



## **CURSO ILUSTRACIÓN DIGITAL: DISEÑO DE PERSONAJES CON KRITA**

**TEMPORALIZACIÓN:** 12 SESIONES DE 90 MINUTOS

**EDAD RECOMENDADA:** A PARTIR DE 10 AÑOS

**REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:** Ordenador con conexión a internet y tableta gráfica

Además de las posibilidades creativas que ofrece la tecnología en el ámbito STEM (acrónimo de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), no podemos obviar el potencial para desarrollar las capacidades de expresión artística en edades tempranas.

Incorporamos la “A” de las Artes a la ecuación (STEAM) con este curso en el que mediante el uso de tabletas gráficas y la herramienta KRITA ampliamos el lienzo tradicional con el digital, con el objetivo de que niños y niñas puedan desarrollar todo su potencial artístico apoyándose en las herramientas tecnológicas.

### **CONTENIDOS**

#### **Unidad 1: Herramientas básicas de Krita**

1. Interfaz de Krita
  - a. Configuración de inicio y capas.
  - b. Selección de formas y cubo de pintura).
  - c. Presentación: Yo en Minecraft
2. Manejar archivos en Krita: referencias.
  - a. Herramientas de formas y curvas bezier.
  - b. Transformar. Mi Angry Bird.
3. Los pinceles en Krita.
  - a. Ejercicios de precisión.
  - b. Pictionary.
4. Sombreado.
  - a. Opacidad, grupos de recorte y modo multiplicar.
  - b. Picos de Fortnite.
5. Proyecto 1: Mi primer Pokemon.



## Unidad 2: Diseño de personajes

1. Formas y colores en la creación de personajes.
2. Diseño de un personaje con un concepto dado.
3. Creación de un personaje desde 0.
4. Colocación de textos.
5. Proyecto 2: El concept art. ¿Qué es, para qué sirve y cómo se hace?

### Proyecto final: Ilustración completa

#### OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Conocer y aplicar los conceptos básicos y las técnicas de la Ilustración Digital
2. Adquirir destreza en el uso de la tableta gráfica y de la herramienta Krita
3. Distinguir la riqueza de posibilidades expresivas y recursos que ofrece la herramienta para el diseño de personajes
4. Conocer diferentes procedimientos y técnicas de representación y su aplicación según el resultado que queramos obtener
5. Desarrollar la capacidad creativa y de expresión formal y plástica
6. Conocer la anatomía básica para poder aplicarla al dibujo
7. Ser capaz de estilizar y simplificar la figura humana, transformar las proporciones. Movimientos básicos, línea de equilibrio.
8. Saber utilizar la iluminación como valor descriptivo, expresivo y simbólico en la imagen gráfica.
9. Analizar las posibilidades descriptivas del color
10. Resolver los problemas artísticos y técnicos que se planteen durante el proceso de realización