





Ilustración de personajes por principios



 Módulo II  Curso  Tema  Lección

Animación La animación como III
herramienta

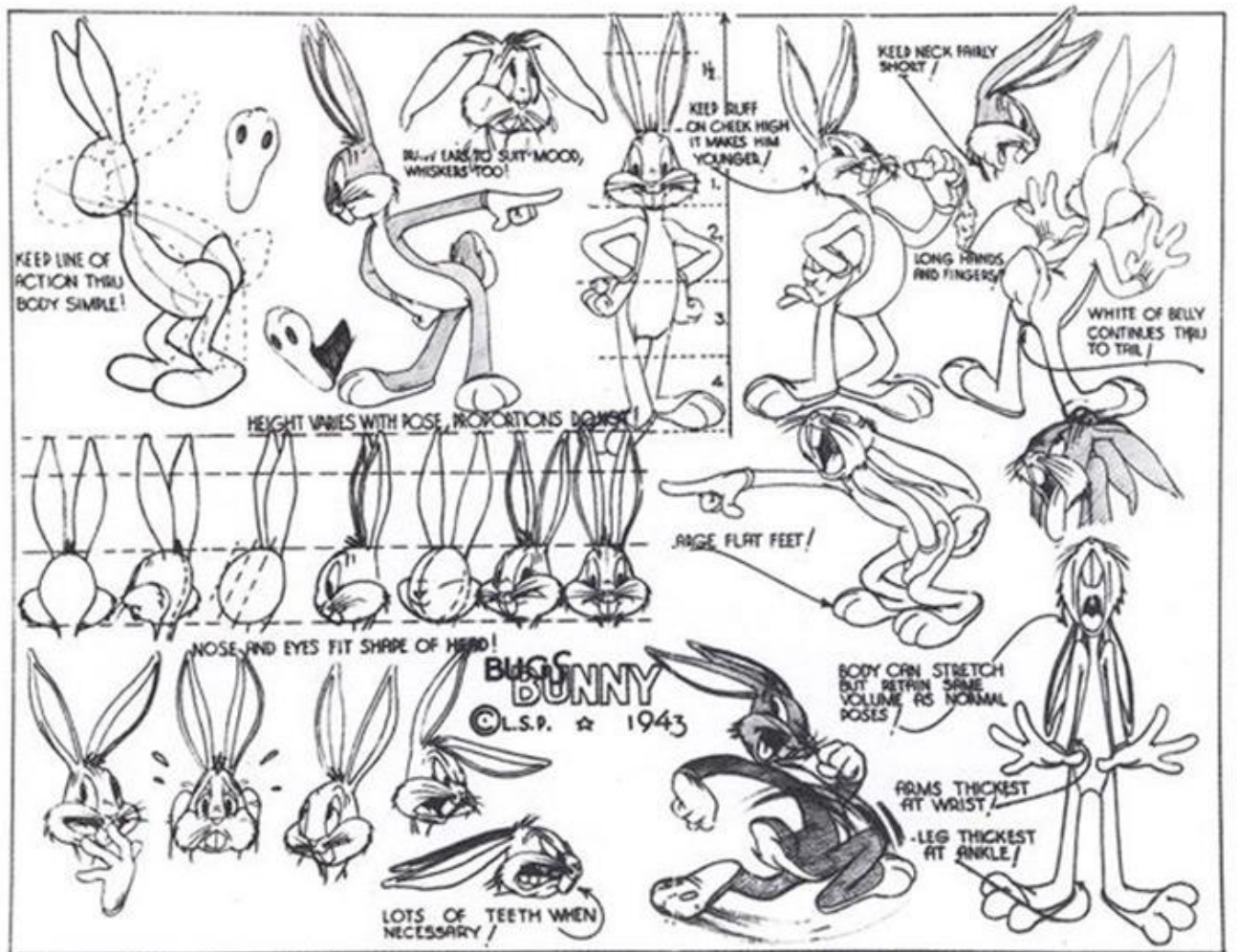
Actividad

- **Breve descripción:** Cada estudiante o en grupos debe dibujar algunas poses principales sobre un personaje que cumplan con los principios de la animación en el diseño y sugieran movimiento.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Duración:** 1h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual / equipos
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC o tableta
 - **Software:** cualquier software de dibujo (propuesto en lecciones anteriores)
 - **Otros recursos:** bolígrafo, papel.



Descripción

- **Descripción del texto:** Crea poses en un personaje que cumplan dos acciones, una principal y otra secundaria, y entiende cómo las poses harán que el movimiento se vea natural.
- **Ilustración:**



Instrucciones

1. Basado en el personaje ya creado
2. Dibuja algunas caras del personaje que expresen 3 emociones
3. Dibuja 3 posturas corporales que representen el movimiento
4. Diseña el personaje completo con una cara y una posición corporal que sugieran movimiento y expresión

Resultados esperados

- Comprender cómo el movimiento de las características en el diseño puede generar expresiones y vitalidad



- Comprender cómo el diseño del cuerpo a través de arcos y formas genera la sensación de movimiento y expresiones del personaje
- Aplicar los principios del diseño en animación a una ilustración clara de un personaje.
- Localizar un personaje bidimensional en un mundo tridimensional.

Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- Módulo, Curso, Tema, Lección
- ninguno

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 3.1 Tomar la iniciativa; 3.4 Trabajar con otros.

Ejemplo

(cuando

sea

necesario):

