



Dibujo y
Conocimiento

DENICA VESELINOVA SABEVA
denivese@ucm.es
CARMEN PEREZ GONZALEZ
perezgonzalez@art.ucm.es

Jueves 16 de noviembre
De 10:00 a 14:00 h.
Aula de investigación
Departamento de
Dibujo y Grabado
BBAA - UCM

Imagen VESELINOVA, D. con IA (2023).



Taller de Creación de Personajes para Videojuegos y Animación utilizando Inteligencia Artificial

El objetivo de este taller es introducir a los participantes en el proceso de creación de personajes para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial.

A lo largo del taller, los participantes aprenderán los fundamentos básicos de la creación de personajes y de inteligencia artificial para generar imágenes únicas y creativas que puedan ser utilizadas en sus proyectos.

Desarrollo del taller:

- Sesión 1: Explicación de los fundamentos de la creación de personajes en videojuegos y animación: diseño, aspecto visual, personalidad, habilidades, etc. (0,30 minutos).
- Sesión 2: Introducción a la inteligencia artificial, explicación de lo qué es y cómo funciona. Mostrar ejemplos de imágenes generadas por Midjourney, Adobe Firefly, Stable Diffusion, DALL E 2, DeepFloyd IF, Craiyon, CF Spark7 y ShapeE (3D) y cómo se pueden aplicar a personajes de videojuegos. (0,30 minutos).
- Sesión 3: Los participantes trabajarán en grupos pequeños y se les asignará la tarea de crear un personaje para animación o videojuegos utilizando programas de inteligencia artificial. (2 horas).
- Sesión 4: Presentación y discusión de los personajes creados. Cada grupo presentará los personajes que hayan creado y explicarán el proceso de creación, las decisiones tomadas y las herramientas de inteligencia artificial utilizadas. Se abrirá un espacio de discusión para que los participantes compartan sus opiniones, den retroalimentación constructiva y planteen preguntas. Al finalizar el taller, se proporcionará a los participantes un material de referencia con los conceptos clave aprendidos, enlaces a recursos adicionales y recomendaciones para seguir explorando y perfeccionando sus habilidades en la creación de personajes con inteligencia artificial. (1 hora).