



# Diseño de un personaje

Alumno: Emilio J. Iguaz García.  
Tutor: Manuel Padilla.  
I.E.S Severo Ochoa.

Máster de Profesorado en Educación Secundaria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.

# Índice.

## Diseño de un personaje.

1-Introducción.....	3
2-Proceso operativo.	
2.1- Fase de diseño.....	5
2.2- Construcción de la línea.....	9
2.3- Entintado digital.....	21
2.4- Color digital.....	34



# 1-Introducción.

El siguiente tutorial consiste en una pequeña guía que muestra el proceso que sigue su autor para la elaboración de un personaje.

A través de los diferentes apartados se guiará al alumnado en el proceso de construcción de la apariencia visual de un personaje. El tutorial abarcará desde el proceso de construcción inicial del personaje, utilizando la línea y las formas básicas hasta la fase final de coloreado.

## 2-Proceso operativo.

## 2.1-Fase de diseño.

A la hora de desarrollar a un personaje lo primero que deberíamos hacer es cuestionar cuál va a ser su fin, es decir, el motivo o la necesidad para la que este personaje es creado: una animación, un cómic, una ilustración, cartel...

Si el personaje va ser utilizado en una única ilustración, no tendríamos porqué hacer un estudio tan riguroso de las formas que lo constituyen (aunque es recomendable). Esto se debe a que lo vamos a dibujar una sola vez, sin embargo si el personaje va destinado al cómic o la animación, si deberíamos conocer lo mejor posible sus formas básicas, pues tendremos que dibujarlo varias veces. Si no conocemos o estudiamos las formas que constituyen al personaje, se puede ir deformando o en el peor de los casos resultar confuso para el lector, siendo incapaz de reconocerlo.

## 2.1-Fase de diseño.

Algunos recursos para crear un personaje son:

- elaborarlo en función a las necesidades de la historia que queremos contar.
- si no tenemos una historia, podemos construirlo en torno a una temática: bélica, circense, apocalíptica, western...
- el ambiente o el género también puede influir en el diseño del personaje.

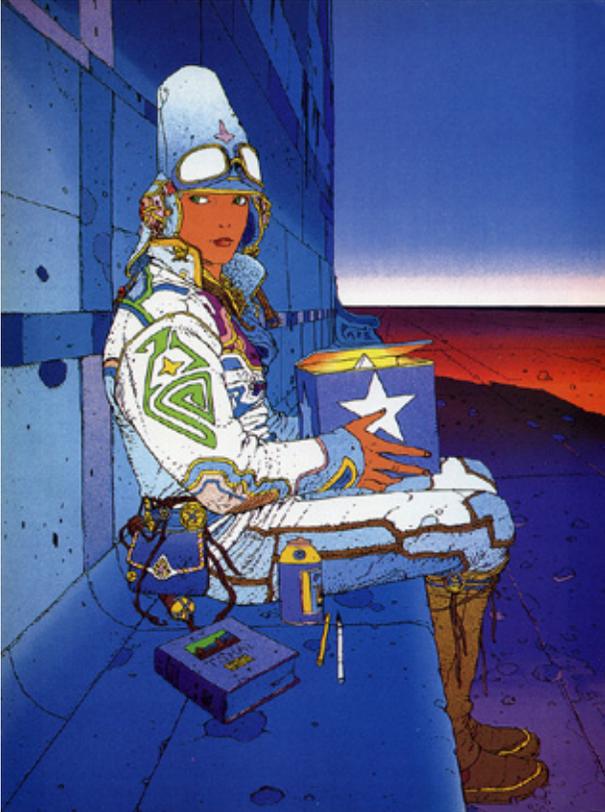
Por ejemplo, si vamos a desarrollar a nuestro personaje en un ambiente que responda al género de terror, un dibujo en escala de grises y apoyado en el uso del grafito, recurriendo a formas desdibujadas y ambiguas, puede resultar muy adecuado.



*Batman Arkham Asylum* (1989). Dave McKean, Grant Morrison.

Esta página, extraída del cómic *Batman Arkham Asylum* y dibujada por Dave McKean, es un buen ejemplo de como la técnica plástica escogida puede potenciar e influir en la atmósfera en la que se desarrolla el cómic y en la naturaleza del personaje, siendo Batman una sombra en la noche.

## 2.1-Fase de diseño.



Un dibujo frío y regular (similar al dibujo técnico), podría encajar perfectamente con un mundo de ciencia ficción futurista, donde el espectador necesita conocer el entorno a la perfección, ya que aparecen elementos que no existen en el mundo real.

*Starwatcher* (1986). Moebius.

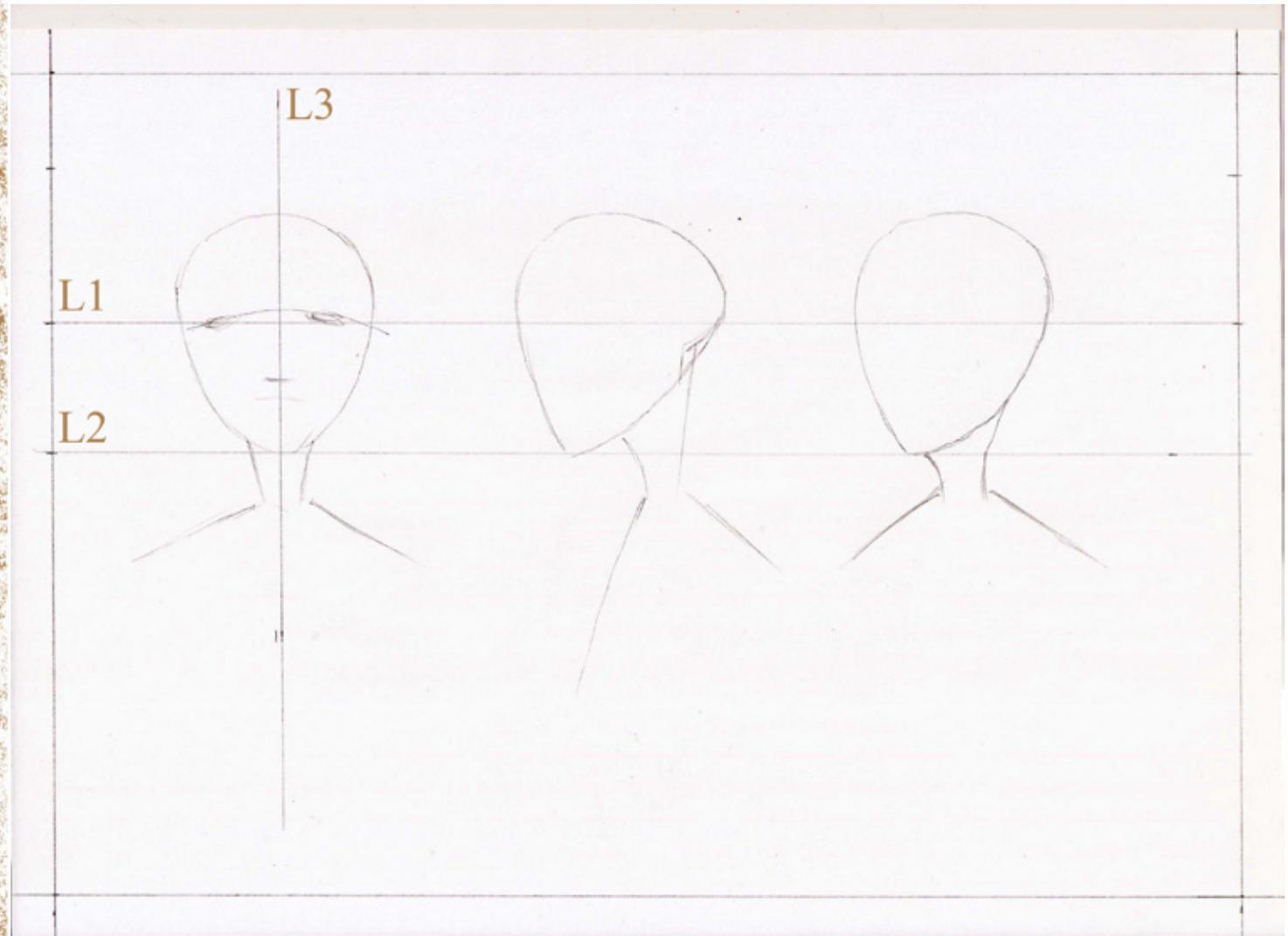
## 2.1-Fase de diseño.



En el caso del autor, el diseño se corresponde con el de un aviador. El aspecto gráfico responde al argumento de la historia y gira alrededor de una persona mayor, que se sitúa hacia al final de su vida. Los escenarios en los que se mueve están muy deteriorados y la línea que delimita al personaje es muy vibrante y desgastada. Los objetos están muy castigados por el paso del tiempo (todo está lleno de muescas y agrietado). Todo esto contribuye a generar una atmosfera que refuerza el desgaste vital del personaje.

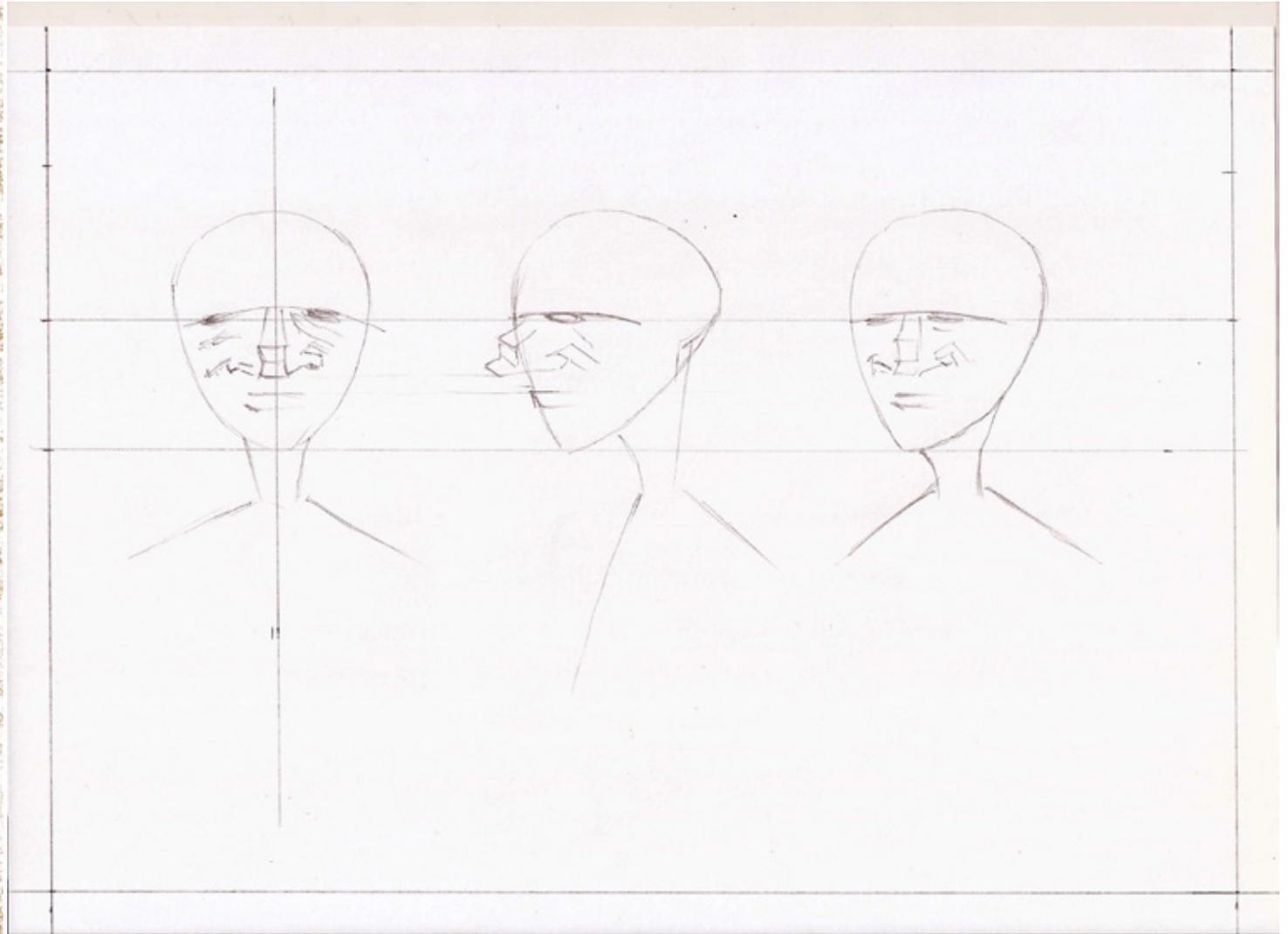
## 2.2- Construcción de la línea.

Comenzamos trazando unas líneas (L1, L2 y L3) que servirán como guías para la construcción de las diferentes vistas del personaje. En el caso del autor, ha comenzado realizando un estudio del rostro del personaje: alzado, perfil y  $\frac{3}{4}$ . Posteriormente construirá el cuerpo para tener un estudio completo del personaje.



## 2.2-Construcción de la línea.

En este segundo paso, se ha comenzado a añadir las diferentes partes del rostro comenzando por los ojos y la nariz. El diseño trata de reflejar lo que hemos comentado en apartados anteriores (desgaste, paso del tiempo...). Se pretende reflejar que es una persona mayor.



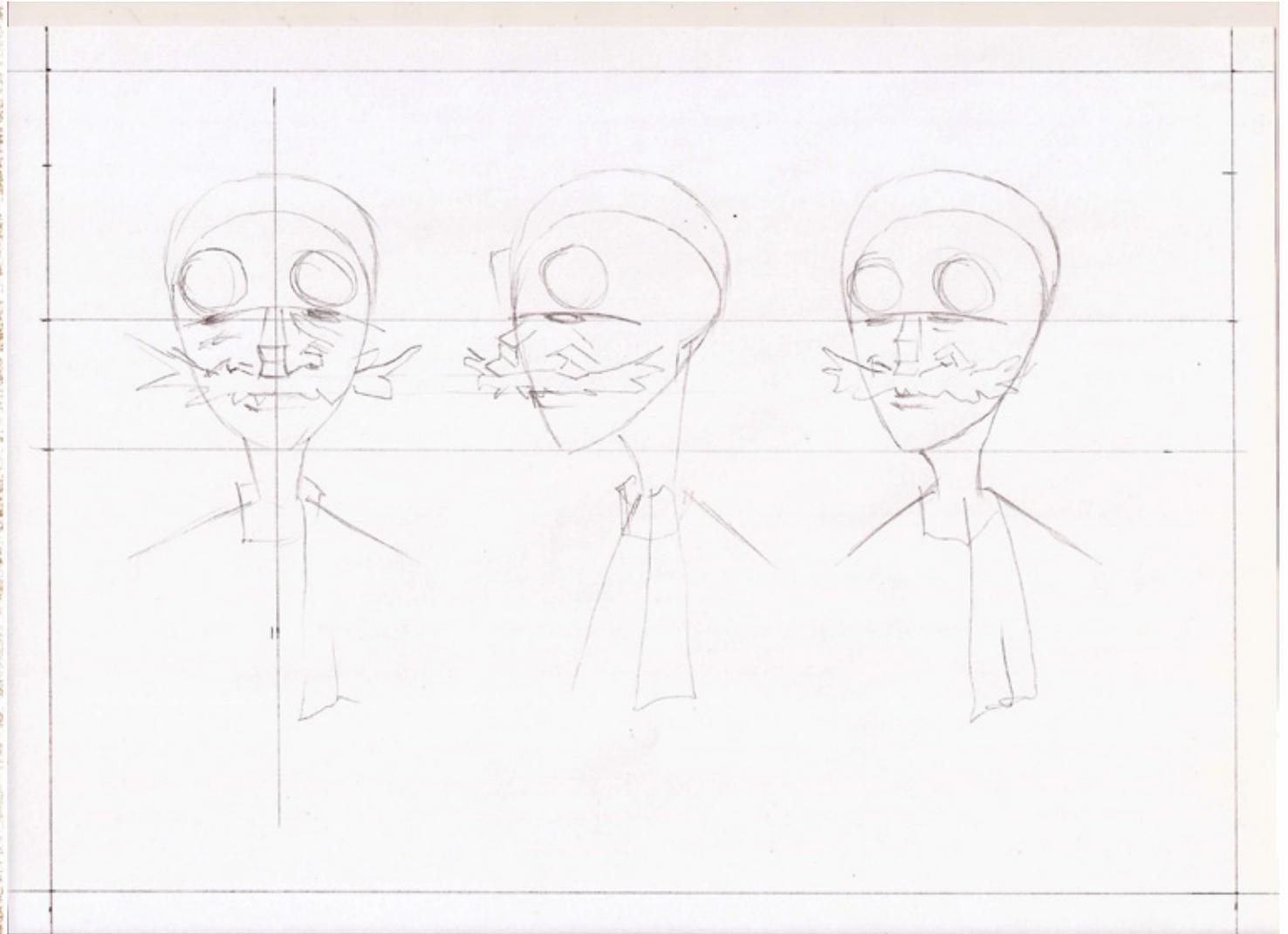
## 2.2- Construcción de la línea.



Al dibujar los diferentes rasgos, podemos tratar de aplicarles un diseño particular, para que de esta forma el personaje tenga elementos únicos que lo hagan reconocible. El flequillo de Tintín o la cicatriz de Harry Potter son buenos ejemplos de este recurso. En el caso del aviador podríamos decir que la nariz intenta cumplir este objetivo. Los ojos hundidos y oscuros muestran cansancio.

## 2.2- Construcción de la línea.

En este caso le hemos añadido un equipo de aviador. Hemos dibujado una de las lentes de las gafas rajadas, para dotar al objeto de una característica particular que haga que sea único. De esta manera, el lector es capaz de asociar las gafas al personaje, aunque este no esté presente. Generamos un enlace entre objeto y personaje. Se le ha añadido también un bigote (rasgo físico).



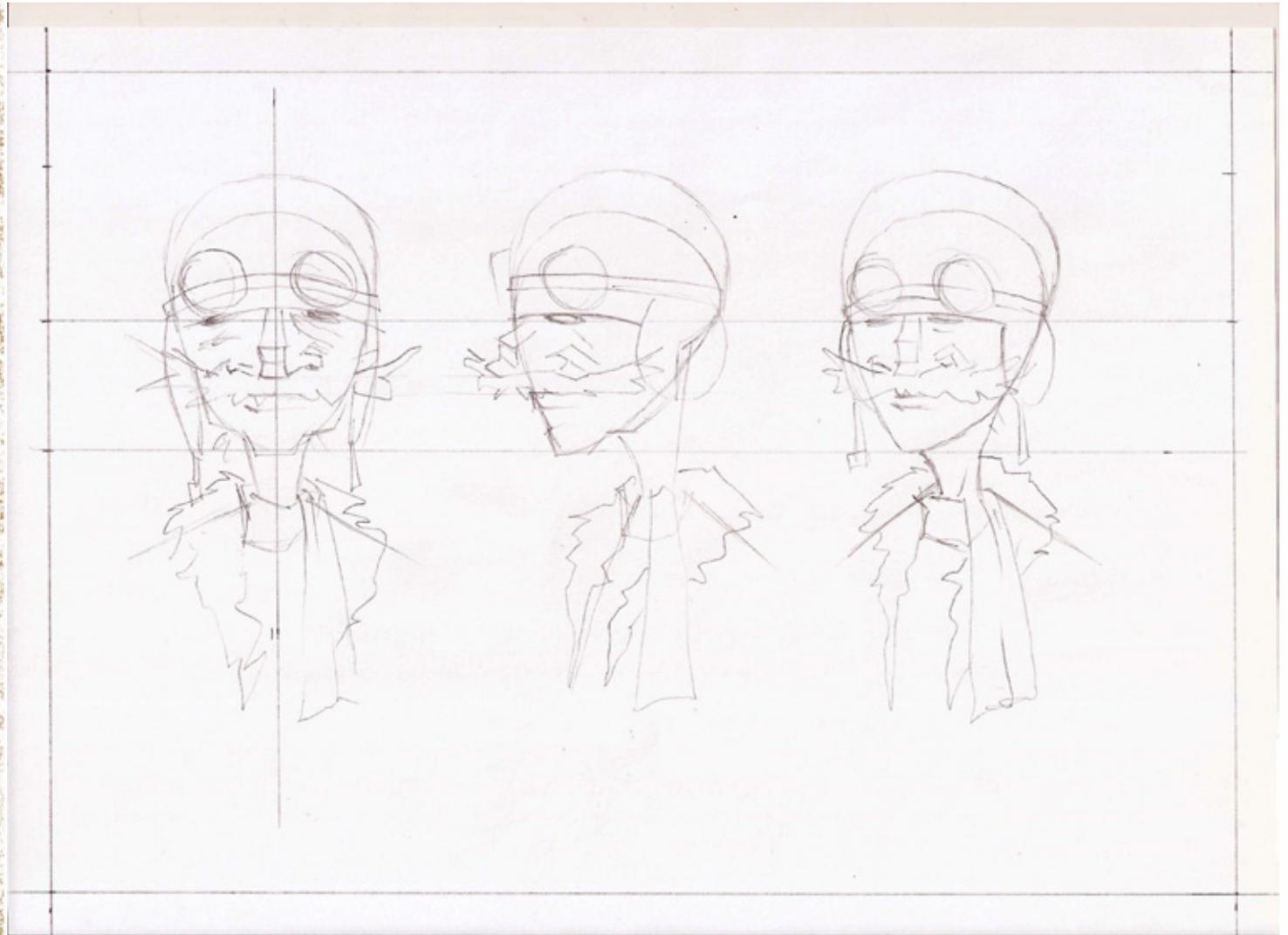
## 2.2-Construcción de la línea.



Al igual que ocurre con los rasgos, podemos dotar al personaje de objetos que se asocian a él. Por ejemplo: El látigo y el fedora o sombrero a Indiana Jones; el violín, la lupa o la pipa a Sherlock Holmes; Excalibur al Rey Arturo; el anillo único a Frodo...

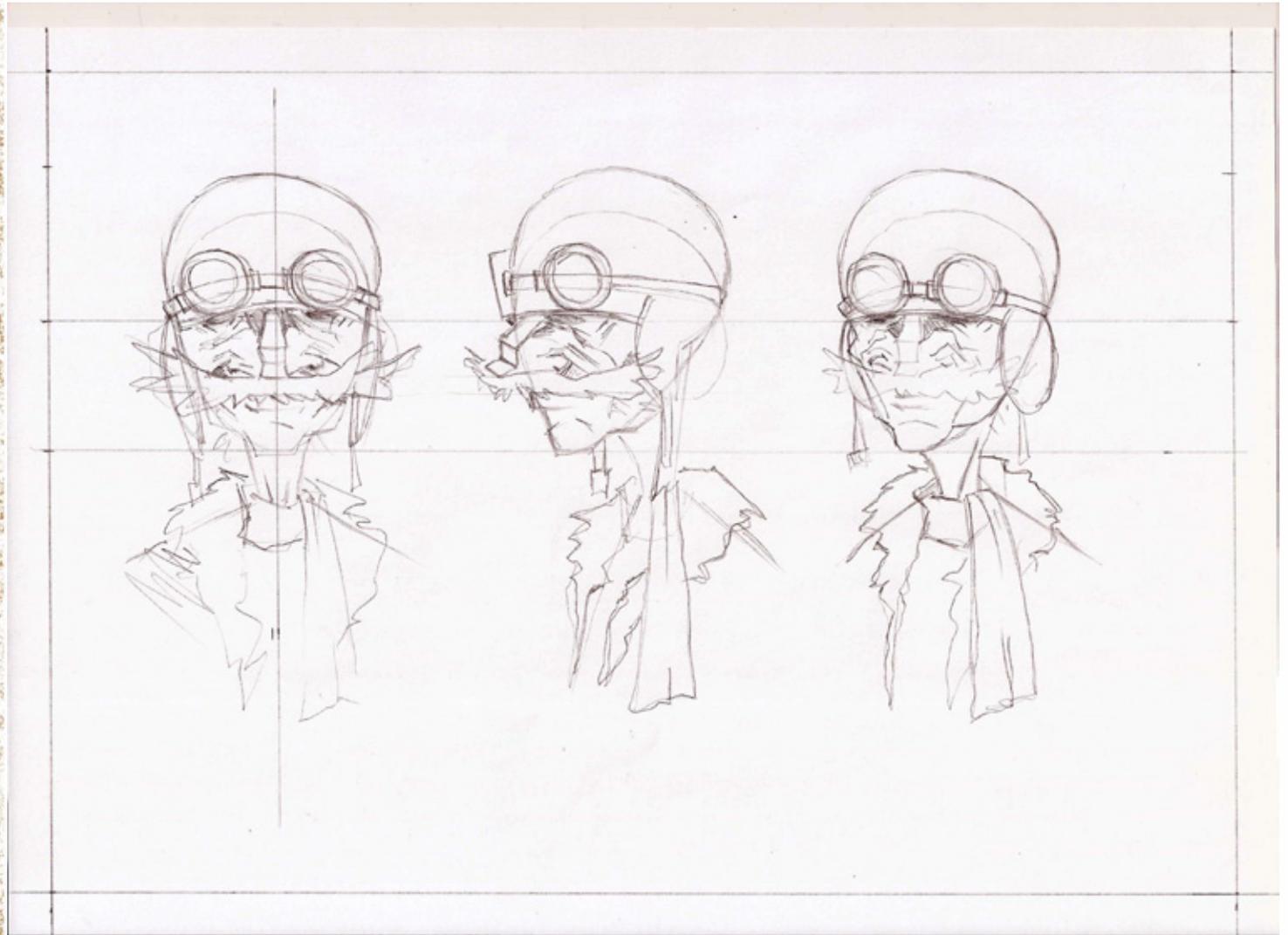
## 2.2- Construcción de la línea.

Se añaden las solapas del gorro y el pelaje de la cazadora.



## 2.2-Construcción de la línea.

Una vez que hemos esbozado las formas y son consideradas correctas, comenzamos a concretarlas, dándoles más intensidad.



## 2.2-Construcción de la línea.

Vamos limpiando el dibujo, borrando ligeramente las líneas utilizadas para construir el boceto y dando más intensidad a las líneas que consideramos correctas.



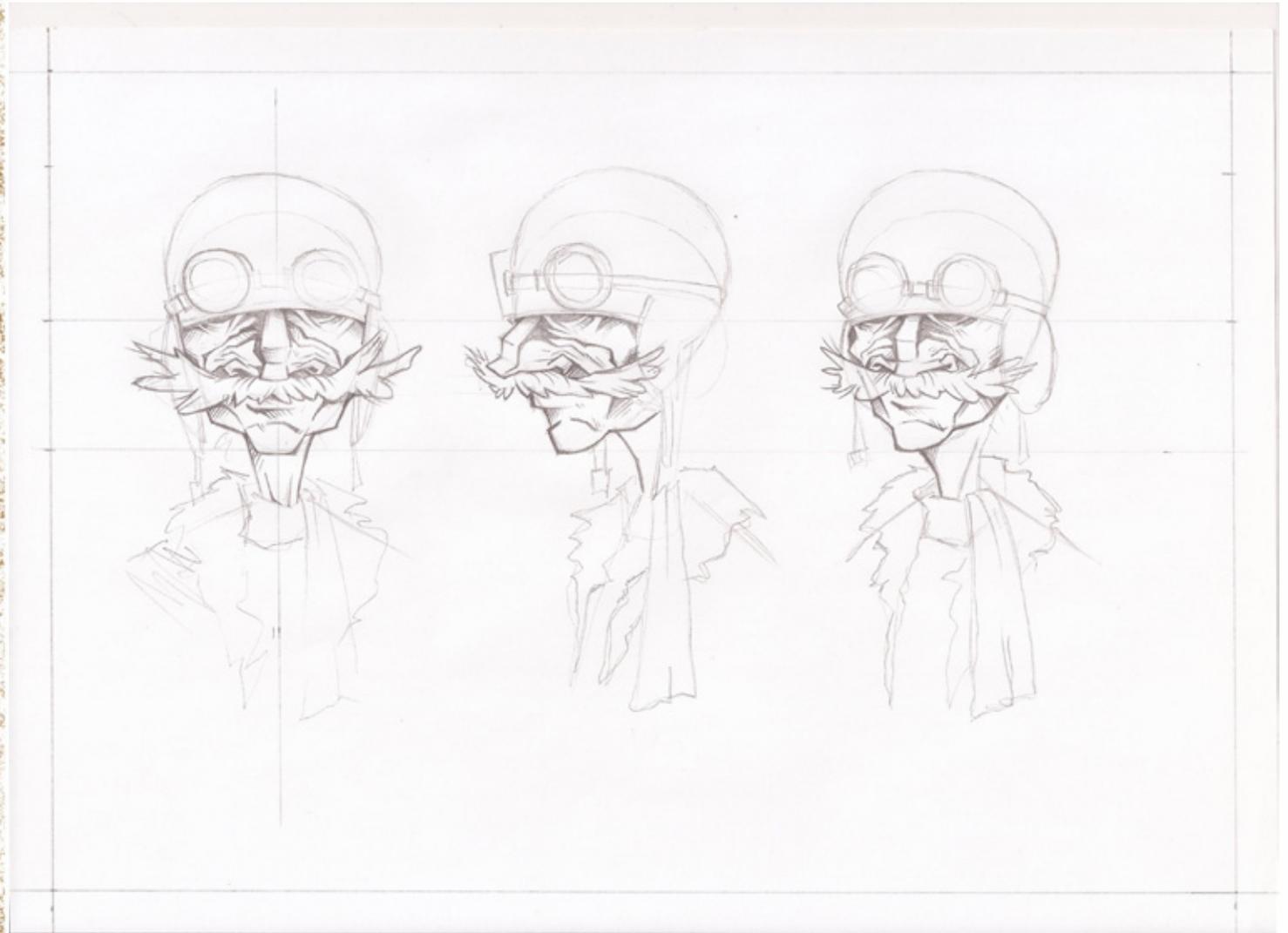
## 2.2-Construccion de la línea.

Vamos definiendo los diferentes rasgos del rostro: la nariz, ojos, bigote, barbi-  
lla...



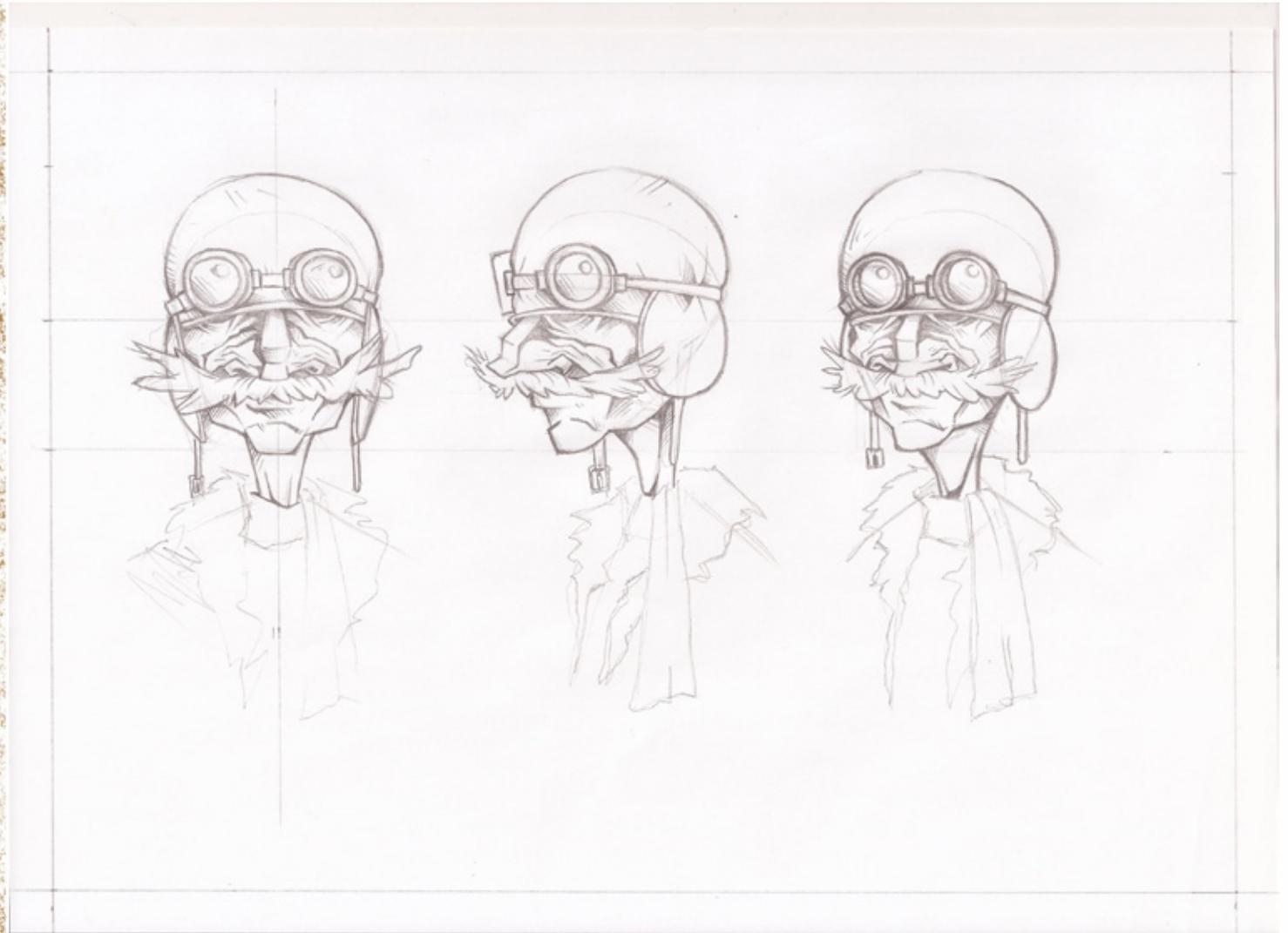
## 2.2-Construccion de la línea.

Continuamos definiendo los diferentes rasgos del rostro: la nariz, ojos, bigote, barbilla...



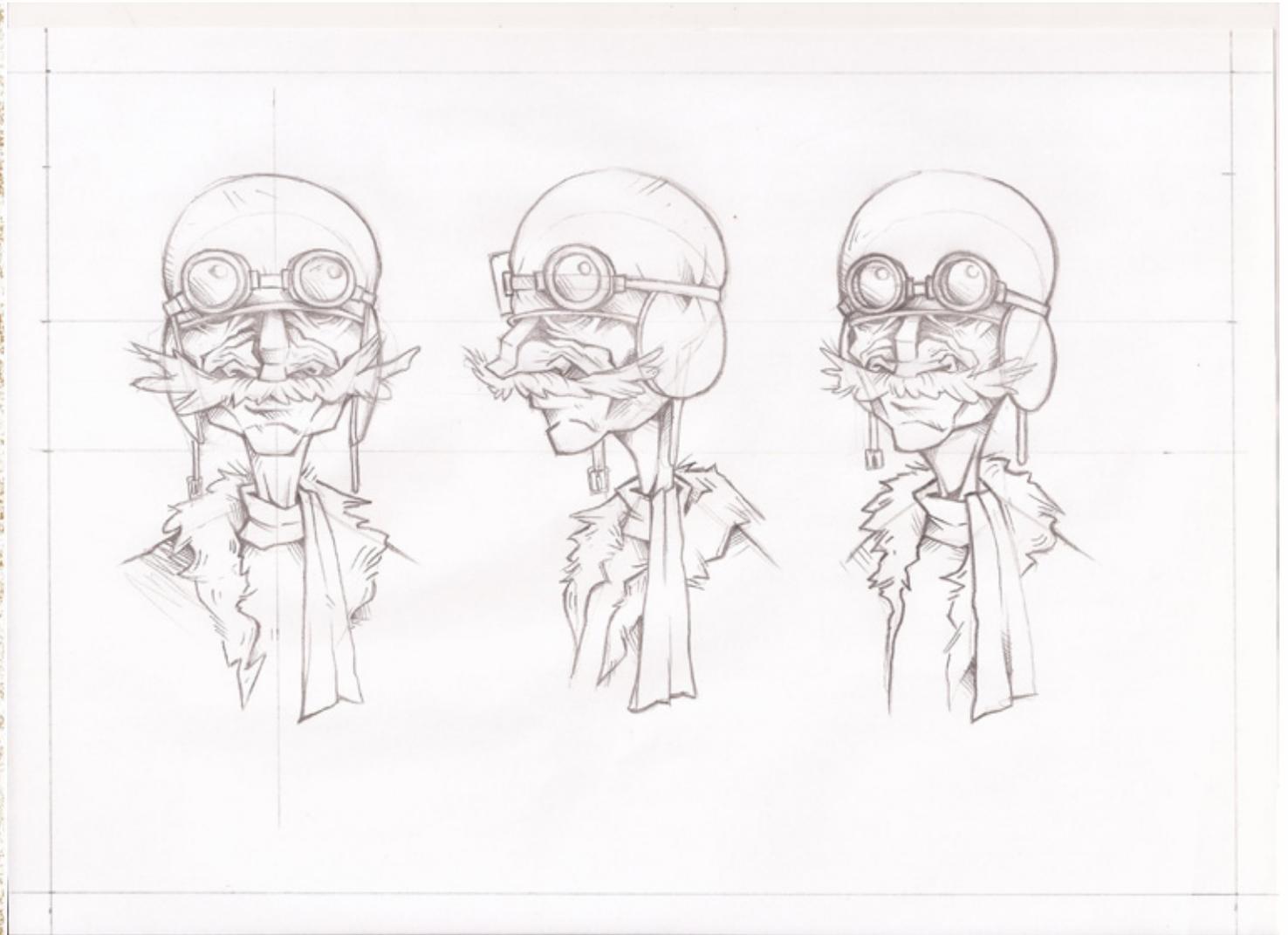
## 2.2-Construccion de la línea.

Se realiza el mismo proceso que se ha llevado a cabo en el rostro, pero esta vez aplicado al gorro y las gafas.



## 2.2-Construcción de la línea.

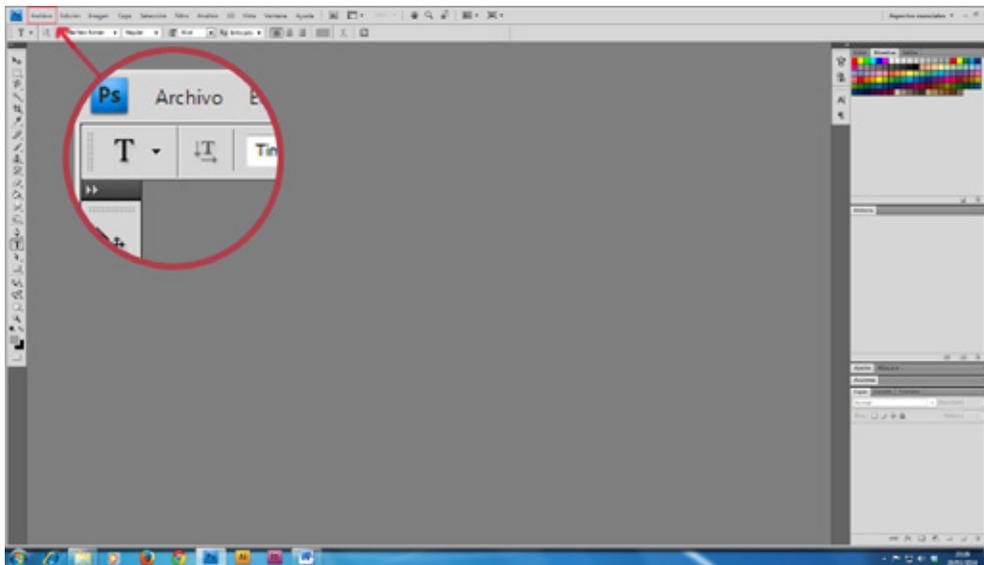
Se terminan la cazadora y la bufanda. Ya tenemos el estudio del rostro de nuestro personaje terminado a lápiz.



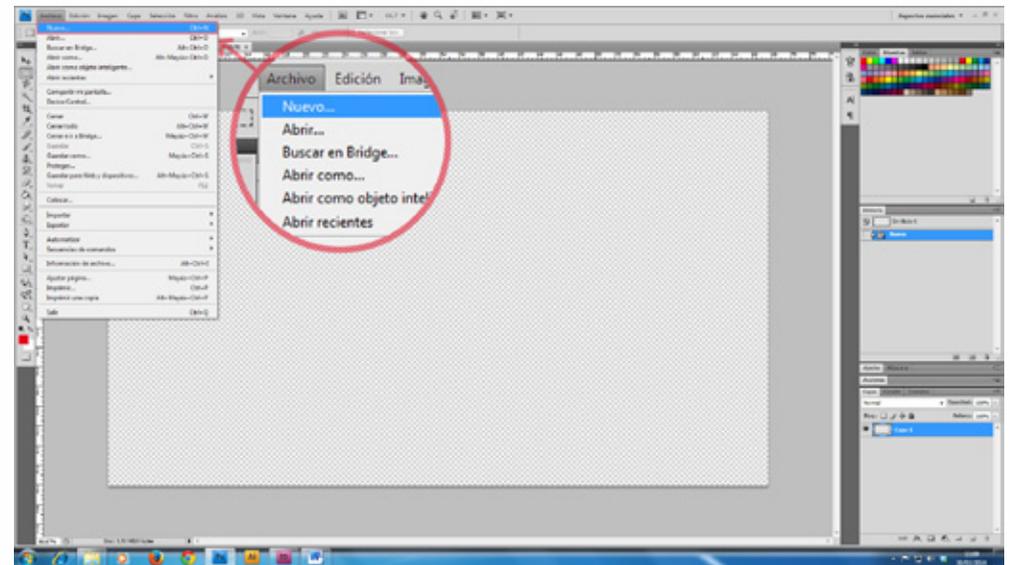
## 2.3- Entintado digital.

El entintado digital o falso entintado nos puede servir para evitar entintar a mano y ahorrar tiempo en el proceso de trabajo.

Comenzamos abriendo el Photoshop. Pinchamos en “**Archivo**”(1) situado en la parte superior izquierda de la pantalla. Tras desplegarse la ventana, seleccionamos “**Nuevo**”(2).



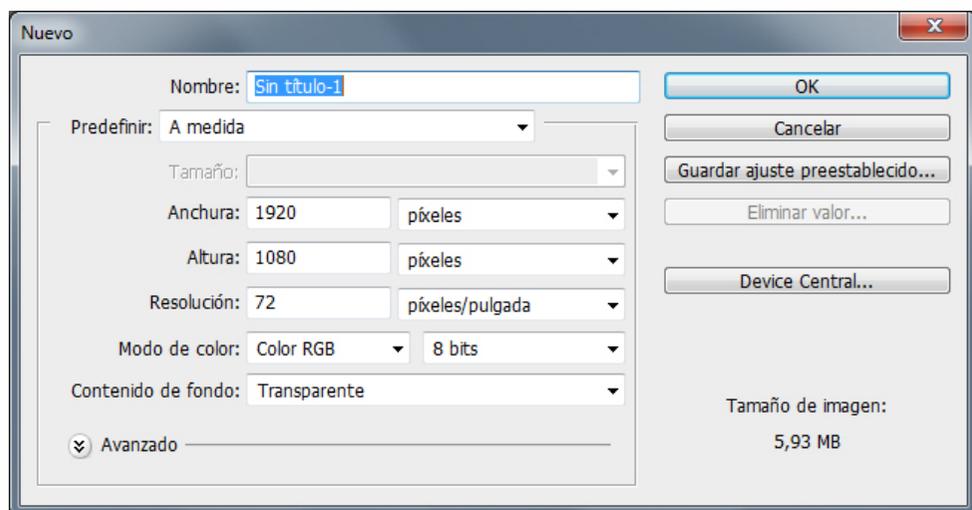
(1)



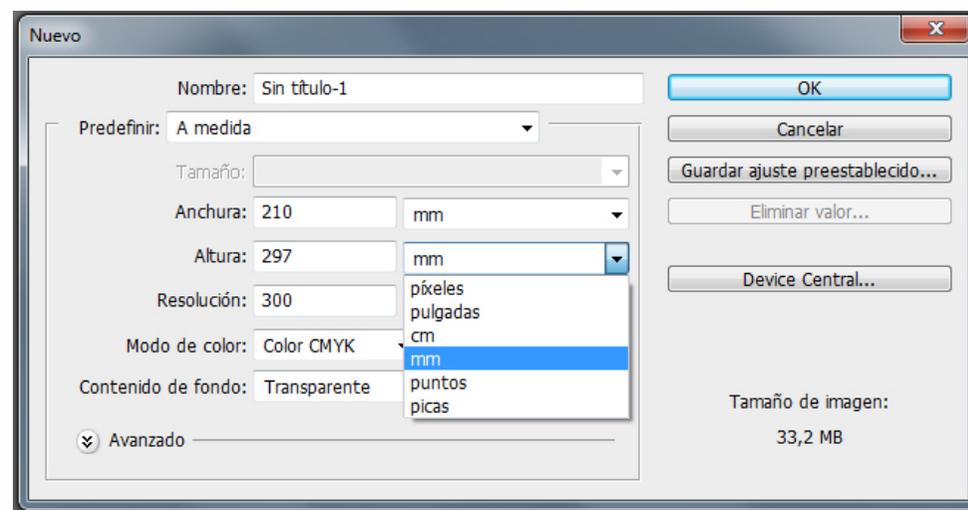
(2)

## 2.3- Entintado digital.

Donde pone “**Altura**” y “**Anchura**” (1) pinchamos en la ventana desplegable que pone pixeles, de esta manera podemos colocar la unidad de medida que deseemos para nuestro archivo. El autor ha seleccionado mm y las dimensiones han sido las de un A4 (210x297mm). Para un archivo tamaño A4 o A3 suele bastar con unos 300ppp (2).



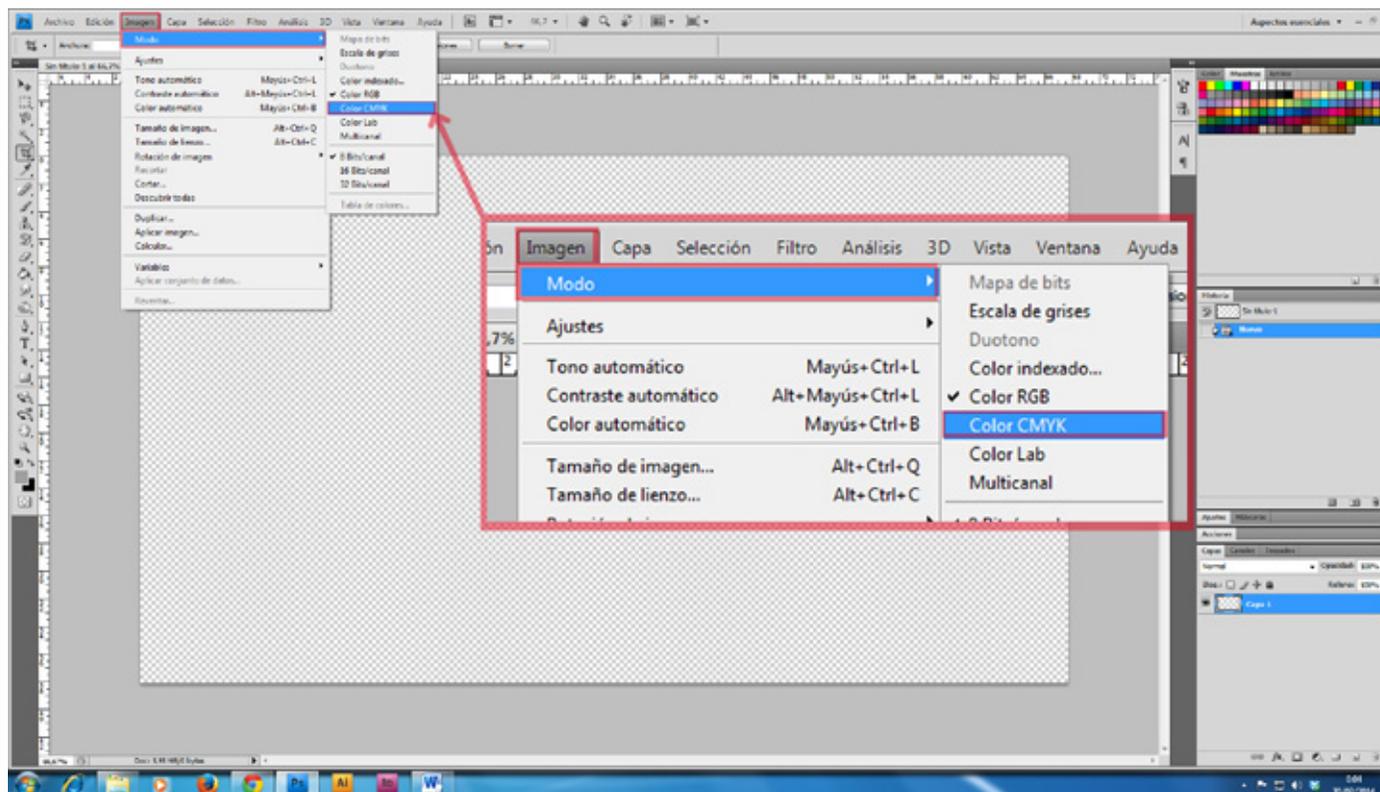
(1)



(2)

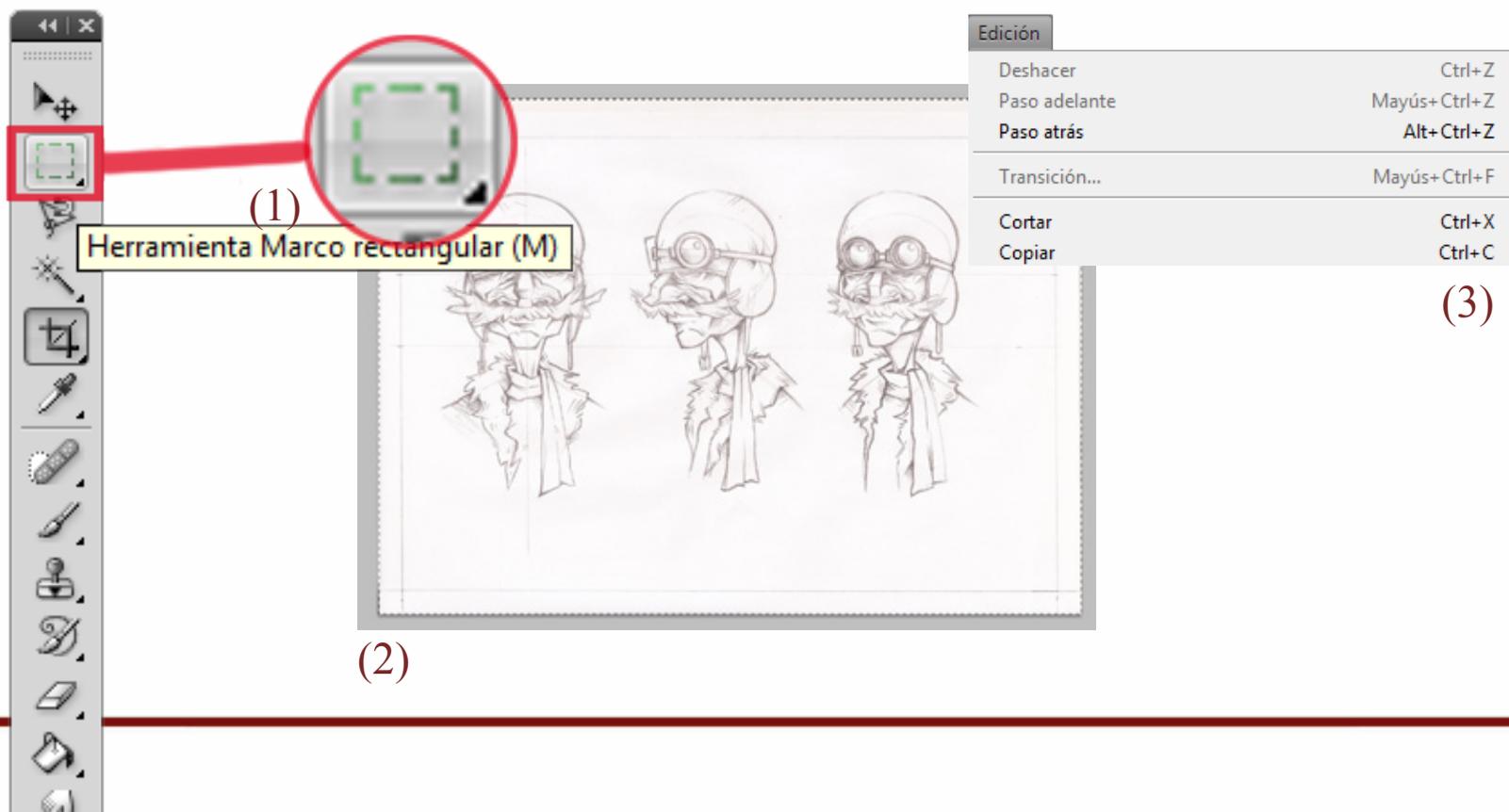
## 2.3- Entintado digital.

Si la imagen final va ir destinada a la impresión debes trabajar en modo CMYK. Si trabajas la imagen en modo RGB los colores pueden cambiar al imprimir el archivo. El modo RGB queda destinado para los colores en pantalla. Desde “Imagen” puedes seleccionar el modo que desees.



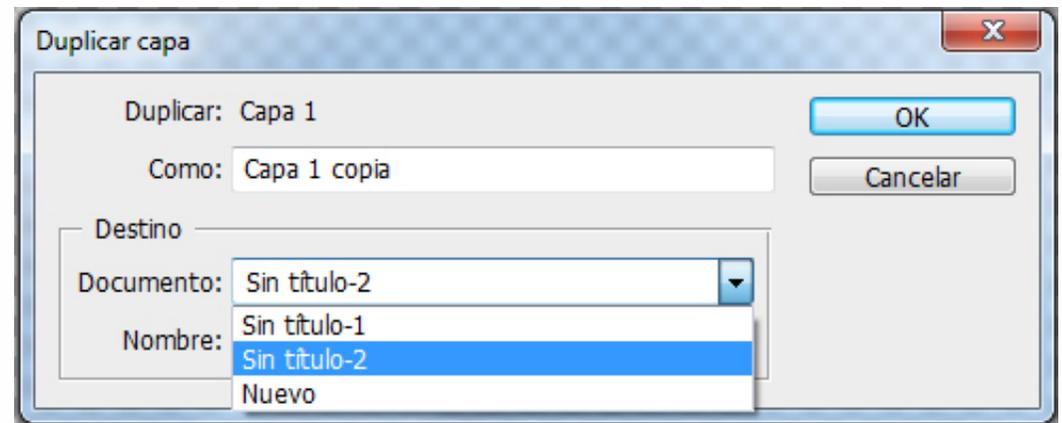
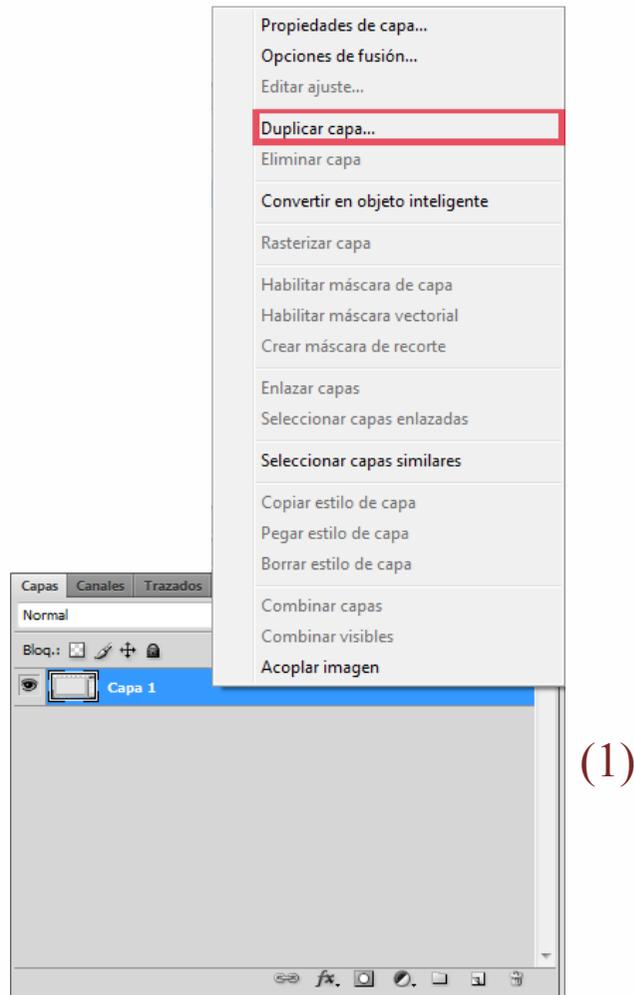
## 2.3- Entintado digital.

Para abrir una imagen puedes arrastrarla al programa o pulsa en “**Archivo**” y “**Abrir**”. Puedes editar la imagen original o pasarla a un archivo nuevo. Para pasar la imagen a un archivo nuevo puedes seleccionarla con la “**Herramienta marco rectangular**”(1), situada en la ventana herramientas. Cubre toda la superficie la línea discontinua marca la selección (2). A continuación haz click en “**Edición**” y podrás “**Copiar**” o “**Cortar**”(3) la imagen para llevártela al nuevo archivo.



## 2.3- Entintado digital.

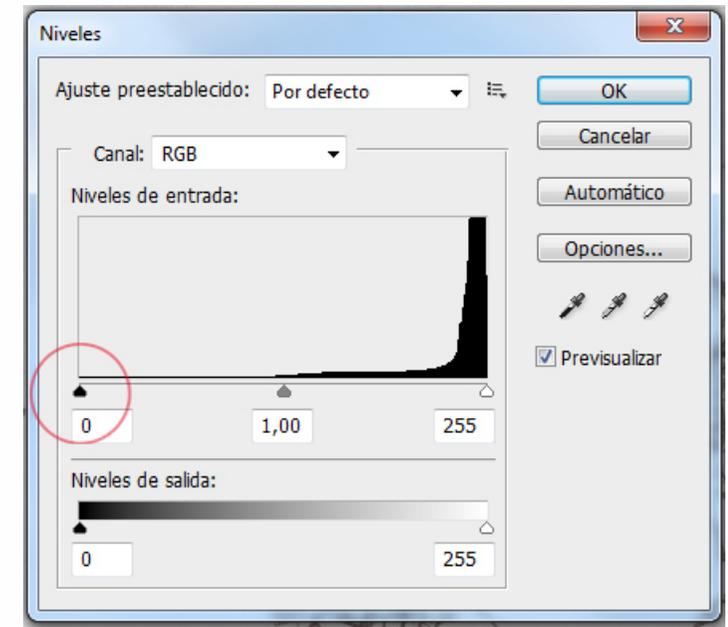
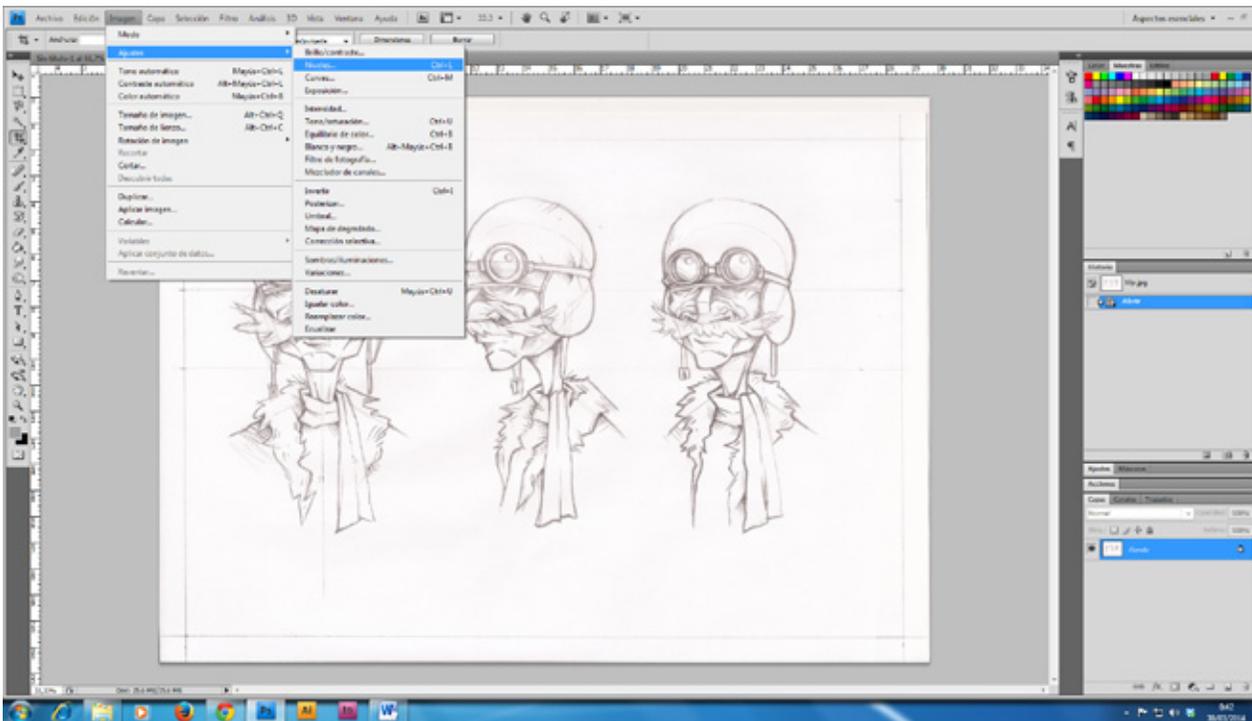
Otra opción es pulsar sobre la capa con el botón derecho y seleccionar “**Duplicar**”(1) y después sobre la ventana desplegable (2) para escoger el documento de destino, donde queremos realizar la copia.



## 2.3- Entintado digital.

Existen diferentes maneras de realizar el falso entintado:

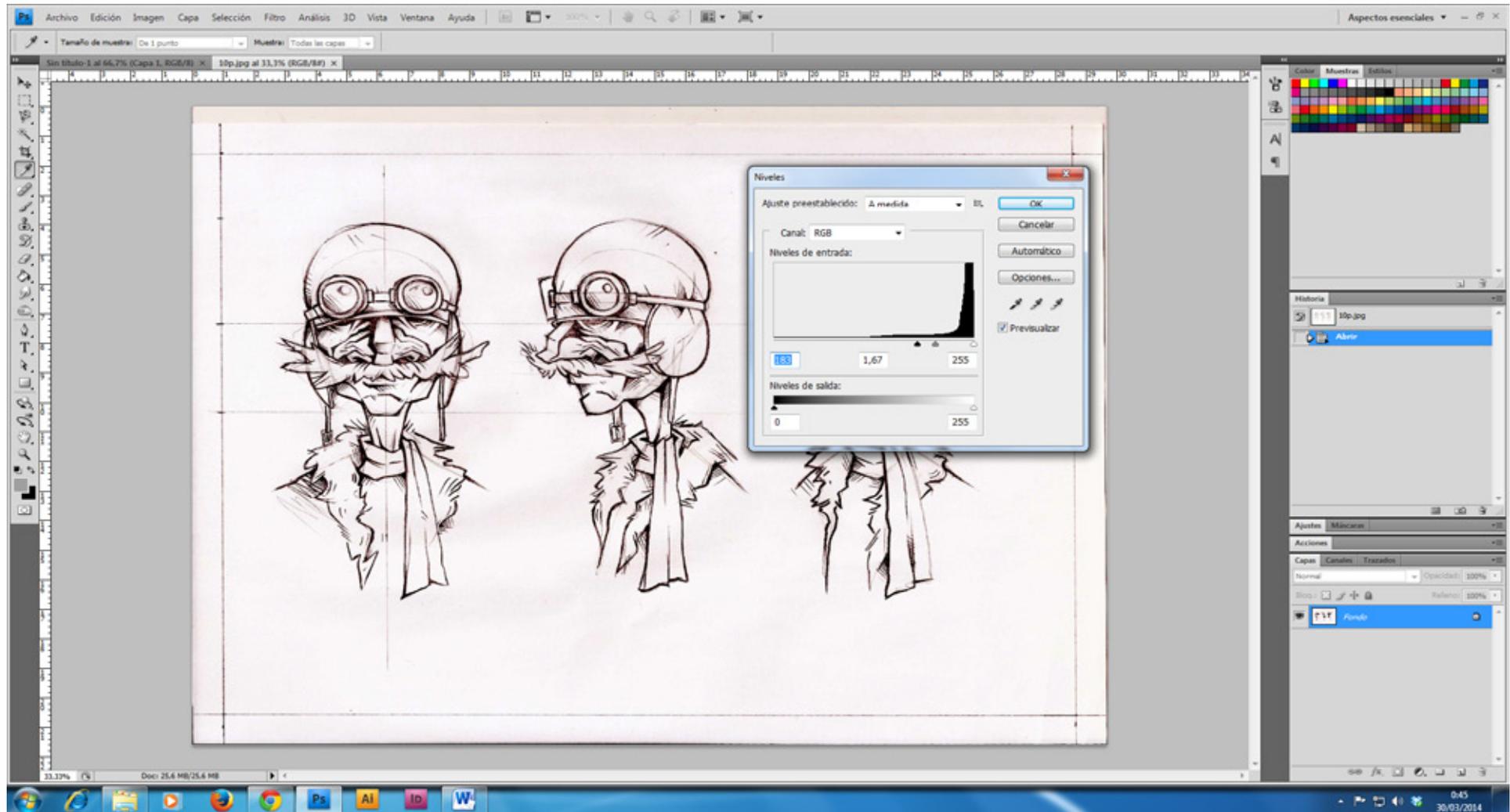
**-Método 1:** Una vez abierta la imagen nos vamos al apartado “**Imagen**”, luego a “**Ajustes**” y finalmente a “**Niveles**”(1). Arrastramos la flecha negra hacia la derecha, esto provocara que la imagen se vaya oscureciendo (2). Debemos establecer un equilibrio arrastrando la flecha negra y la gris hasta que la imagen tenga el aspecto que buscamos. También se pueden usar las “Curvas”.



(1)

(2)

## 2.3- Entintado digital.



## 2.3- Entintado digital.

Si observamos la línea podemos ver que no es negra del todo. Esto se puede solucionar de muchas maneras:

- Podemos pasar la imagen a escala de grises y luego volverla a pasar al modo en el que estábamos trabajando.



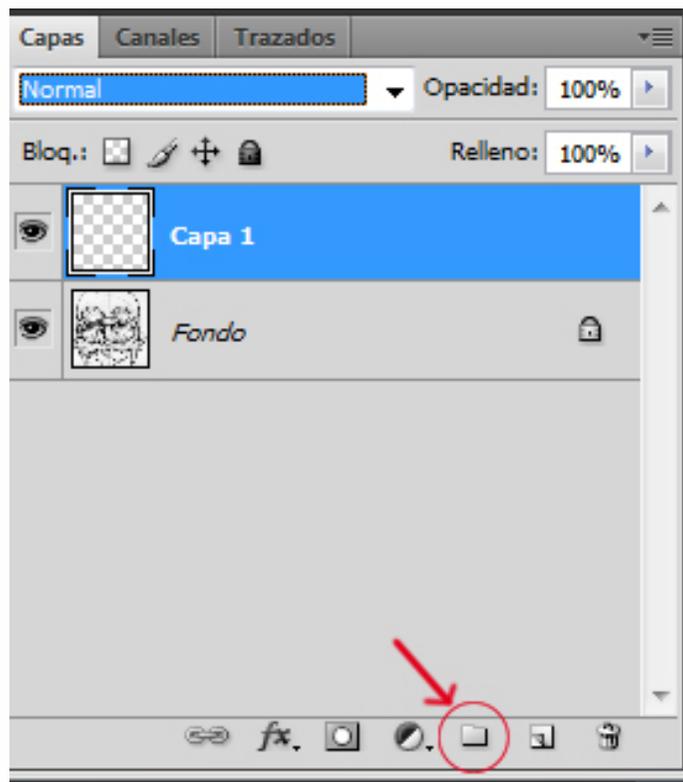
## 2.3- Entintado digital.

-Otra opción es hacer una nueva **capa**. Las capas permiten que puedas separar y trabajar las diferentes partes de una imagen, de tal manera que al sumarse todas estas partes constituyan la imagen final. Es similar a lo que se hacía en animación, donde un acetato recogía la imagen del personaje, mientras que el fondo estaba dibujado en otro formato, al superponerlos generaba una nueva imagen. También debemos tener en cuenta el orden de las capas, pues según su colocación el resultado puede variar.

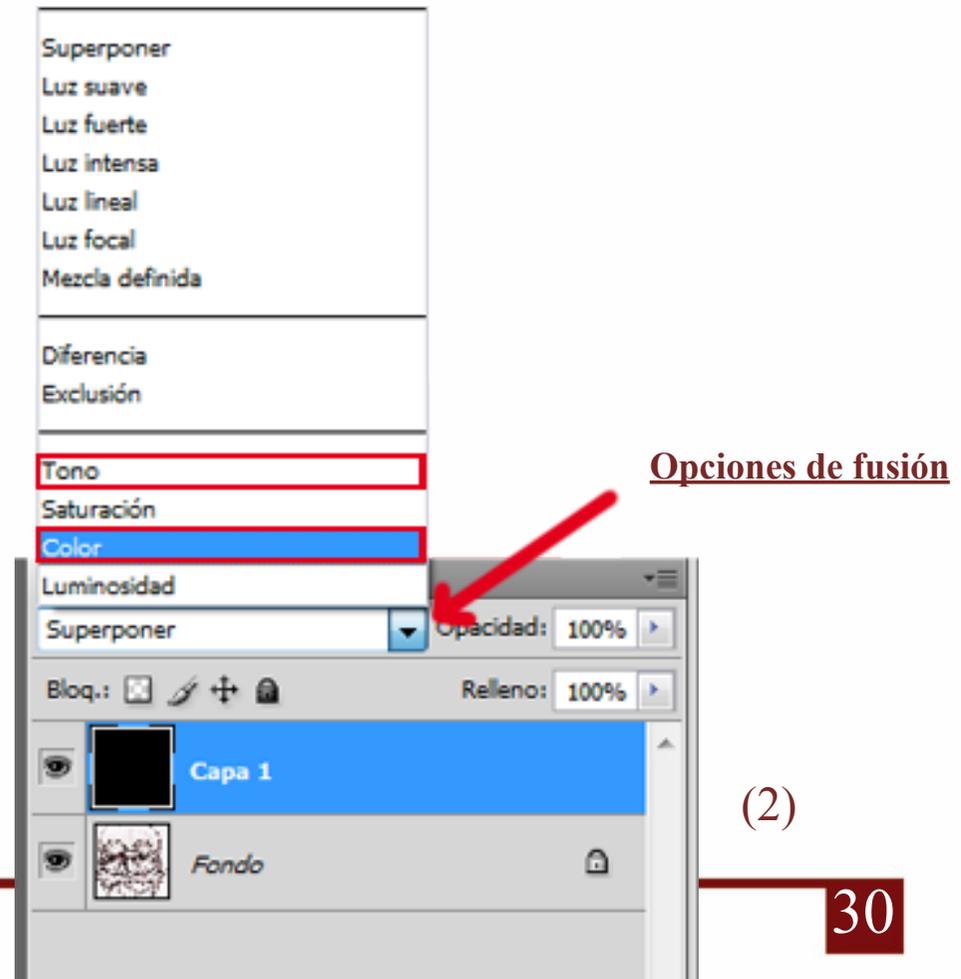


## 2.3- Entintado digital.

Para hacer una nueva capa pulsa en el icono que aparece en la imagen (1) o vete a “**Capa**”, despliega la ventana y selecciona “**Nueva**” y “**Capa**” o pulsa al mismo tiempo **Mayus+Ctrl+N**. Cubre por completo la nueva capa de color negro y en las **opciones de fusión** selecciona color o tono (2). Esto tintará toda la línea de color negro. Ahora combina las capas, para ello usa el botón derecho sobre cualquier capa y pulsa “**Acoplar imagen**” o “**Combinar capas**”.



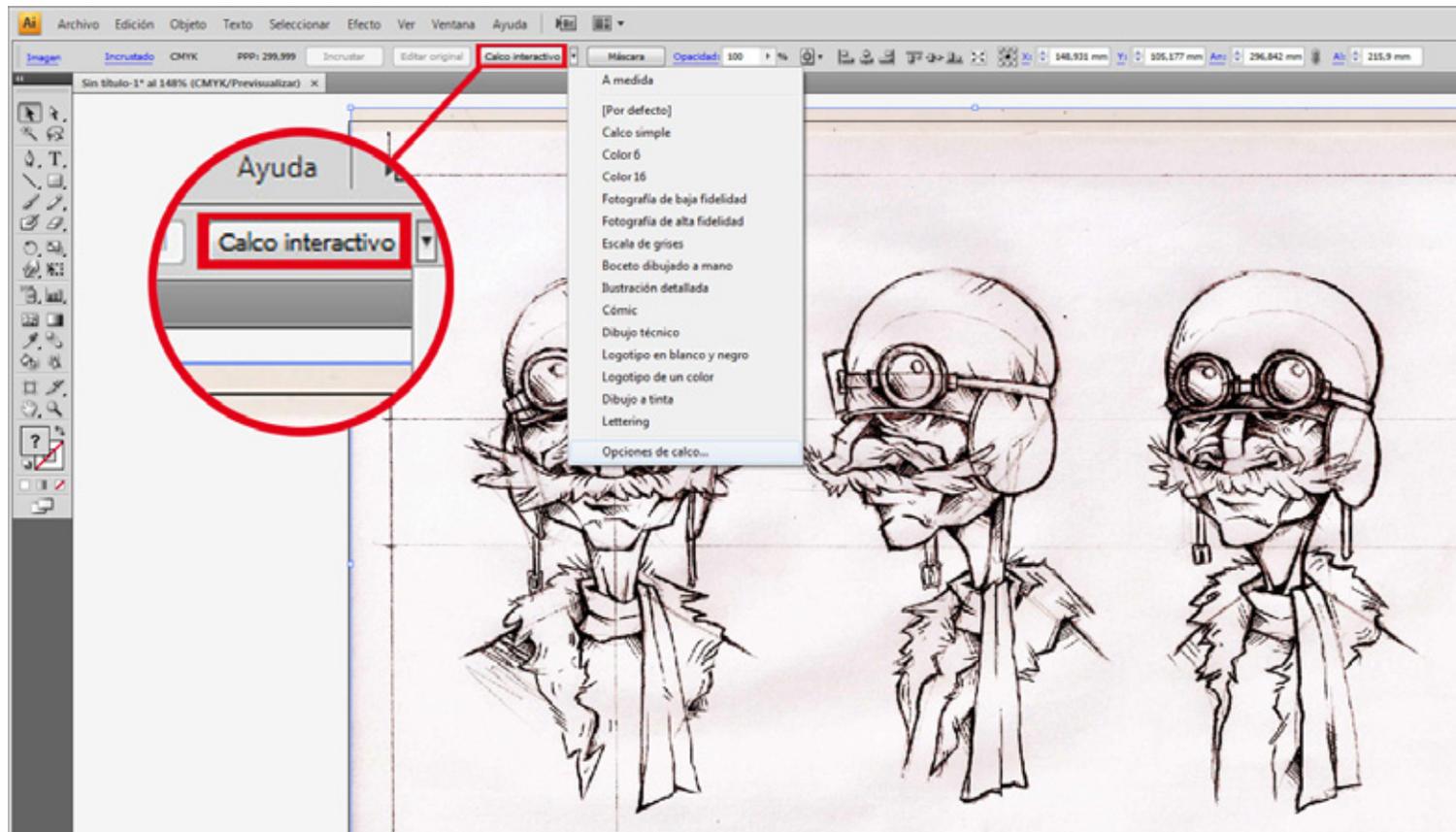
(1)



(2)

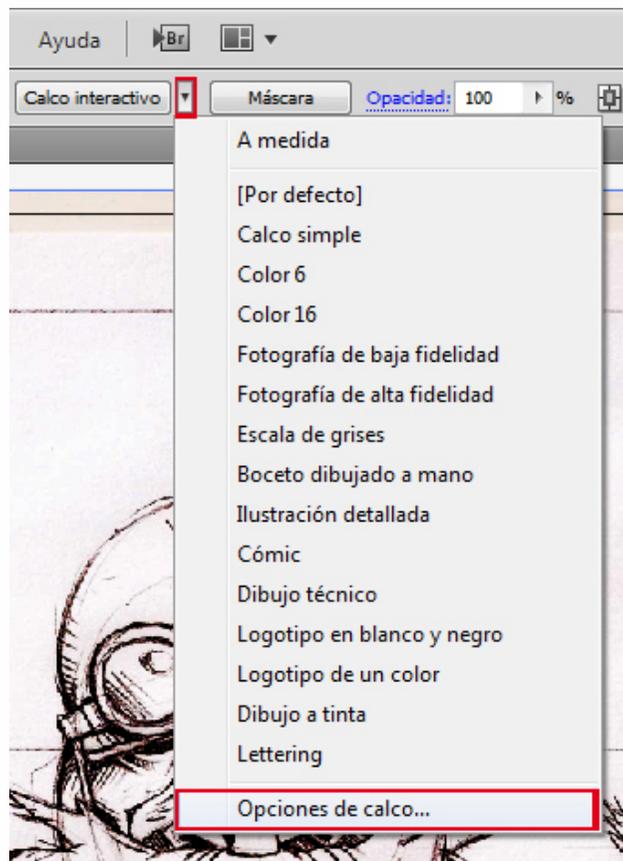
## 2.3- Entintado digital.

**-Metodo 2:** Si disponemos de Illustrator, podemos abrir y cargar la imagen en el programa tras haber ajustado los niveles y utilizar el “**Calco interactivo**”. Calco interactivo transforma nuestra imagen en vectores. Lo interesante es que en este proceso podemos separar la línea (negra) del fondo (blanco) y disponerla en una capa con el fondo transparente en Photoshop. .

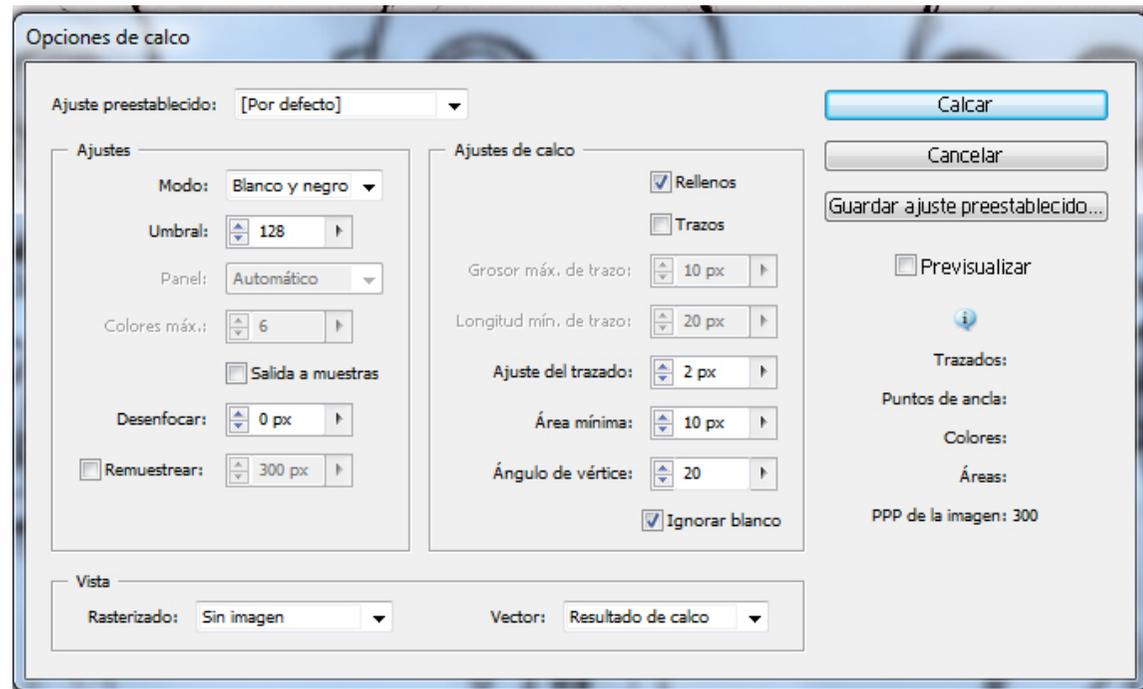


## 2.3- Entintado digital.

Al lado del botón de calco interactivo hay una flecha, debemos pulsarla para desplegar una ventana y poder acceder a las “**Opciones de calco**”(1). Con las opciones desplegadas debemos pulsar la casilla ignorar blanco y a continuación el botón calcar (2).



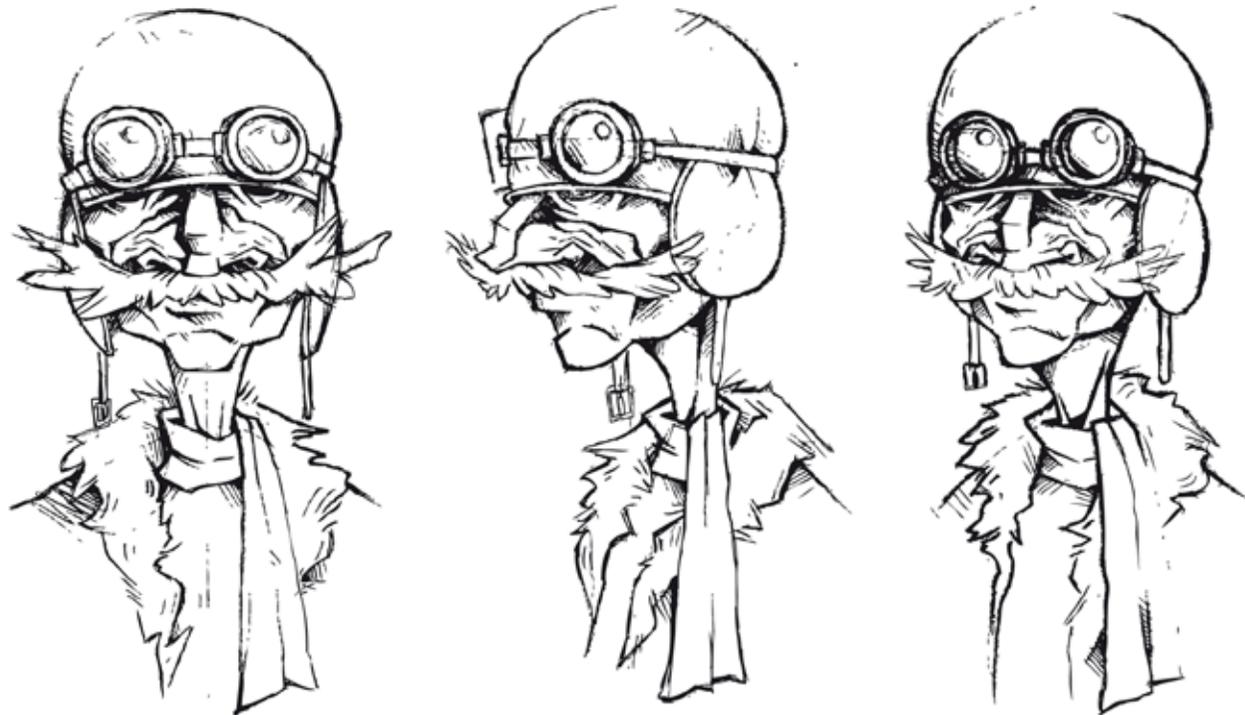
(1)



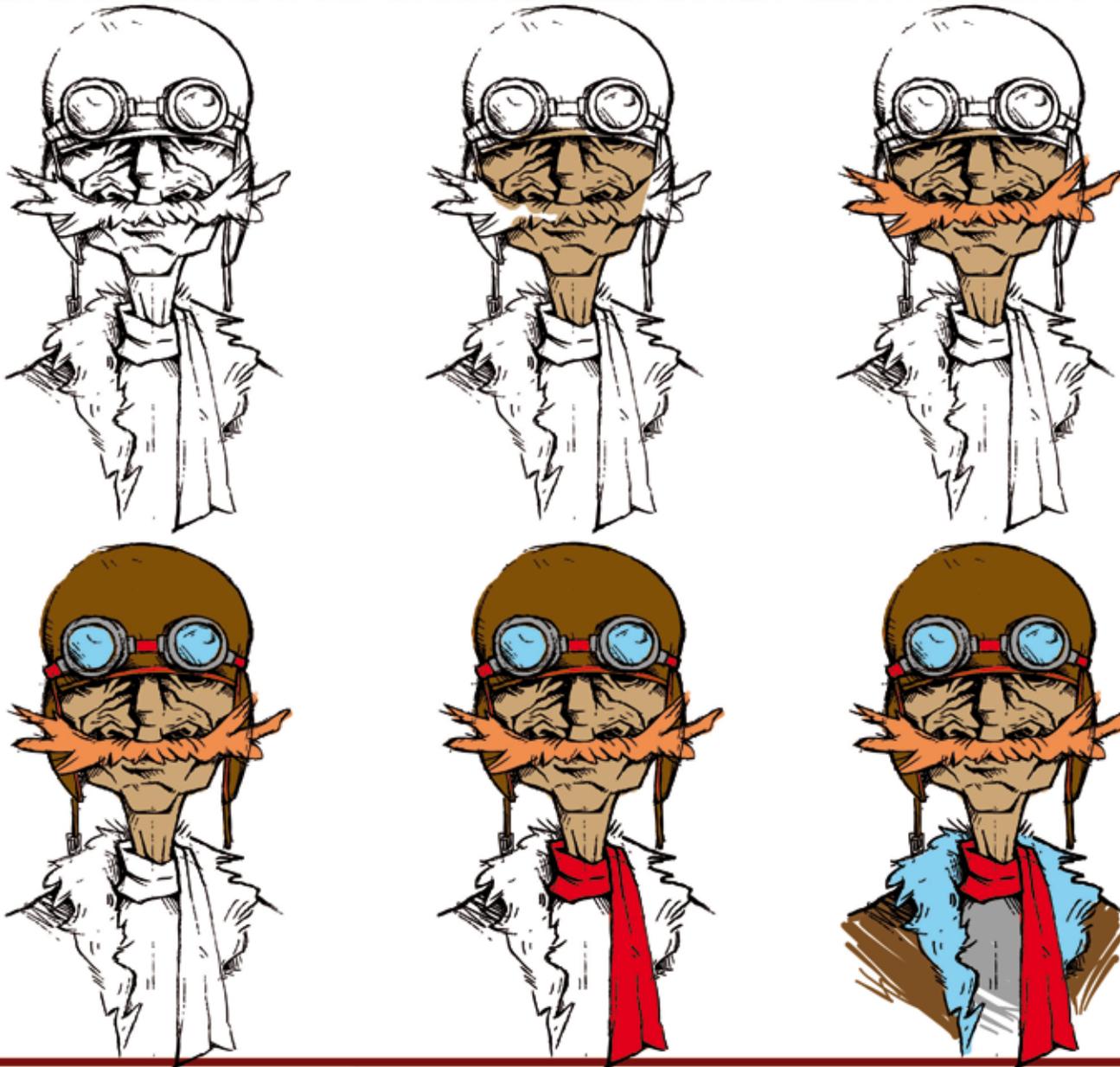
(2)

## 2.3- Entintado digital.

El resultado final, tras haber seguido uno de estos pasos, debe ser similar al siguiente:

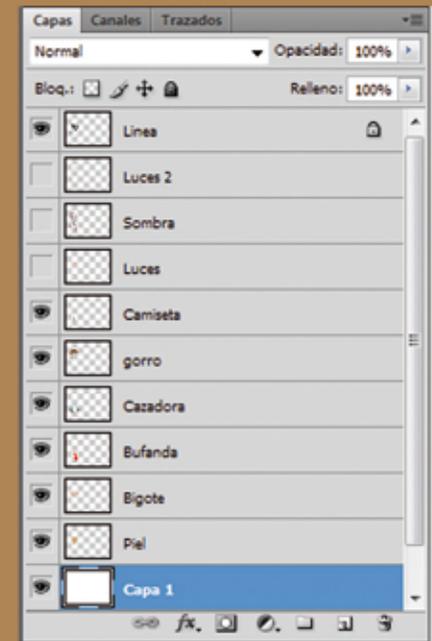


## 2.3-Color digital.

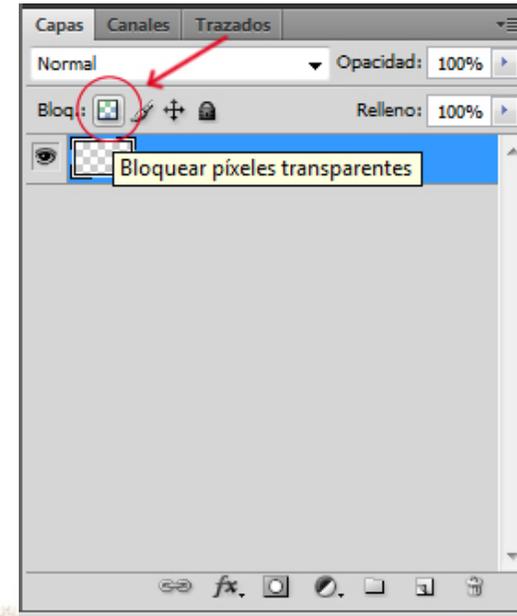


En primer lugar, vamos a comenzar por distribuir las diferentes partes del dibujo en capas. De esta manera haremos una capa para la piel, el gorro, la bufanda...

Rellenaremos las capas con colores planos.



## 2.3-Color digital.



(1)

En la pagina anterior hemos rellenado las diferentes capas con ayuda del “Pincel”, el “Bote de pintura”, la “Pluma”...

En este caso, el método escogido para entintar digitalmente la línea fue el que se apoya en el uso del illustrator. La línea está dispuesta sobre un fondo transparente, que es indicado por los cuadrados grises y blancos. Esto indica que la única superficie pintada en esta imagen está constituida por los píxeles de color negro. Si hemos utilizado este método, en el que tenemos la línea sobre un fondo transparente, podemos bloquear los píxeles transparentes con el icono que aparece en la imagen (1).

## 2.3-Color digital.

Al bloquear los píxeles transparentes únicamente podemos pintar sobre lo que ya hayamos dibujado con anterioridad, en este caso la línea negra. En lugar de la línea, podríamos tener una superficie o una mancha y al bloquear los píxeles solamente podríamos pintar en el interior de la mancha, sin salirnos. Aprovechándonos de este recurso, se ha pintado la línea de color marrón rojizo.



## 2.3-Color digital.

Para las imágenes restantes hemos hecho una capa que va a recoger la sombra y otra que recogerá las luces(). El autor ha imaginado un punto de iluminación. Se le ha bajado la transparencia al pincel y a la goma(). Trabajar de esta manera, con estas herramientas, es similar a cuando se sombrea con grafito, a base de insistir sobre una zona puedes ir matizando y consiguiendo más intensidad en las sombras y en las luces. Esta fase depende de la habilidad (que se irá refinando con la práctica) y la imaginación de cada uno.

