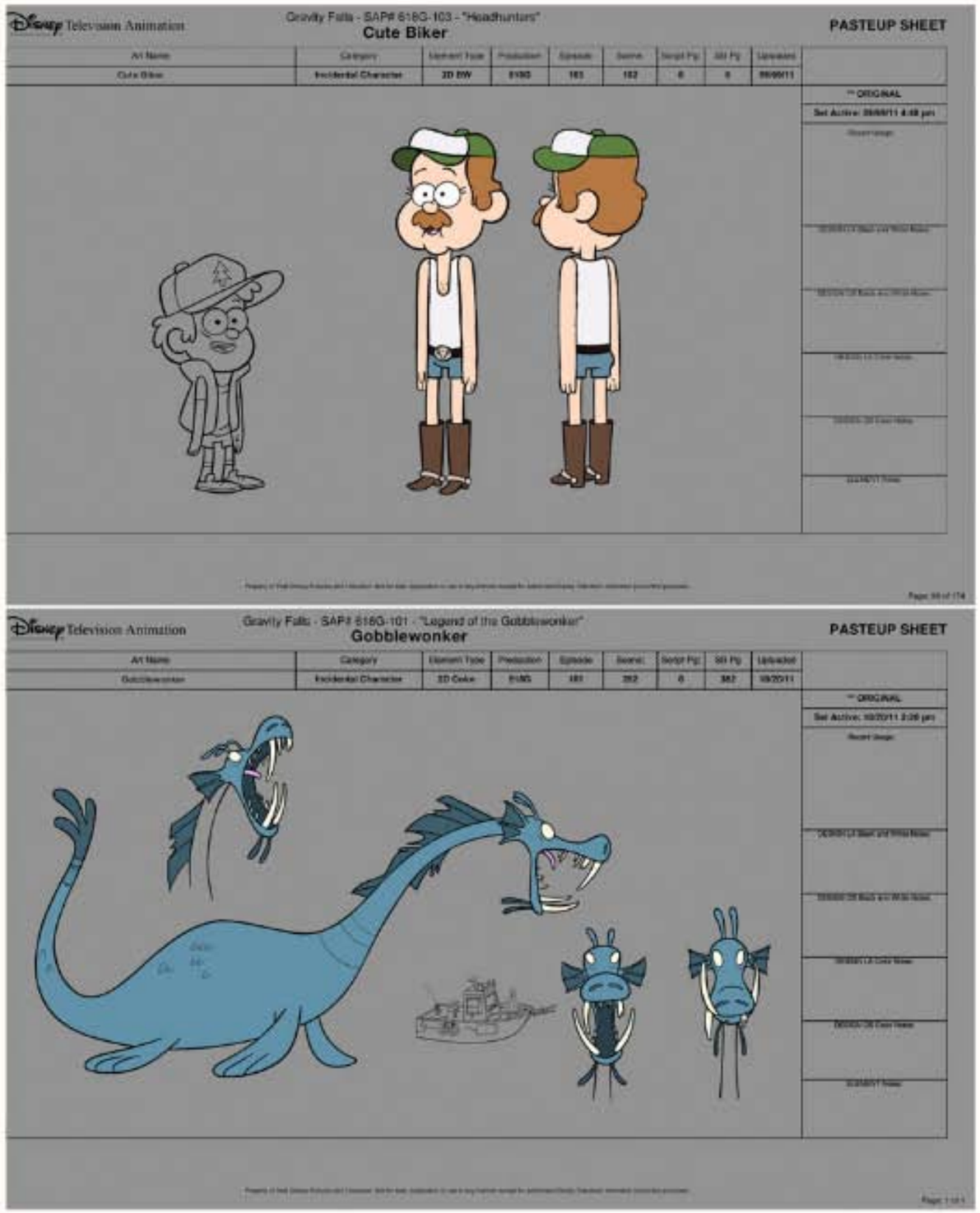


Estudio de modelo comparativa.





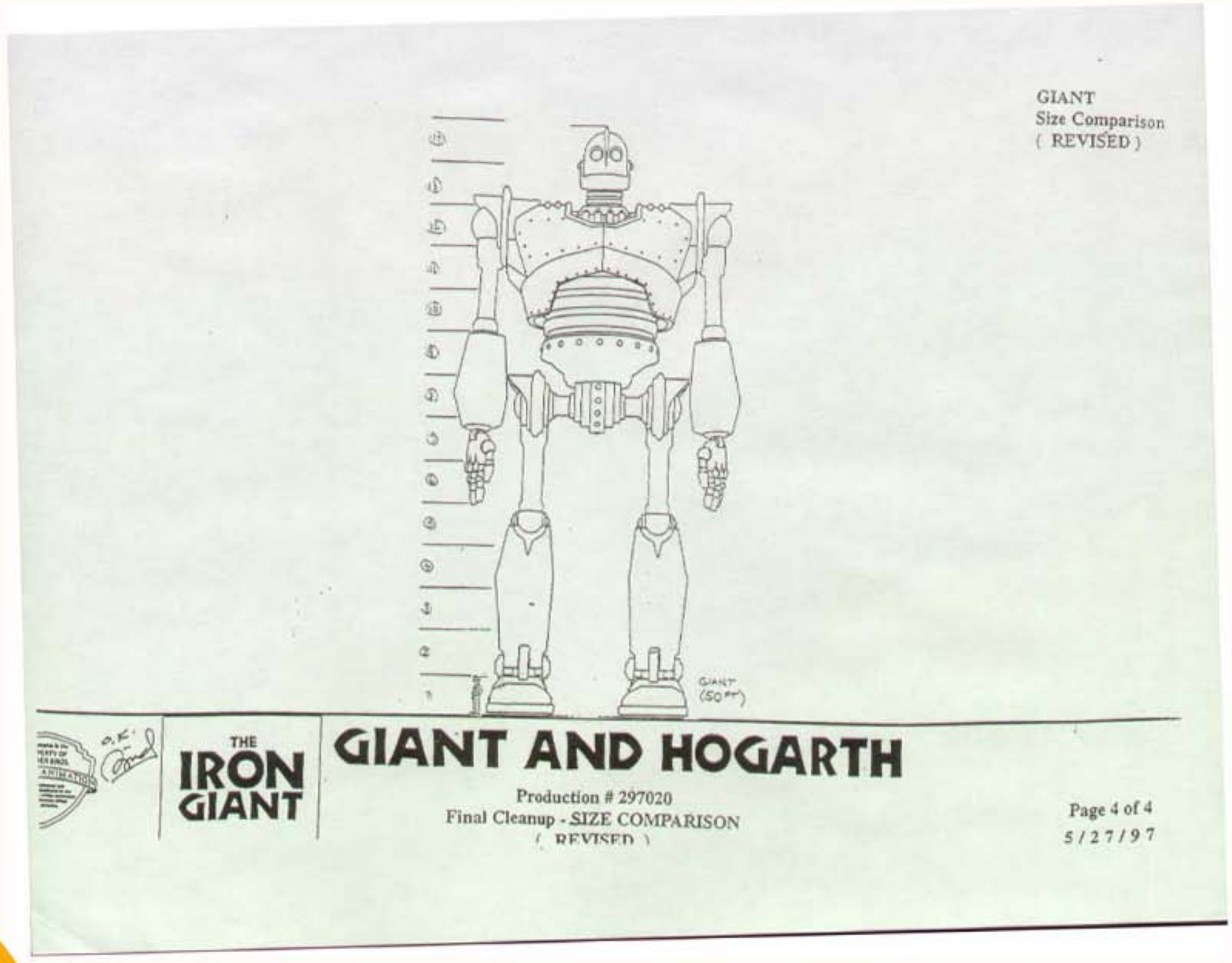
Estudio de modelo comparativa.



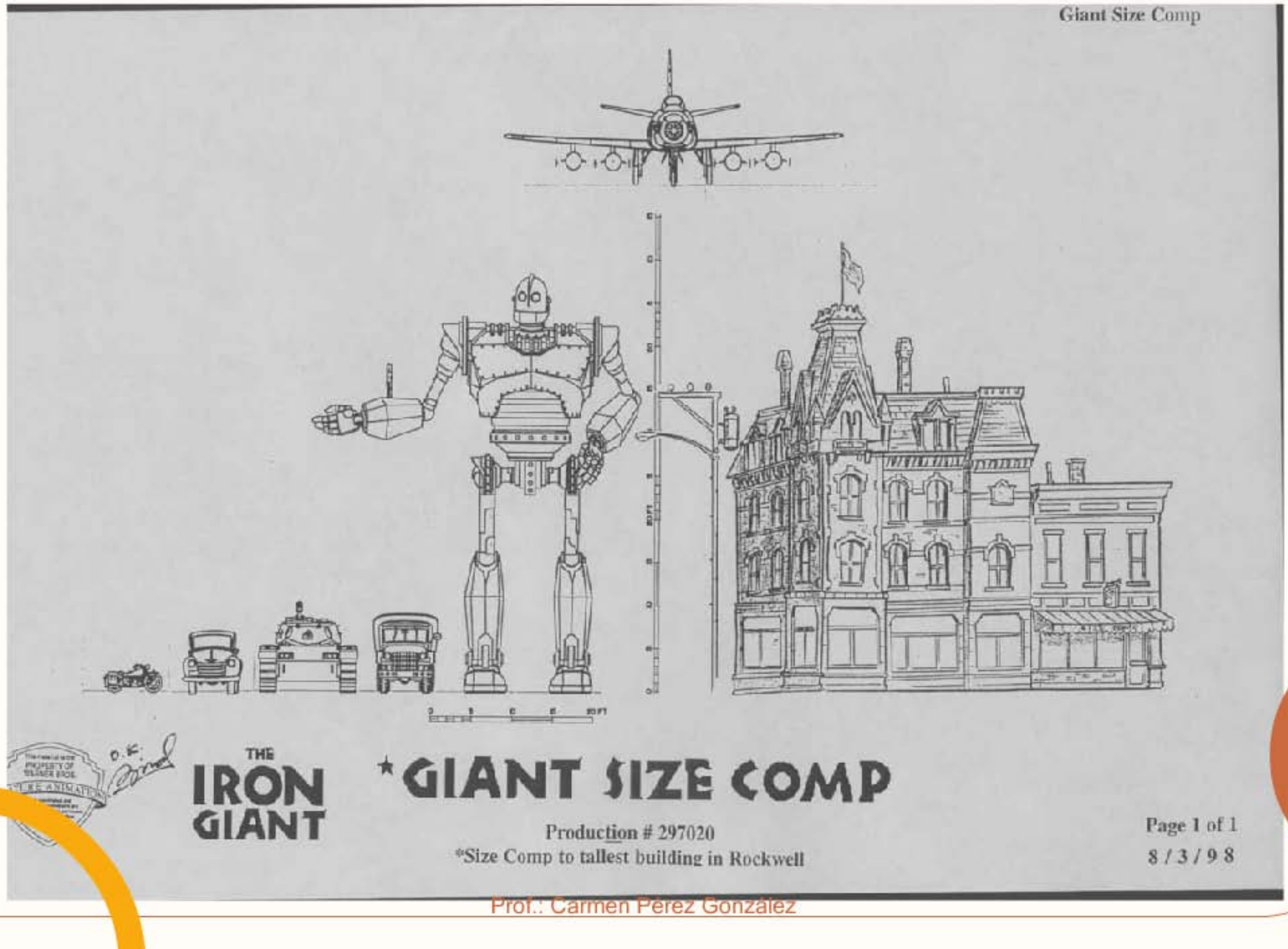
Estudio de modelo comparativa.



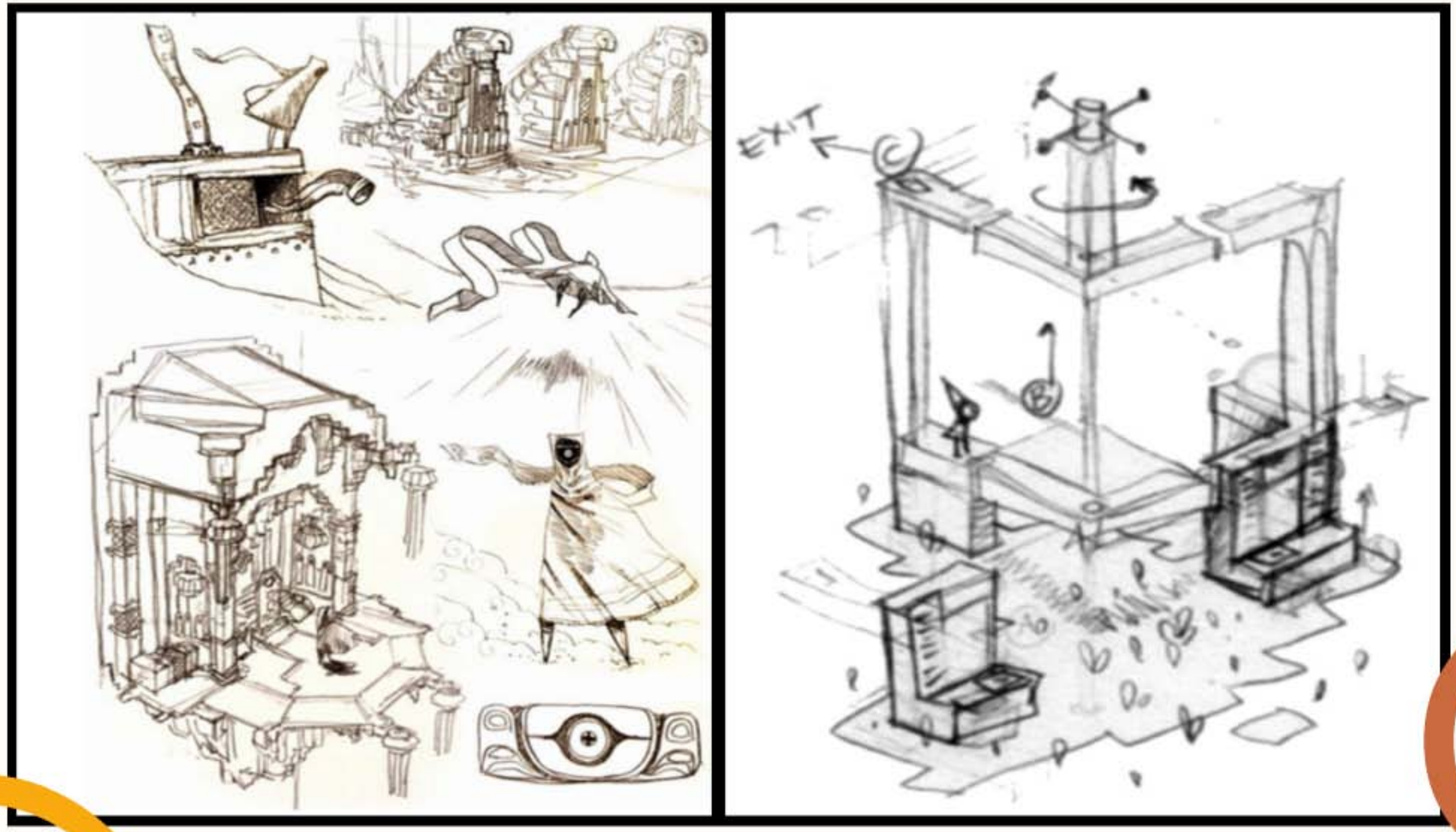
Estudio de modelo comparativa.



Estudio de modelo comparativa.

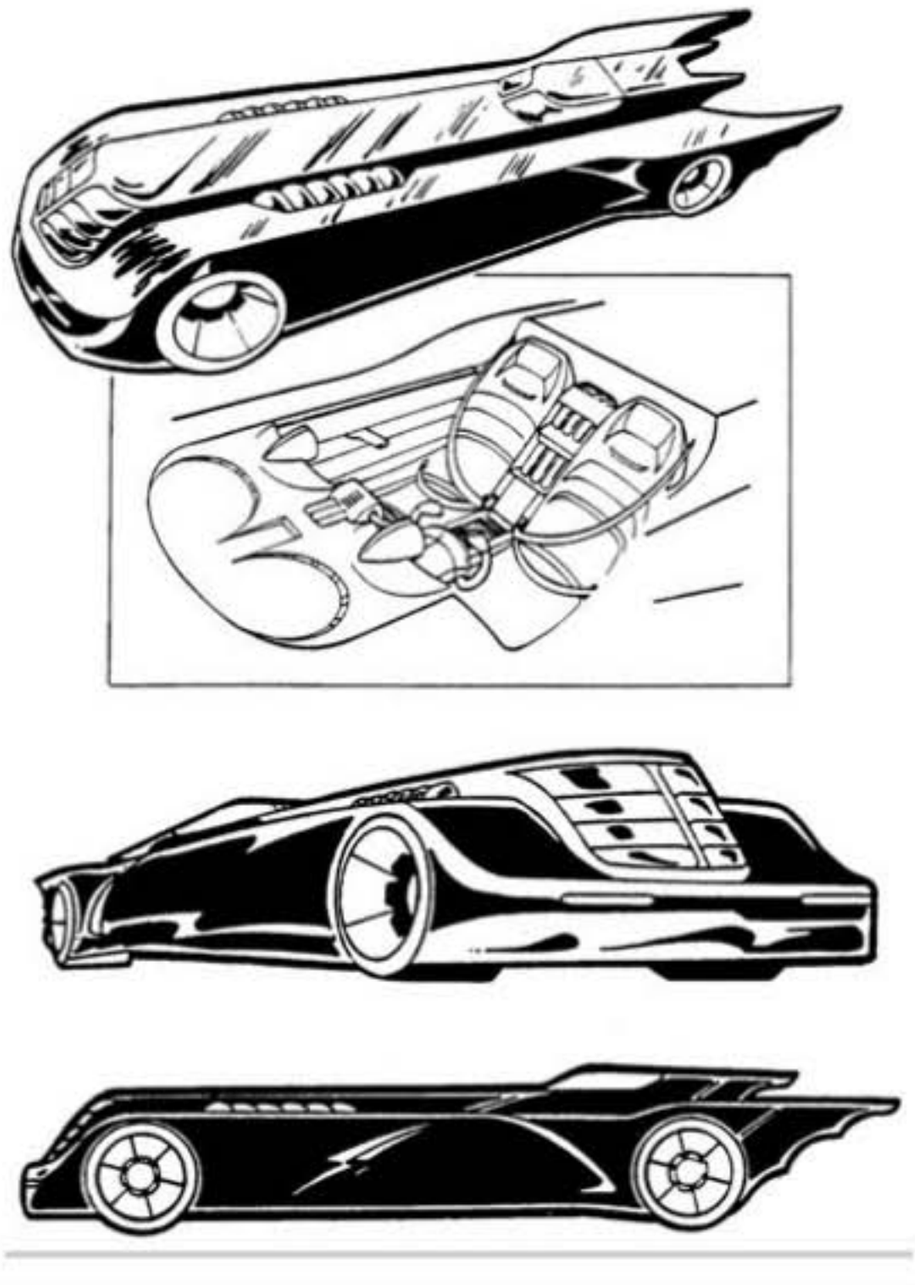


Estudio de modelo de objetos o accesorios. Los objetos pueden ayudar a presentar el personaje.



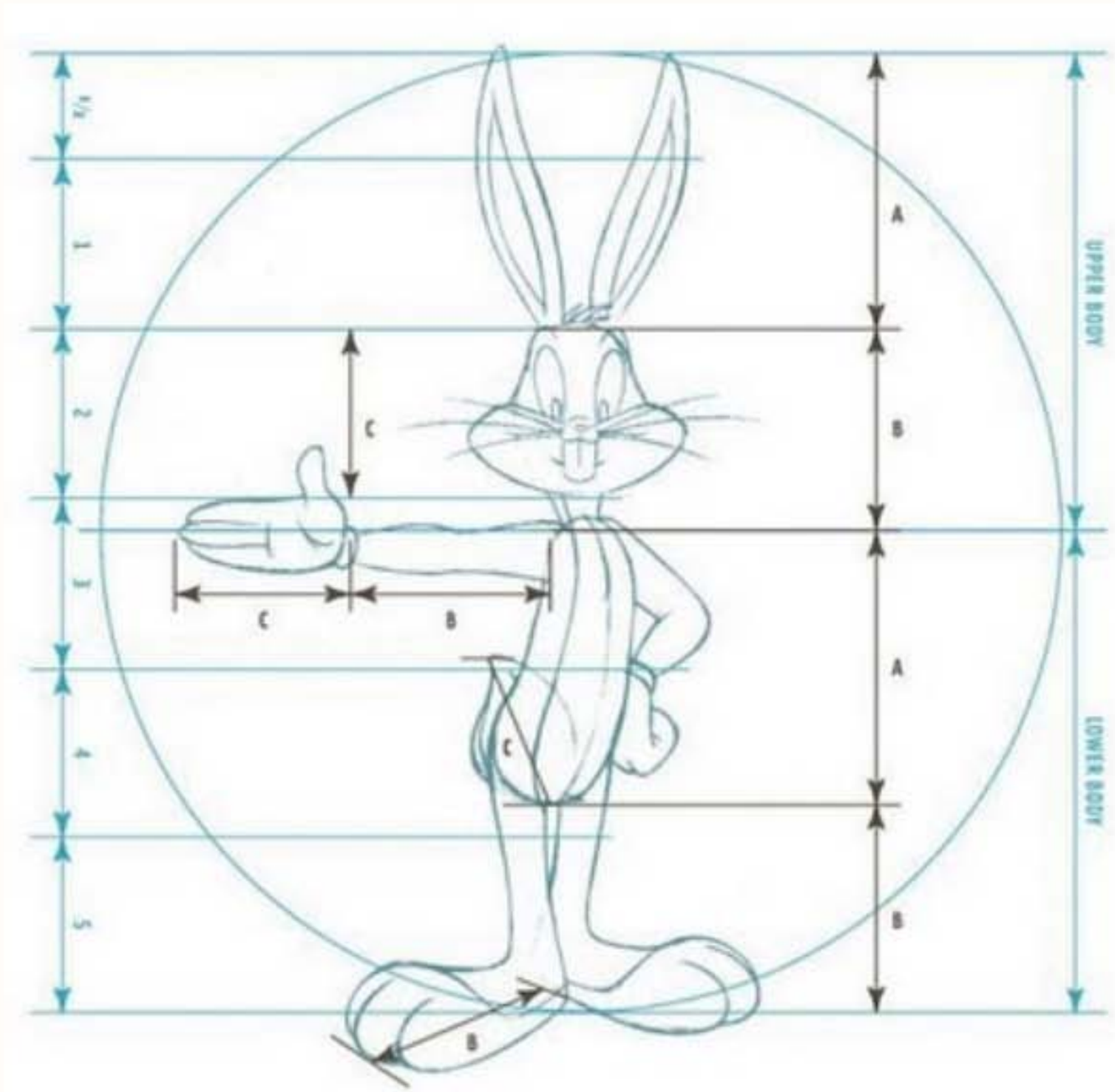
Estudio de modelo de objetos o accesorios. Los objetos pueden ayudar a presentar el personaje.

The Batmobile



Prof.: Carmen Pérez González

Hojas modelos de construcción geométrica



Estudio de color. Establece su paleta de color característica.



Estudio de color. Establece su paleta de color característica.

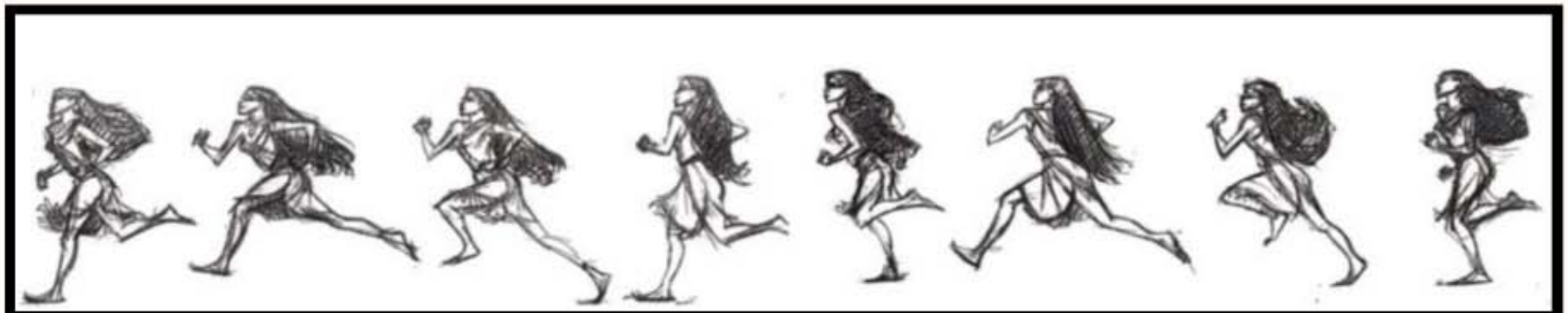


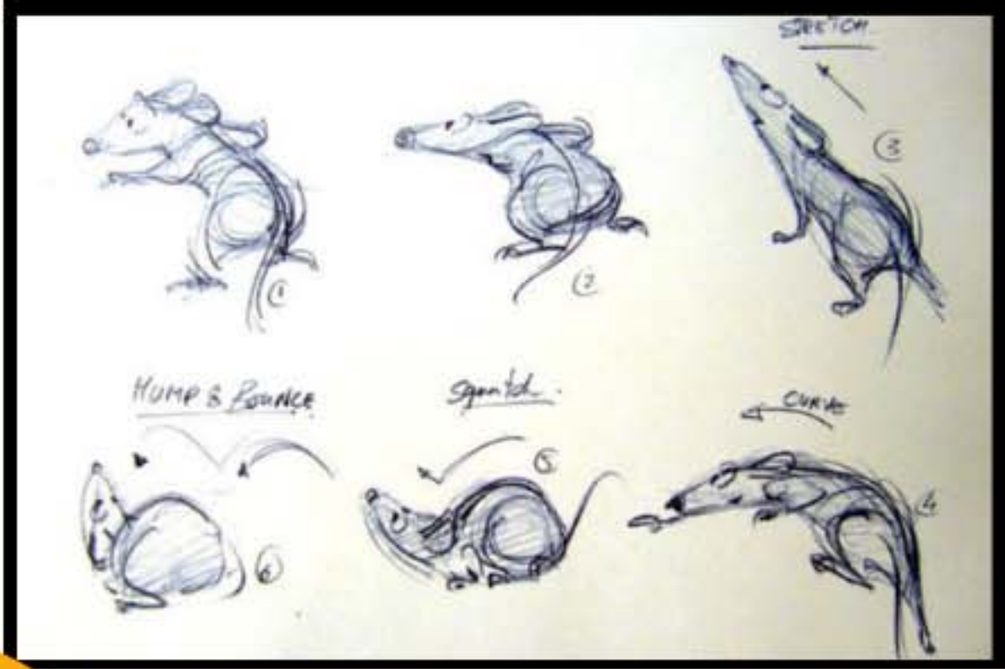
Modelos escultóricos. Es el diseñador de personajes el que debe definir cual es la pose adecuada para recrear la figura en una escultura y suele ser la que mejor refleje la personalidad del personaje.

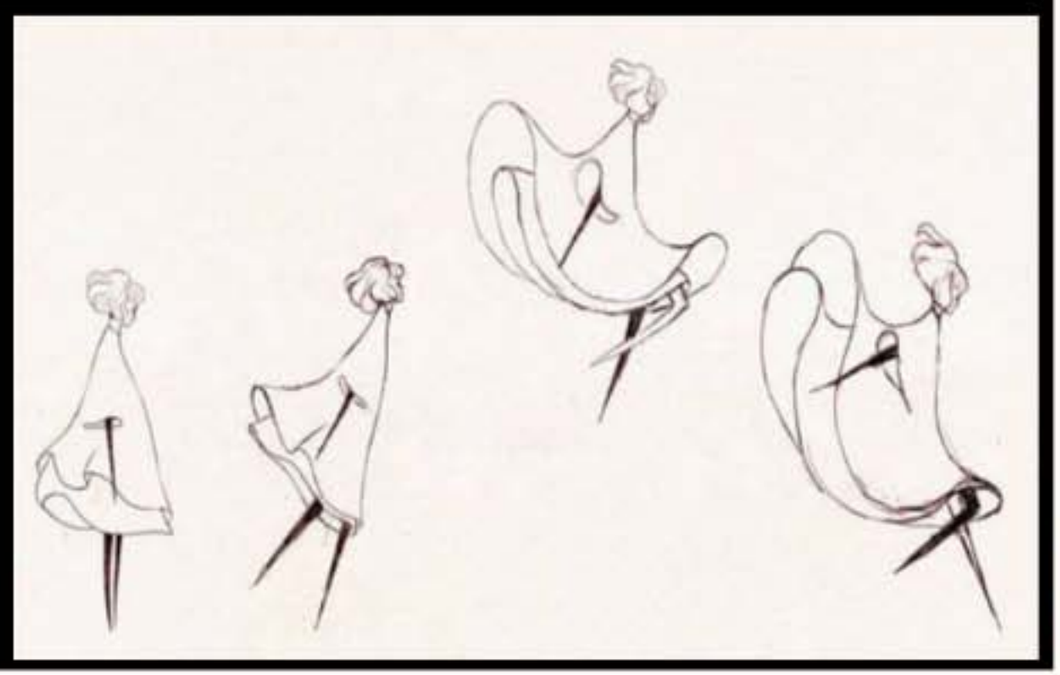




Modelos de ciclos Además, hay que contar con las Hojas de Ciclos Técnicos de los movimientos principales de los personajes que reflejan los Andares, la Carrera y el Salto.







Todos los personajes en animación se les confiere una psicología humana.



Para ello hay que diseñar el alma del personaje, utilizando la pose y su actitud ante sus experiencias vitales.



Borja Montoy

El simbolismo en animación es visto como una metáfora visual (una mujer con carácter con un pelo pelirrojo).

El color en los fondos debe poseer un principio organizativo, sobre las relaciones de los personajes y de la estructura de la historia.

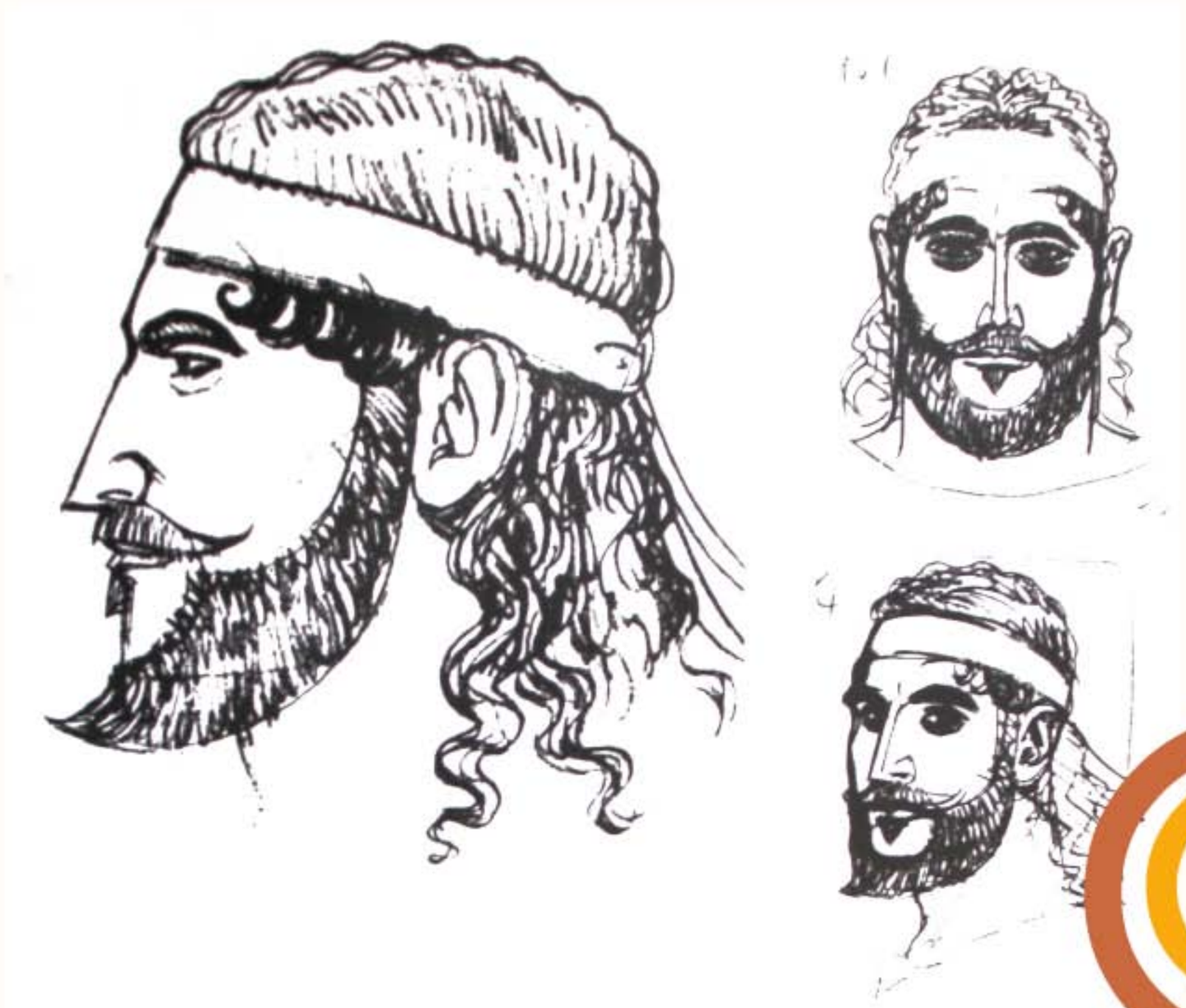


Cuando se reduce un personaje a un dibujo todo lo que se decida poner será simbólico como su logotipo o sus cicatrices.



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

policiaca con policías



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

detectives con ladrones



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

bélicas con soldados



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

los misterios están pensados para ser resueltos por tanto su protagonista debe ser inteligente



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

el relato de misterio necesita identificar al criminal y encontrar unas pistas.



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

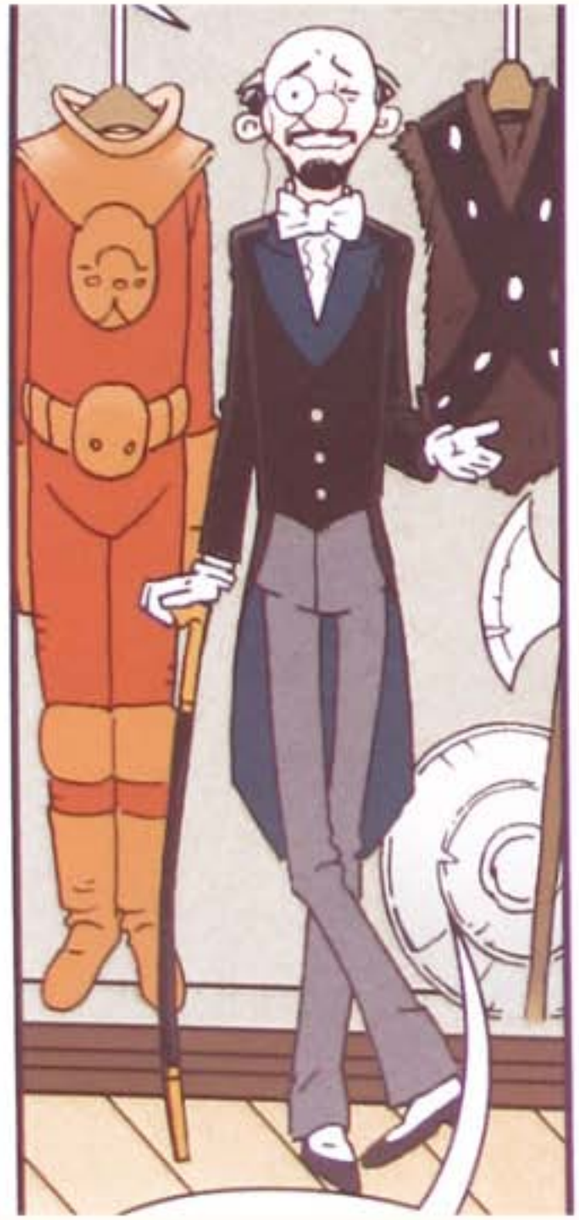
el thillers necesita que se capture al criminal.



Género literario y tono

Algunos géneros exigen ciertos personajes:

si es una historia ambientada es necesaria la autenticidad de los escenarios y los vestuarios.



Tus personajes deben tener nombres distintos para que entre ellos no se confundan y diferentes formas de vestir para cada uno de ellos.



* 101 cosas que aprendí en la Escula de Cine. Neil Landau y Matthew Frederick. Abada editores.

Motivación y conflicto de los personajes:

Para completar:

Su Psicología y su Morfología:

Nombre: Fecha de nacimiento y lugar de nacimiento:

Sexo/orientación: Raza:

Estado civil: Creencias:

Profesión: Tipo de familia;

Formación: Aficiones:

Personalidad: Traumas y logros personales:

¿Qué busca? ¿Qué necesita conseguir? ¿Adónde quiere llegar? ¿Qué es lo que quiere?

¿Sobre qué trata la historia que queremos contar? Número de protagonistas.

¿De quién trata la historia que queremos contar?

El diseño del entorno se realiza mediante la elección de los ángulos, escalas, perspectiva y encuadres que influye también en el diseño de personajes.



En el diseño del personaje también se debe tener en cuenta su vocabulario, su tono de voz, expresividad facial, y su lenguaje corporal.

OBJETIVOS DE UN MOODBOARD O MAPA CONCEPTUAL.

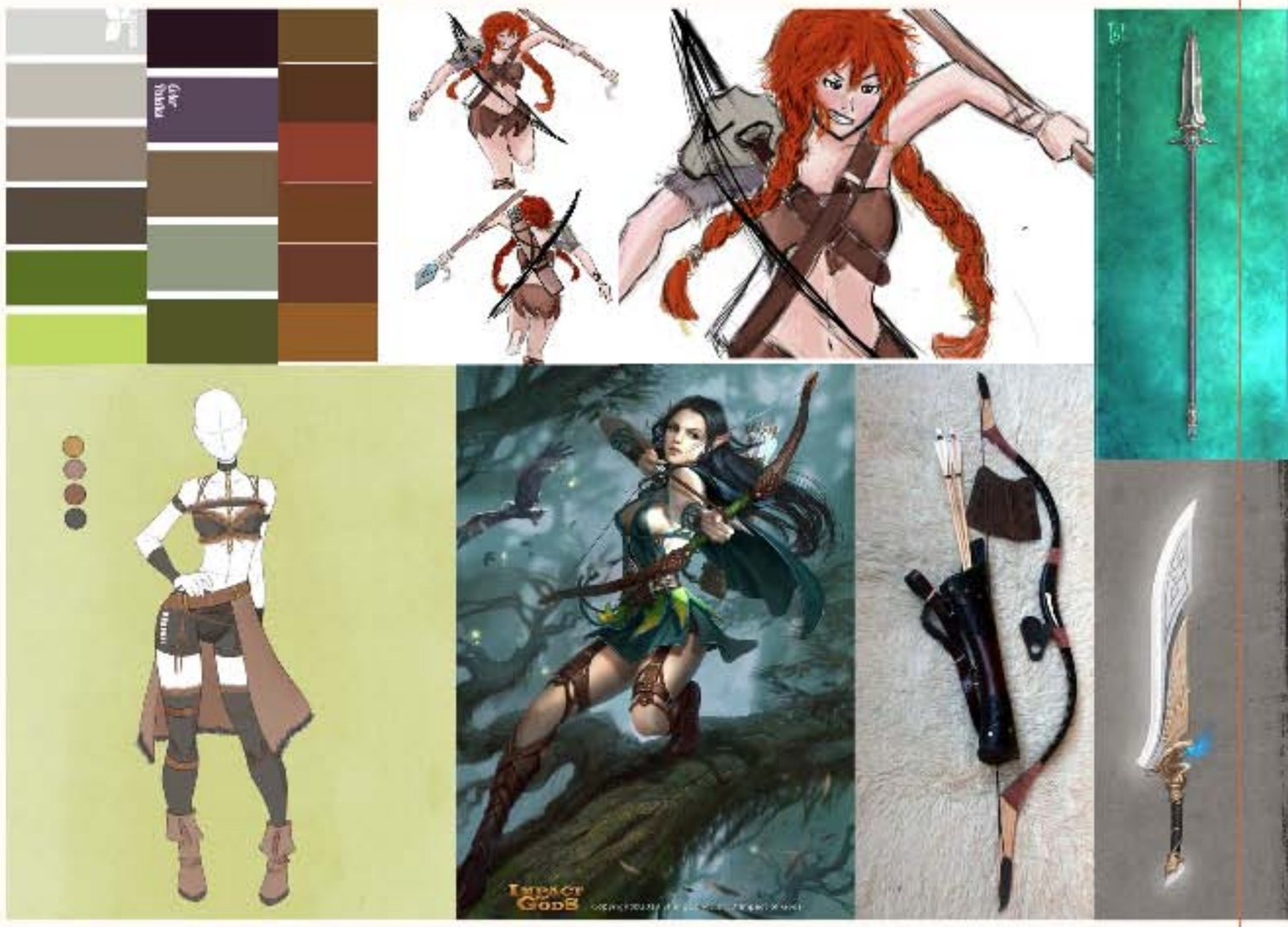
Divertirse.

Definir:

- tu idea

- tu paleta de color

- tu diseño de personajes



Moodboards de Zarkah

Aplicaciones para su creación:

Pinterest, Canva, Creately, Adobe Express, Milanote, VistaCreate, Wondershare, Drawmax

MOODBOARD

Prof.: Carmen Pérez González

OBJETIVOS DE UN MOODBOARD O MAPA CONCEPTUAL.

Divertirse.

Definir:

- tu idea
- tu paleta de color
- tu diseño de entornos
- tu jugabilidad



Moodboards de Zarkah

Aplicaciones para su creación:
Pinterest, Canva, Creately, Adobe Express, Milanote, VistaCreate, Wondershare, Drawmax

MOODBOARD

Prof.: Carmen Pérez González

BIBLIOGRAFÍA

Steven Withrow y Alexander Danner, DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2009.

Tom Bancroft, APRENDE A DIBUJAR PERSONAJES, Editorial Anaya, Madrid, 2012.

Mike Chinn y Chris McLoughlin, CURSO DE NOVELA GRÁFICA, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2009.

http://animationbackgrounds.blogspot.com.es/