

Guía para el profesor

Dibujo creativo y de la figura humana

LSDG1804



Índice

Información general del curso	1
Metodología	1
Evaluación.....	4
Bibliografía.....	5
Tips importantes.....	6
Temario	6
Notas de enseñanza	8
Evidencia.....	10

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: **LSDG1804**
- Modalidad: Semestral

Competencia del curso

Dibuja la figura humana para reinterpretarla libremente en la creación de un personaje.



Metodología

Estimado colega:

El presente documento es una guía de lo que puedes esperar en el curso de Dibujo creativo y de la figura humana con el fin de poder brindar el apoyo a para los estudiantes y acompañarlos durante su aprendizaje.

Como sabrás Dibujar es practicar, y a pesar de ser una actividad muy independiente, requiere de la ayuda del profesor para guiarlos y acompañarlos durante las prácticas. Con tu punto de vista y apoyo el alumno se sentirá más seguro de que está llevando buen camino. Por eso es muy importante que dibujen en clase; El curso está hecho no solo para la autogestión del alumno en su tiempo de estudio independiente sino también para que el profesor sepa como guiarlos en sus prácticas durante la clase.

Durante el primer módulo es muy importante que dibujen mucho y dibujen rápido, el sketch rápido, a pesar de estar en un solo tema como tal, debe estar presente en todo el primero módulo porque el alumno debe de "soltar" su mano y agarrar confianza en sus mismas habilidades y tal como se explican en diversos temas, para aprender a dibujar o para mejorar se necesita dibujar lo que se ve, no lo que se cree ver. El mantra de la asignatura será aprender a observar para dibujar y no interpretar. Cuando se

limita el tiempo para terminar cada dibujo, el estudiante deja a un lado sus nociones preconcebidas de lo que debe de dibujar y comienza realmente a observar. Y eso es lo que estamos buscando.

Es muy importante que les pidas un *sketchbook* o un cuaderno en blanco tamaño carta, para trabajar en clase y un block grande para trabajar en casa. El primero es porque lo pueden llevar y traer cómodamente y porque con cuadernos con suficientes hojas para que puedan hacer de 8 a 10 dibujos por clase. El Block grande es para que en casa practiquen el dibujo fino y más detallado en un tamaño que se los permita.

En el segundo módulo van a aprender a dibujar de los elementos que históricamente más se les ha dificultado a todos los artistas aprender; el rostro, las manos y los pies. Para el rostro utiliza el método Loomis, es fácil de entender y está explicado en el tema 8. No dejes el sketch, tanto el rostro como manos y pies deben de dibujarse múltiples veces, en todos los ángulos que sea posible, siempre recuérdales que practicar una y otra vez es esencial.

Al inicio del módulo 2, aprovechando el tema de expresión corporal, puedes usar la técnica del carboncillo y el sketch rápido, pídeles a tus alumnos que lleven papel en pliego, puede ser bond o revolución, carboncillo, y unas pinzas para sujetar el papel. Empezando la clase pide que ponga el restirador en la posición más vertical posible, con el objetivo que dibujen a mano alzada, y con las pinzas sujetarían el papel. Aprovecha para usar modelos en vivo. Recuerda que TecMilenio no permite desnudos por respeto a las creencias de todos, pero puedes trabajar con los mismos alumnos, ellos se pueden ir turnando para ser los modelos. La otra opción es conseguir un modelo externo que use leotardo. Toma en cuenta que la técnica ayuda a que desarrollen sus habilidades motrices de dibujo ya que tendrán que dibujar con trazos largos y a mano alzada.

El tercer módulo, es el módulo del personaje, de aplicar lo que han aprendido en diseñar un personaje, paso a paso. La evidencia final es una biblia de personaje, donde el estudiante va a juntar todas sus actividades del módulo en un solo documento y va a agregar un par de cosas más. Es muy importante que les aclares que en la evidencia van las versiones finales de cada actividad, esto es, ya debe de tener corregidas las observaciones que tú les hayas hecho al calificar. El objetivo es que hagan un buen proyecto y la evidencia no solo se limite al trabajo que puedan hacer en una semana sino en el trabajo de todo un módulo.

Considera algo importante, las actividades calificables son en clase y solo la tarea es para la casa, las actividades procura calificarlas en clase o en casa, toma en cuenta que no es lo mismo ver en vivo el dibujo que verlo en digital además evitas que los alumnos cometan una falta a la integridad académica. Las tareas de igual forma es preferible que las califiques de forma física por las mismas razones. De todas formas, los alumnos deben de entregar de forma digital todos sus trabajos en Canvas por cualquier eventualidad que se pueda presentar.

En cuanto a las evidencias, en la primera es que apliquen todo lo aprendido en un solo dibujo, el cual debe estar hecho con la mejor calidad posible, por ello lo hacen en el block grande. La fotografía que se incluye es ideal, ya que, al ser bailarines, por la pose que tienen, tienen muy bien definidos los músculos y se ven claramente los huesos que por lo general se notan de forma externa como la

mandíbula, clavículas, rodillas, etc. Además, ayuda que está en blanco y negro y tiene una iluminación ideal para sombrear. Si crees tener una mejor imagen, ¡Adelante!, solo toma en cuenta que debe ser una fotografía o modelo en vivo. Procura que los alumnos no basen sus dibujos en otros dibujos, es muy importante enseñarlos a respetar los derechos de autor, así como a crear productos propios.

La evidencia 2, procura que la comiencen en clase para que puedas apoyarlos, insiste en que usen pasteles secos, ya que los de aceite no funcionan igual con el papel negro. Por lo general entregan trabajos muy buenos, la técnica les ayuda a entender el volumen del rostro y el uso de las manos y el color los entusiasma. Como recomendación has una exposición pública del trabajo como reconocimiento.

La evidencia 3, a pesar de que es muy grande, no se hace en una sola semana; todas las tareas del 3er módulo son partes de la evidencia, que además están previamente explicadas en sus respectivos temas. Lo que es muy importante es que entreguen el mejor producto posible, esa es la razón de que se repartan los temas, que tengan tiempo. Por lo que debes de exigir el extra, motívalos, ellos mismos van a quedar muy satisfechos con el resultado final. Explícales que toda corrección en la tarea debe ser aplicada para la evidencia. Exhórtalos a no conformarse y dales la oportunidad de que hagan cambios durante todo el módulo si no están conformes con su personaje.



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Porcentaje
12	Actividades	24
12	Tareas	24
2	Exámenes	20
3	Evidencias	32
		<i>Total</i> 100 puntos



Bibliografía

- ➔ Loomis, A. (2020). *Figure Drawing: For all it's worth* (4ta edición). Titan Books (RU).
- ➔ Loomis, A. (2022). *Aprenda a dibujar cabeza y manos* (4ta edición). Titan Books (RU) ISBN-13 978-8441544864
- ➔ Hampton, M. (2022). *Figure Drawing: Design and Invention*. Editor: M. Hampton. Versión digital (Kindle)
- ➔ Lauricella, M. (2019). *Anatomía Artística*. Gustavo Gilli ISBN-13 978-8425228988
- ➔ Bridgman, G. B. (2019). *Bridgman's Complete Guide to drawing from life* (5ta edición). Union Square & Co. ISBN-13 978-1454926535
- ➔ Lauricella, M (2021). *Anatomía Artística 6: Manos y pies*. Gustavo Gilli ISBN-13 978-8425232619





Tips importantes

Módulo 1:

- Necesitas los restiradores para la clase, no solo para este módulo sino también para el segundo. Coméntaselo a tu líder en caso de que te asignen un salón regular.
- Procura que no usen goma de borrar en las actividades, que no interrumpan su flujo de trabajo. Ya dibujarán con calma y detalle en las tareas en casa.
- Usa fotos de modelos en traje de baño, deportistas con ropa adherida al cuerpo o bailarines, todos ellos tienen una buena musculatura y están en poses interesantes para dibujar.
- Cuida mucho que los alumnos no copien, la forma típica de hacerlo es calcar las imágenes de la computadora.
- En el caso de los tres módulos, consulten las lecturas y los videos de recursos, puede ser de gran ayuda para el trabajo autónomo del alumno.

Módulo 2:

- El rostro en clase puede ser divertido si lo vuelves una dinámica en pareja, para que sean sus mutuos modelos.
- Vale la pena repetir acerca del uso de la técnica Loomis, esto no es porque sea perfecta es porque es la que mejor entienden.

Módulo 3:

- Un tip para que ellos comprendan mejor las poses de acción, es que usen dibujos de ejercicios anteriores al que solo deben de adaptar las características físicas de su personaje.
- Lean bien la rubrica de la evidencia ya que se agregan ciertos elementos además de lo que ya entregaron para hacerla más completa.



Temario

Tema 1	Huesos y los músculos del cuerpo humano
1.1	El esqueleto humano
1.2	Músculos humanos
Tema 2	Proporciones del cuerpo humano y sus partes
2.1	La evolución del canon de la figura humana
2.2	Representación de las partes del cuerpo según el canon establecido.
Tema 3	Importancia de la Observación y el análisis
3.1	Análisis de la Posición del cuerpo
3.2	Observación del cuerpo en movimiento
Tema 4	La línea y la silueta
4.1	La percepción del volumen
4.2	Técnicas de sombreado
Tema 5	Síntesis de la figura humana en las figuras geométricas
5.1	La síntesis mediante el contorno y la forma
5.2	La abstracción geométrica de la figura humana.
Tema 6	Dibujo con modelo femenino y masculino
6.1	Paradigmas de la figura masculina y femenina
6.2	Dibujo de Modelo en vivo.
Tema 7	Las poses a partir de diferentes posturas del modelo (expresión corporal)
7.1	El lenguaje corporal
7.2	La expresión corporal para narrar historias.
Tema 8	Construcción de la cabeza y el rostro
8.1	Proceso de dibujo de la cabeza y sus diferentes posiciones
8.2	Como se dibuja cada parte del rostro
Tema 9	Construcción de las partes del cuerpo: manos, pies y otros
9.1	Manos
9.2	Pies
Tema 10	El escorzo
10.1	Perspectiva de la figura humana
10.2	Escorzo
Tema 11	Expresión facial y gestos
11.1	Lenguaje de la Gesticulación
11.2	La síntesis de la expresión facial para personajes animados.

11.3	Primera Fase Evidencia: Creación del universo, contexto del personaje.
Tema 12	La figura femenina y el cuerpo masculino
12.1	La figura humana en su contexto; composición de la imagen.
12.2	Dibujo de vestuario del hombre y la mujer
12.3	Segunda Fase Evidencia: <i>Turn around</i> del personaje con vestuario
Tema 13	Simplificación de la figura humana en movimiento
13.1	Migración del dibujo manual al digital
13.2	Ilustración digital del dibujo análogo
13.3	Tercera Fase Evidencia: <i>character & prop Sheet</i>
Tema 14	Sketching
14.1	Sketch rápido de figuras en acción
14.2	Vectorización, y gama cromática del diseño de personaje
14.3	Cuarta Fase Evidencia: Poses de acción y escorzos.
Tema 15	Creación de personajes
15.1	El personaje en el comic
15.2	El personaje en la animación
15.3	Fase final Evidencia: La Biblia del personaje



Notas de enseñanza

Tema 1 Huesos y los músculos del cuerpo humano

Actividad 1:

Observaciones y recomendaciones:

Cabe recalcar una vez más la importancia de que los dibujos muchos y sean rápidos, así como realizarlos en el aula con el acompañamiento y guía del profesor.

Como recomendación, el aprendizaje de la anatomía, en un solo tema, no es para profundizar en términos literales de la disciplina. Se tiene que orientar a cómo influye en su vista exterior y para que tengan claro cómo está configurado el cuerpo, por eso no se ahonda en todos los huesos sino solo en los que influyen en el dibujo de la figura. Lo mismo ocurre con los músculos.

Tarea 1

Observaciones y recomendaciones:

Solo recalcar que el block es para que trabajen en casa, donde van a trabajar con las técnicas aprendidas con más detalle.

Toma en cuenta que a algunos alumnos se les dificulta mucho al principio la asignatura y tienden a buscar soluciones donde no deben. Presta mucha atención a que no calquen los dibujos. Es muy fácil de hacerlo en la pantalla de la computadora. Es muy importante, desde el principio, estimular la originalidad. Evita que usen estilos en tendencia como el Anime, dejándoles en claro que ese no es su estilo sino el de otros.

Tema 2 Proporciones del cuerpo humano y sus partes

Actividad 2:

Observaciones y recomendaciones:

En este tema estarán usando el canon de 8 cabezas, para el sketch rápido de clase, usa imágenes fotográficas de hombres y mujeres de pie, pero en diferentes posturas y ellos tienen que marcar como guía las 8 divisiones del cuerpo, que se inclinarán o sesgarán dependiendo de la pose.

Recuerda que, al no poder usar desnudos, como alternativa busca imágenes de hombres y mujeres en traje de baño o ropa interior.

Tarea 2:

Observaciones y recomendaciones:

Los alumnos pueden usar las referencias que hay en internet de las 8 cabezas, pero es recomendable que tu elijas una, y que sea esa la que dibujen, para evitar que calquen.

CamScanner es una aplicación sumamente útil para subir las versiones digitalizadas de los dibujos a Canvas, ya que ajusta las perspectivas y genera un contraste en las imágenes para que sean más nítidas. Sin embargo, recuerda que es mejor que califiques de forma física los dibujos, digitalmente se pueden eliminar ciertos errores sobre todo de limpieza y sombreado.

Tema 3 Importancia de la observación y el análisis

Actividad 3:

Observaciones y recomendaciones:

Las imágenes para hacer los *sketches* rápidos de las actividades, las puedes sacar de deportistas, cuida que entiendan el equilibrio y gravedad del cuerpo en movimiento.

Los alumnos deben de estar conscientes que, en estas primeras semanas de clase, lo importante es terminar las figuras, para evitar que sigan dibujando con trazos cortos o sobre interpretando la imagen. No olvides que durante las actividades no deben de usar goma de borrar.

Tarea 2:

Observaciones y recomendaciones:

El dibujo de la figura humana es indispensable en una de las disciplinas principales de la carrera; la animación por lo cual esta tarea le da una introducción del uso del dibujo a la misma.

Busca un video de danza que no tenga muchos cortes, y que filme el cuerpo completo. Ellos deben de ir deteniendo el video para ir dibujando cada "frame" de la animación. Te recomiendo el siguiente:



También te recomiendo el uso de lightricks para hacer el video.

Tema 4 La línea y la silueta

Actividad 4:

Observaciones y recomendaciones:

En esta actividad es la única en la que podrán calcar, es muy importante para que puedan identificar como se degradan las sombras. Enseñales con el ejemplo como se usa el esfumino y como se degradan las sombras.

Calcar las zonas oscuras es para introducirlos a la síntesis de la forma, ya que una de las técnicas más utilizadas es con la simplificación de las formas. Con esta técnica comprenderán mejor como se realiza.

Tarea 4:

Observaciones y recomendaciones:

Si existe estudio de fotografía en tu campus, sería ideal que lo usaras para que ellos entendieran mejor la dirección de la luz. De lo contrario ¡Llévalos afuera!, muéstrales como refracta la luz en el cuerpo humano, como se generan las sombras duras y suaves. No hay mejor forma de aprender que viviéndolo.

Tema 5 Síntesis de la figura humana en las figuras geométricas

Observaciones y recomendaciones:

En esta semana, es el examen y la entrega de la evidencia. Este tema de hecho está integrado en la evidencia, para que la puedan empezar contigo en clase.

Tema 6 Dibujo con modelo femenino y masculino

Actividad 5:

Observaciones y recomendaciones:

Ya en la metodología se explica la razón de la técnica de carboncillo del trabajo en clase de esta semana. Solo te recomiendo que en anuncios desde una semana antes les recuerdes las compras de sus materiales.

Recomendación, no dejes que tomen fotos, ¡es dibujo en vivo!

Tarea 5:

Observaciones y recomendaciones:

En esta tarea, se pueden inspirar en el canon por edades de Loomis que se encuentra en el tema, pero es muy importante que ellos lo vuelvan propio; buscando que desarrollen sus propios estilos, así como productos originales, ellos deben darle una personalidad, esta será la misma en todas las edades.

Tema 7 Las poses a partir de diferentes posturas del modelo (expresión corporal)

Actividad 6:

Observaciones y recomendaciones:

La técnica de carboncillo es la misma que la actividad 6, lo que cambia es el tema, pueden llevar modelo, ya puede estar vestida ya que ahora van a incluir la vestimenta. Pero una actividad divertida es que ellos mismos sean los que posen tomando turnos y que a cada uno le toque una emoción distinta, incluso en la segunda clase pueden hacer parejas.

Recomendación, no dejes que tomen fotos, ¡es dibujo en vivo!

Tarea 6

:

Observaciones y recomendaciones:

En esta tarea, es un primer acercamiento del dibujo a la animación, donde no solo van a dibujar una pose, sino que van a narrar una breve historia con lo que han aprendido hasta ahora. Estimúlalos a que creen sus propias poses y no las saquen de internet.

Tema 8 Construcción de la cabeza y el rostro

Actividad 7:

Observaciones y recomendaciones:

El trabajo es en parejas, pero cada uno hace su dibujo de manera individual, la intención es que sea dibujo en vivo. El rostro es complicado cuando comienzas a dibujar, procura guiarlos en su proceso y usa la técnica Loomis (es la que se ve en Canvas para que aprendan más rápido, pero siempre aclarando que cada rostro es diferente y que deben de analizar y aplicar esas diferencias en su dibujo.

Tarea 7:

:

Observaciones y recomendaciones:

En esta tarea, tú eliges la imagen que van a dibujar, busca un rostro que tenga buena iluminación y juego de sombras. Puedes elegir a alguien famoso o popular entre ellos, para hacer un mayor reto.

Te recomiendo que si usas a gente famosa, uses fotos de estudio, ya que poseen luces más interesantes.

Tema 9 Construcción de las partes del cuerpo: manos, pies y otros

Actividad 8:

Observaciones y recomendaciones:

El modelo de las manos serán las suyas propias, en caso de no acabar en clase, que tomen fotos de sus manos para que puedas comprobar que fueron sus manos y no otros dibujos sus modelos. Recuerda que estamos trabajando en que hagan trabajos originales.

Tarea 8:

Observaciones y recomendaciones:

Esta tarea se trata simplemente de que ahora si dibujen completamente la figura, con todas sus partes y detalles; donde antes solo dibujaban caretas ya tendrán rostros donde había solo guantes indicando las manos y/o los pies ya debe de haber pies y manos detalladas con el volumen y proporciones correctas. A partir de este tema los rostros manos y pies ya deben ser incluido en cualquier dibujo.

Tema 10 Nombre del tema

Inserte la información aquí.

Notas para la enseñanza del tema:

En el tema 10 no habrá ni tarea ni actividad ya que se dedicarán a la evidencia y a su examen donde se incluirá también el tema 10.

Tema 11 Nombre del tema

Actividad 9:

Observaciones y recomendaciones:

A partir de este momento ya estarán trabajando en la creación de un personaje, ya sea el suyo para la evidencia u otro, pero ya estarán trabajando en una versión más sintética de la figura humana donde ellos ya podrán imponer parte de su estilo, pero respetando la congruencia de la figura humana. Se comenzarán a usar principios de la animación como la exageración, que en este tema es básico ya que estarán trabajando con los gestos y estos, para que expresen las emociones claramente, tienen que ser exageradas.

Tarea 9:

Observaciones y recomendaciones:

La tarea es la primera fase de la evidencia, esta es la parte teórica, donde deben entender que un personaje nace primero de una historia o evento. Y que deben de darle una personalidad para que tengan más contexto para crear el personaje dibujado.

Como recomendación, deja que corrijan su trabajo, hazles saber que todos lo que hagan será un borrador que es corregible hasta la evidencia final, para que tengan en cuenta que su personaje debe de evolucionar y mejorar a lo largo del módulo.

Tema 12 Nombre del tema

Actividad 10:

Observaciones y recomendaciones:

Esta actividad trata de la composición del personaje en su entorno, por lo que se van a usar composiciones usadas básicamente en la foto y cinematografía, y el alumno debe de entender que parte de lo que comunica un personaje depende de su posición en el encuadre.

Tarea 10:

Observaciones y recomendaciones:

2da parte de la evidencia; se trata del *turnaround*, la explicación la puedes encontrar en subtema 12.3. Aunque es tarea, antes de que acabe la semana ponles guíalos, muéstrales como se hace, que se vayan más seguros a realizarlo y siempre recuérdales que independientemente de la calificación que saquen en la tarea siempre pueden mejorar el trabajo para la evidencia final.

Tema 13 Nombre del tema

Actividad 11:

Observaciones y recomendaciones:

En este tema y en el 14 van a migrar el dibujo a un formato digital, no se pretende que aprendan a usar el software como tal, ya que más adelante llevarán una asignatura donde adquirirán esa competencia, se trata de darle otras herramientas en donde puedan desarrollar sus competencias de dibujo, así como hacer una transición más fluida hacia la ilustración digital.

Tarea 11:

Observaciones y recomendaciones:

3era etapa de la evidencia donde harán un muy básico *character sheet*, solo harán una pose idle, gestos y props. Solo lo suficiente para que tenga un acercamiento a como se desarrolla un personaje de forma profesional.

Tema 14 Nombre del tema

Actividad 12:

Observaciones y recomendaciones:

Esta será otro acercamiento a la animación, ahora usando una serie de *sprites* de acción, toma en cuenta que deben de lograr un bucle infinito. Pueden usar la app que deseen, pero recomiendo lightricks.

Tarea 12:

Observaciones y recomendaciones:

4ta etapa de la evidencia; poses de acción, la única observación sería que las poses no sean aleatorias, que elijan poses que vayan de acuerdo a su personaje. Como recomendación, si el alumno quiere trabajar en digital, dale la libertad de hacerlo, en el caso de los demás, solo deberían de hacer un dibujo en digital.

Tema 15 Nombre del tema

Inserte la información aquí.

Notas para la enseñanza del tema:

No hay tarea ni actividad del tema 15, ya que el tema es parte de la evidencia final.

**Evidencia**

A continuación, podrás revisar los objetivos y comentarios de cada evidencia.

Avance de Evidencia 1

Descripción:

Practicar dibujo, síntesis y geometrización de la figura humana

Presentación de la figura humana a través de un dibujo de hombre y mujer donde se pueda apreciar el conocimiento de los alumnos en los temas vistos durante el módulo: huesos, músculos, proporción y volumen.

Objetivo:

Identificar los huesos y músculos más importantes para el dibujo de la figura humana. Practicar proporción y volumen.

Importante: Esta evidencia se divide en 2 en el dibujo a lápiz y la síntesis en tinta, las técnicas de la síntesis están en el tema 5.

Avance de Evidencia 2

Descripción:

Practicar dibujo de rostro, sombreado, ilustración a color y síntesis.

Dibujo del rostro humano en base a una fotografía low key, con una técnica de ilustración a color donde se puede apreciar el conocimiento del alumno de la construcción de la cabeza, el dibujo del rostro, el volumen y las técnicas de sombreado, así como el de la síntesis por medio del dibujo en negativo.

Objetivo:

Representar el rostro con técnicas de ilustración a color mediante la síntesis de las luces y sombras.

Importante: Es una técnica nueva para ellos, pero una muy creativa y útil para aprender a iluminar un rostro y que comprendan la construcción del volumen. No olvides enseñarles la técnica en clase. La evidencia tiene instrucciones claras de cómo se elabora.

Avance de Evidencia 3

Descripción:

Practicar Todo lo aprendido en el curso además de los diferentes niveles de desarrollo de una biblia de personaje.

Realizar una biblia de personaje: recopilar todos los avances que hicieron durante el módulo con las correcciones pertinentes y agregar lo que les haga falta así como darle un diseño con calidad de entrega final.

Objetivo:

Desarrollar un personaje con las características básicas que requiere la industria de la animación, mediante diferentes pasos realizados durante cada tema del último módulo, en el que puedan mostrar todas las habilidades y destrezas adquiridas durante el semestre.

Esta es el proyecto final, donde van a demostrar que adquirieron la competencia del curso, por lo cual se realiza durante todo el módulo, es muy importante que el alumno esté consciente de la relevancia del proyecto y que se esfuerce en entregar el mejor trabajo posible.

Entrega final

La entrega final es la evidencia 3, es el principal trabajo donde se puede comprobar que se logró la competencia del curso y por lo tanto el que más valor tiene en la calificación.

