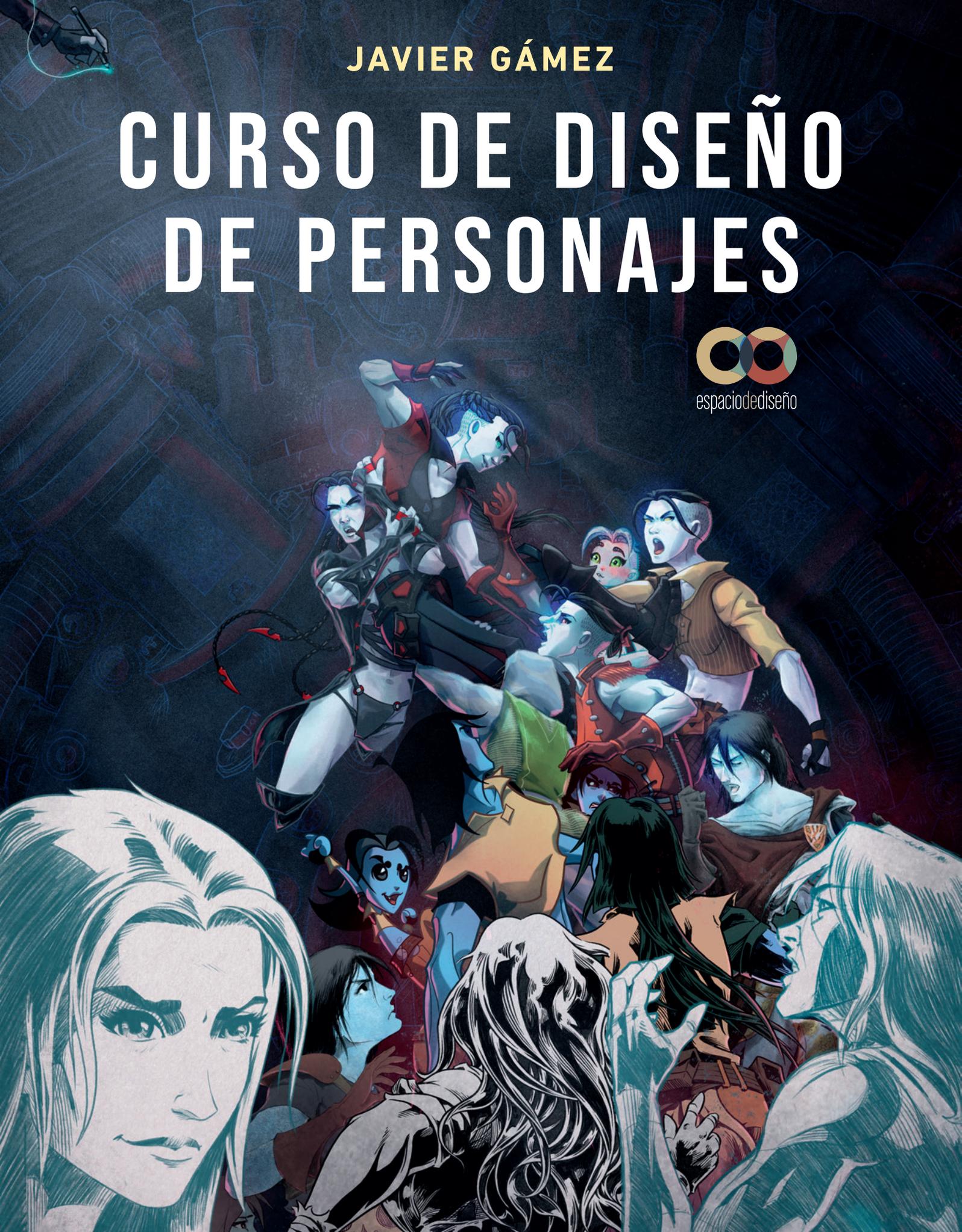


JAVIER GÁMEZ

# CURSO DE DISEÑO DE PERSONAJES



# ÍNDICE

## INICIA EL VIAJE

¿Por qué sé lo que sé?	12
¿Qué he aprendido de este trabajo?	12
El equilibrio creativo laboral	13
¿Cómo conseguí mis sueños?	14

## ¿QUÉ ES EL DISEÑO DE PERSONAJES?

El molómetro	20
Diseño no es estilo de dibujo	22
Normas del diseño de personajes	24
Información que da un buen diseño	25

## METODOLOGÍA

Marca los objetivos	31
Busca referencias	31
La estructura interna de un personaje	34

## CONOCE AL PERSONAJE

Objetivos del trabajo	44
Ficha del personaje	45
Prepara tu cerebro para el trabajo creativo	46

## EMPIEZA A TRABAJAR

¿Cómo trabajar?	52
Metodología creativa	
Diseña la silueta	56
Mini versiones	60
Refina tus ideas	70
Últimas ideas	78
Elige el color adecuado	84
Psicología del color en el cine	87
Metodología de trabajo	88

## DISEÑA EL ROSTRO

Los elementos principales	104
Diseña los ojos	109
Diseña la nariz	110
Diseña la boca	113

¿Cómo mover los rasgos faciales?	114
Define el <i>acting</i> del personaje	116
Tabla de expresiones	120

## ELIGE LA POSE

Entiende el movimiento del cuerpo	129
Transmitir vitalidad	130
Ley del <i>twist</i>	
Ley del terremoto	
Transmitir dinamismo	131
Ley del contraposto	
Transmitir profundidad	131
Ley del escorzo	
Normas básicas del movimiento	136
Elige la pose perfecta	139
Anatomía	140
Presenta al personaje como un profesional	143

## EL PASO AL 3D

Preparar el personaje para el modelado 3D	150
Presentación de texturas	151
Indicaciones para el modelador	152

## DISEÑAR OBJETOS

Equilibrio, ritmo y forma	158
---------------------------	-----

## HAZ EVOLUCIONAR A TUS PERSONAJES

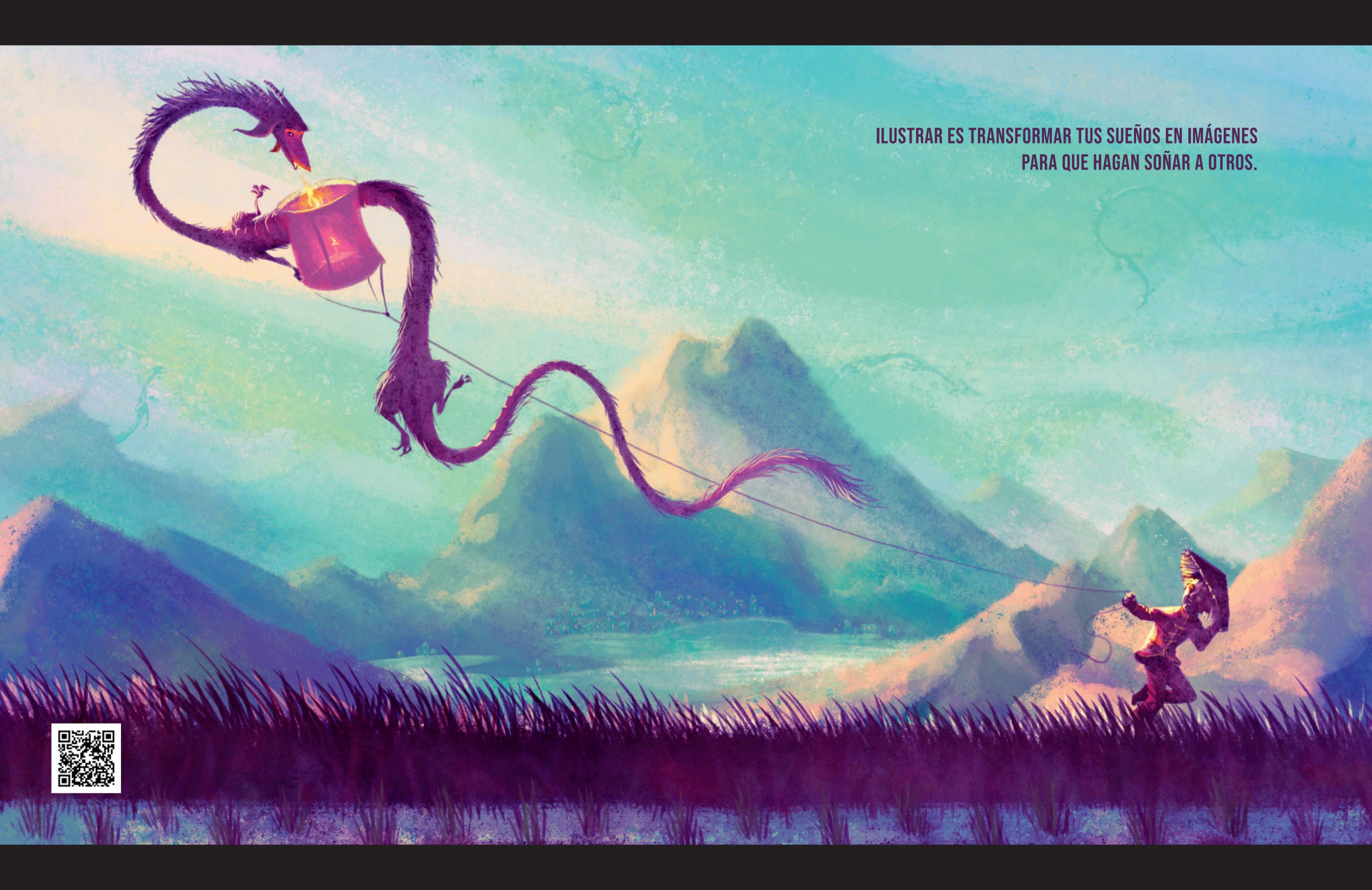
Crecimiento del personaje	164
Diseñar criaturas	168

## CONSEJOS FINALES

Un buen diseño para cualquier trabajo	174
Presenta tu dossier en la industria	175
¿Qué te van a pedir en un trabajo?	176
Presencia en redes	177
Resumen de conocimientos	178



ILUSTRAR ES TRANSFORMAR TUS SUEÑOS EN IMÁGENES  
PARA QUE HAGAN SOÑAR A OTROS.





# ¿QUÉ ES EL DISEÑO DE PERSONAJES?

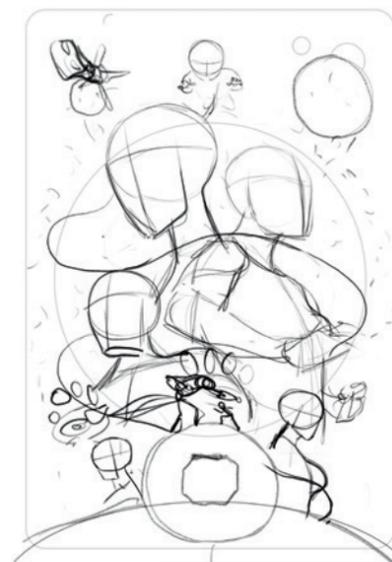
Antes de ponerte a trabajar...

tienes que saber de qué va este trabajo.

THUMBNAIL

BOCETO

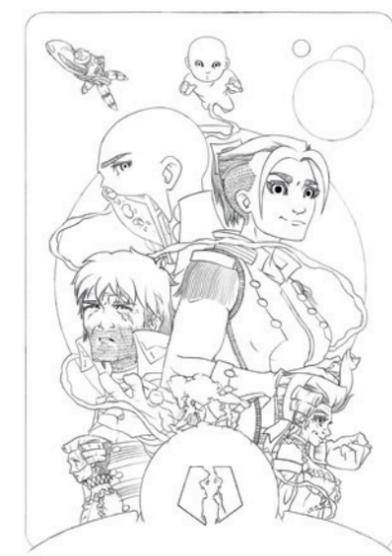
COLOR KEY



LINE ART

COLORES PLANOS

VOLUMEN



Cuando eres un profesional creativo, es igual de importante la calidad del resultado final de tus dibujos (técnica y estilo visual), como la manera en que los haces (metodología).

En el diseño de personajes debes convertirte en un buscador de ideas y explorar todas las variaciones del personaje en el menor tiempo posible. Para ello, deberás sistematizar tu manera de dibujar. Dividir tu trabajo en etapas y, en cada una de ellas, centrarte en conseguir unos objetivos concretos.

Por ejemplo, en las primeras fases de trabajo, la anatomía, la pose o los rasgos faciales no son tan importantes como lo serán en las últimas.

No existe un diseño de personaje profesional que no utilice una **buena metodología**.

- Debe ser **eficaz** (que te permita explorar el mayor número de ideas posibles).
- **Rápida** (para adaptarte a las exigencias de este trabajo).
- Con **calidad** (usando un estilo visual ágil pero espectacular).



## MARCA OBJETIVOS

Trabaja con el cliente para saber exactamente qué quiere y cómo lo quiere.

- ¿Qué debe representar este personaje?
- Recaba toda la información posible de él o ella (historia, ambiente y personalidad).
  - Así irás más rápido y no te perderás en ideas inútiles.

¿Qué **estilo visual** va a tener?

- Saber dónde va a acabar tu diseño (en una película, un anuncio, un cómic...) te ayudará a centrar tus ideas.

El **tono de la historia** también marca el estilo visual.

- Comedia, acción, drama, terror...

## BUSCA REFERENCIAS

La documentación es una de las fases más importantes del trabajo.

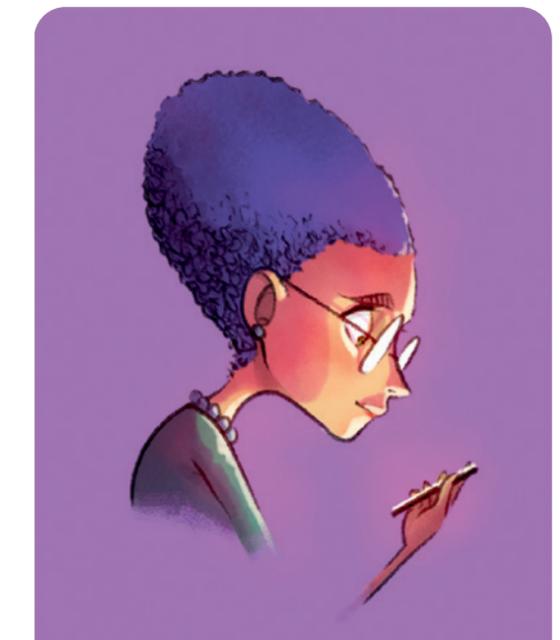
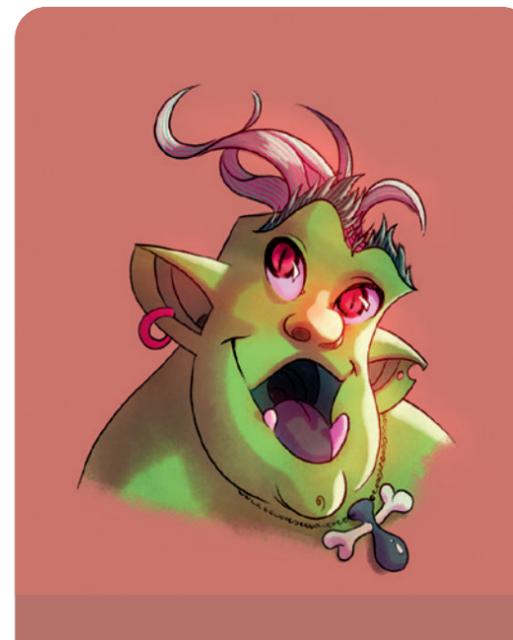
Llenará tu cabeza de ideas útiles, que nunca habrías tenido porque desconocías la época o el género en el que se mueve tu personaje.

Encuentra toda la información que puedas.

- Ropa, texturas, peinados, arquitectura, datos sociales...
- Cuanta más información tengas, más creíbles serán tus diseños.

**Mirar incluye comprender.**

- Asimila toda esa información y busca cómo transformarla en formas, colores, emociones...



## PREPARA TU CEREBRO PARA EL TRABAJO CREATIVO

Antes de ponerte a dibujar, debes **buscar documentación**.

- Es una de las etapas más importantes del trabajo.

Busca imágenes de referencia que puedan **inspirarte a llegar a nuevas ideas**.

- Ropa, tejidos, caras, peinados, maquillaje, escenarios, ambientación, armas, vehículos, objetos...
- Llena tu cabeza de datos que puedan inspirarte a conseguir un **aspecto creíble** dentro del marco histórico/personal del personaje.
- Ordénalas para poder encontrarlas con facilidad.

Tenlas frente a ti cuando diseñes al personaje.

- Sobre todo en estas primeras etapas del proceso.



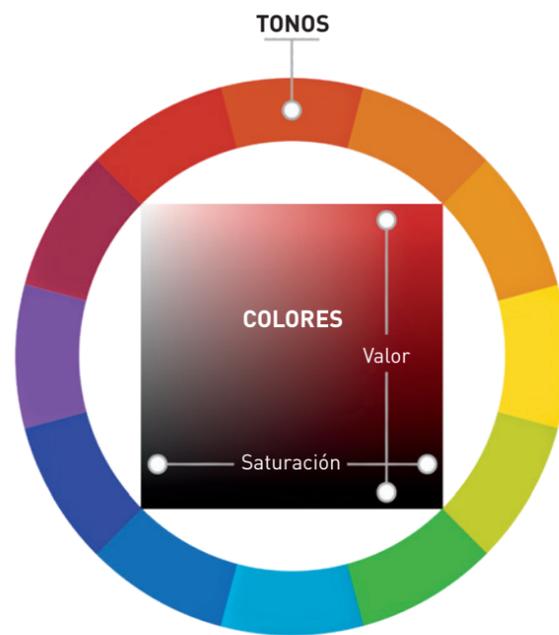
Aunque la historia de Áldrym está ambientada en el futuro, quiero que la **ropa recuerde al pasado**.

- El primer diseño que haré será de corte **medieval**.
  - Estará ambientado en un planeta con una sociedad feudal gobernada por la Iglesia.
- El segundo tendrá una estética **sadomasoquista**.
  - Esta parte de la historia está marcada con un claro desfase social, así que el cuero y el látex me parecieron perfectos para representarlos.
  - Buscaré la mezcla perfecta entre atractivo y prohibido.
- Y para el tercero, quiero un *look* de la **España del siglo XVIII**.
  - Al final de la historia, el personaje toma conciencia de quién es realmente y emprende su mayor aventura.
  - Así que buscaba ropa que evocara las andanzas de los hidalgos españoles, mezcla de soñadores y truhanes.

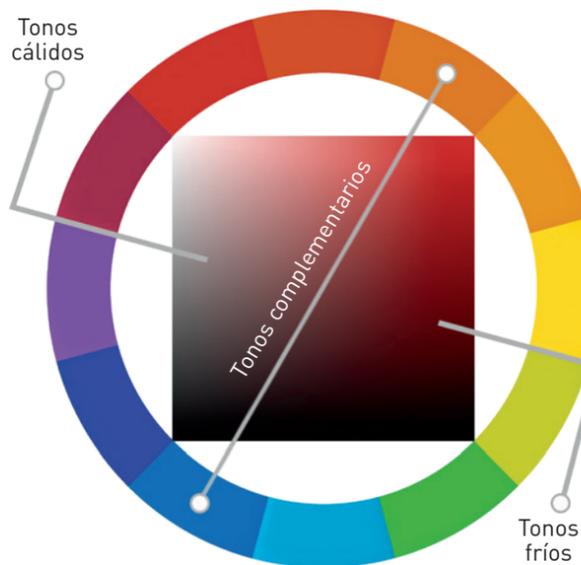
Para conseguir todo eso, lo primero que he hecho ha sido **documentarme en los libros que tengo sobre ropa en la historia**.

Debes saber cuál es la diferencia entre **tonalidad y color**.

- **Tonalidad:** Sacada del espectro de luz visible (rojo, magenta, violeta, azul, verde, amarillo o naranja).
- **Color:** Variaciones dentro de los tonos, dependiendo de su:
  - **Saturación:** Cantidad de color que tiene (de un rojo intenso al gris).
  - **Valor:** Cantidad de luz que tiene (de un rojo muy iluminado al negro).



En el **círculo cromático** clásico o en el **picker** de cualquier programa digital tienes todo lo necesario para trabajar el color de tus ilustraciones y personajes, si sabes lo que estás buscando.



Comprende la **psicología del color**.

- Estudia los muchos significados de los colores según la cultura a la que vaya destinado tu diseño.
  - Por ejemplo, en Occidente vamos de negro a los funerales, pero en Oriente se va de blanco.
- Colores **complementarios:** Los que están en lados opuestos en el círculo cromático.
  - Se suelen usar mucho porque al ponerlos juntos aparecen contrastes interesantes y llamativos.
- **Temperatura** del color: Combinar tonos fríos (verde, azul, violeta y blanco) con cálidos (amarillos, naranjas, rojos, magentas y negros).

## PSICOLOGÍA DEL COLOR EN EL CINE

### AZULES

Saturados, transmiten frialdad. Y pueden ser usados para atmósferas sombrías pero activas.



Combinados con colores fríos, transmiten sensación fantasmal e inquietante.



Combinados con colores ligeramente más cálidos, transmiten igualmente una sensación fantasmal, pero con notas positivas de calma.



### AMARILLOS

Brillantes y saturados, transmiten calor y alegría, porque recuerdan a la luz solar.



Al desaturarlos y oscurecerlos, desaparece el brillo y color; transmiten desolación, aridez, sequedad.



Muy desaturados, hasta que el color parezca frío, transmiten humedad y moho.



### B/N

Los **blancos** representan pureza, esterilidad o limpieza.

Los **negros** suelen ser el contraste con la luz. Y se usan para escenas de confrontación, choque y drama.



### ROJOS

Saturados, transmiten pasión, actividad, fuerza. Llamam la atención y son lo contrario al descanso y el reposo.



### VERDES

Cuando van acompañados de tonos cálidos, pueden ser usados para emociones positivas, como la felicidad de la primavera y la naturaleza.



También puede ser usados para transmitir emociones negativas, con verdes muy saturados y brillantes, en ambientes donde ese color no existe de manera natural. Representa la luz artificial de la ciencia ficción o la magia.



### GRISES

Los oscuros son para tragedias y escenas serias.

Los claros para ambientes con ausencia de vida: destrucción, ceniza.

Un ambiente gris con pequeñas acentuaciones de colores cálidos da sensación de renacer, esperanza y una nueva vida.



SI LA VIDA ES UN SUEÑO,  
VÍVELA INTENSAMENTE ANTES DE DESPERTAR.

## DISEÑA LOS OJOS

La **forma del ojo** da mucha información sobre el carácter de un personaje.

- Recuerda las formas básicas: cuadrado, triángulo y círculo.
- Las líneas rectas y los picos son más varoniles.
- Las curvas son más femeninas o infantiles.

Ojos de forma almendrada clásica.



Ojos de forma rectangular más varonil.



Algunos ejemplos de ojos dentro de mi estilo:

FRONTAL

PERFIL



Forma redondeada  
Ojos dulces y amables



Forma rectangular suave  
Ojos femeninos con más carácter



Forma redondeada almendrada  
Ojos grandes un poco más realistas



Forma redonda partida  
Ojos de apariencia apática



Forma rectangular redonda  
Ojos con aspecto gatuno

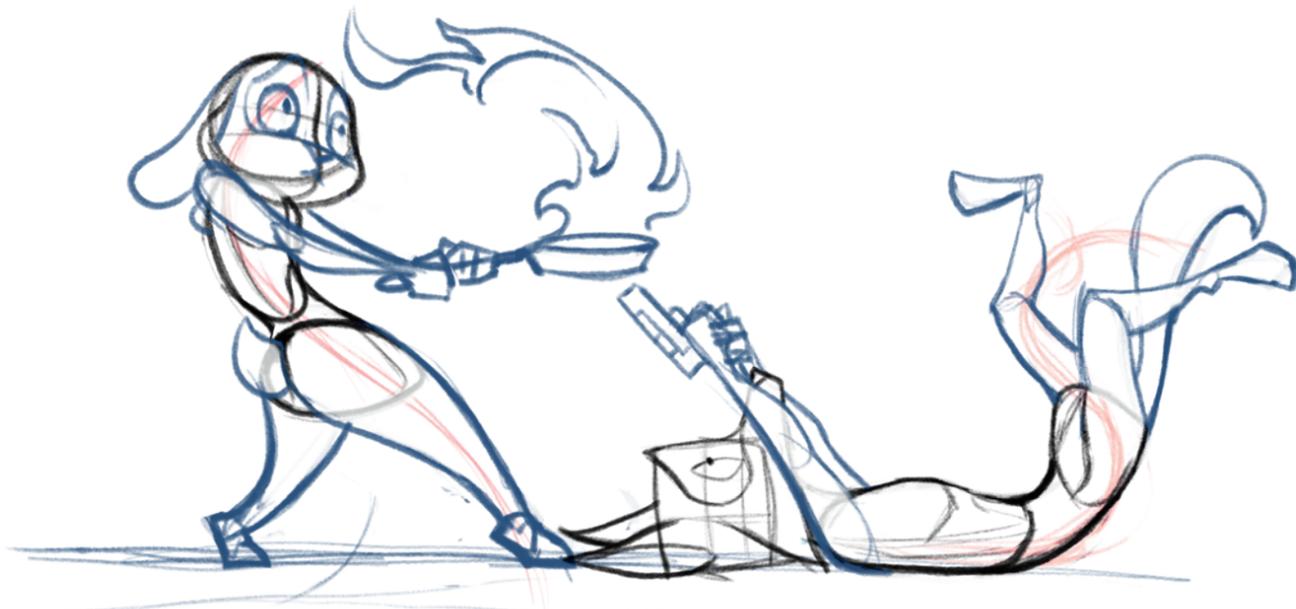


Forma triangular inclinada  
Ojos malvados



Trabaja la **silueta** del personaje para que se entienda:

- La pose tiene que entenderse de un solo vistazo.
  - Si quitaras todos los detalles del personaje, tendría que seguir entendiéndose lo que hace.
- Busca espacios negativos (agujeros) para enriquecer la silueta.



Silueta clara y entendible.

Y lo más importante de todo es **evitar la simetría**:

- La simetría es lo contrario al movimiento.
- Intenta que el personaje no tenga líneas rectas, verticales, ni horizontales.
- El lado activo del cuerpo (el que hace la acción) tiene que ser más complejo.
- El lado pasivo (que se acomoda a lo que hace la parte activa) tiene que ser más simple.

Por último, para saber si has hecho un buen trabajo, enséñaselo a otra persona y pregúntale:

¿Se entiende?

## ELIGE LA POSE PERFECTA

Entiende al personaje y cómo actúa.

- Analiza las descripciones del personaje que hay en el guion o la biblia del proyecto, para **elegir la pose adecuada**.
  - Busca los **momentos clave** del personaje, los que más lo representan dentro de la historia.
  - Descubre las **calidades específicas** que ese personaje necesitará para resolver esos momentos.
- Diseña el lenguaje corporal del personaje.
  - No dibujes lo que hace, sino **lo que piensa o siente**.
  - Aquello que lo motiva, afecta a lo que siente. Sus emociones se reflejan en lo que hace y cómo lo hace.

Que la pose refleje su **personalidad**.

- Muestra su carácter en una **acción** vinculada a una **emoción**.
  - Busca una pose dinámica si es un personaje de acción, o tranquila si es sedentario.
  - Evita poner al personaje «posando» a cámara, como si estuviese en un *photocall*.
- Que no esté encogido o se tapen partes del diseño.
- Si es una pose compleja, busca **referencias** para entenderla.
- Dibújala en 3/4 para ganar volumen.
- Usa la perspectiva (con las líneas de los pies, las caderas y los hombros) para mejorar la profundidad.
- Asienta el personaje en el suelo con una sombra de posición.



LA VIDA ES UN VIAJE  
QUE SIEMPRE NOS LLEVA A ALGÚN LADO.



# RESUMEN DE CONOCIMIENTOS

Llegados al final, me gustaría hacer un listado de todo lo que necesitas recordar para hacer **un buen diseño de personaje**:

— Trabaja la parte:

- **Técnica** (dibujar bien).
- **Creativa** (tener buenas ideas).
- **Profesional** (entregar a tiempo, en los formatos adecuados, cumpliendo todos los objetivos y que sea fácil tratar contigo).

Usa una **metodología profesional**:

- Divide tu trabajo en etapas para ir **rápido y con calidad**. En cada una de ellas, céntrate en un aspecto del diseño.
- Busca **referencias** antes de dibujar.

**Conoce al personaje** antes de ponerte a trabajar.

Ten claro qué quieres transmitir:

- Personalidad, historia, mundo interior y exterior del personaje.

Traduce todo eso a formas, colores, ropa, atrezzo, texturas...

**Credibilidad**: Diseña personas, no personajes.

Trabaja la **silueta** para que sea icónica y se entienda con claridad.



Tras haber recopilado toda la documentación, es el momento de **explorar y dibujar todas las ideas** que se te ocurran.

- **Piensa dibujando** y experimenta visualmente.
- Cuantas más ideas pruebes (por locas que parezcan) más lejos llevarás tu diseño. No dejes ni una sola idea sin dibujar.
- No te quedes con el primer resultado razonable. Prueba a **hacer muchas variaciones**. Evolucionar de unas ideas a otras.
- Desarrolla todas las posibilidades que se te ocurran. Las buenas ideas pueden evolucionar de los bocetos más básicos.
- Pregúntate qué reacción quieres que tenga la audiencia cuando vea al personaje.
- **Plasma emociones** en tus diseños.



Haz versiones cada vez más detalladas de las mejores siluetas, añadiendo detalles interiores, hasta llegar al diseño final.

Trabaja el tono, la saturación y el valor de tus colores.

- Elige un tono principal (que lo represente), y uno o dos secundarios (para enriquecerlo).
- Determina el foco de atención.

Diseña unos **rasgos faciales** que transmitan su personalidad y carácter.

- Determina su forma, tamaño y posición dentro de la cara.

Haz una **tabla de expresiones** con las emociones que más representen al personaje.

- Trabaja el contraposto de cejas y boca, su línea de acción y exagéralo para que se entienda mejor.



Dibuja al personaje en una **pose de cuerpo entero**, que muestre el diseño completo y su personalidad.

- **Entiende el movimiento** que vas a dibujar (cómo se mueven los 4 elementos del cuerpo).
- Elige dónde poner la cámara.
- Aplica las leyes de los 3 ejes de movimiento: *twist*, terremoto, contraposto y escorzo.
- Aplícale una línea de acción interesante, una silueta clara con un lado activo y otro pasivo.
- Evita la simetría, las líneas rectas y las poses de *photocall*.

Al presentar el personaje a tu supervisor, **maquévalo** para que se vea profesional.



## Aprende a dibujar personajes que emocionan para cine y videojuegos



Para convertirte en un **character concept artist** no es suficiente con saber dibujar, tienes que ser un profesional creativo.

Esta obra es un **curso práctico** que de forma fácil y visual presenta la metodología usada en cine, videojuegos y animación con la que se crearon los personajes que te han hecho soñar toda tu vida.

Aprenderás a marcar objetivos; conocer a tu personaje; convertir emociones en formas; elegir los colores adecuados; entender el movimiento del cuerpo, el rostro humano y sus expresiones; presentar tu trabajo de manera atractiva, y saber moverlo en la industria gráfica.

**¡Trabaja, crea y sueña como un profesional!**

En el interior, encontrarás **CÓDIGOS QR** que te llevarán a vídeos donde aprender todo el proceso creativo.

**«No diseñamos personajes, creamos personas animadas».**

