

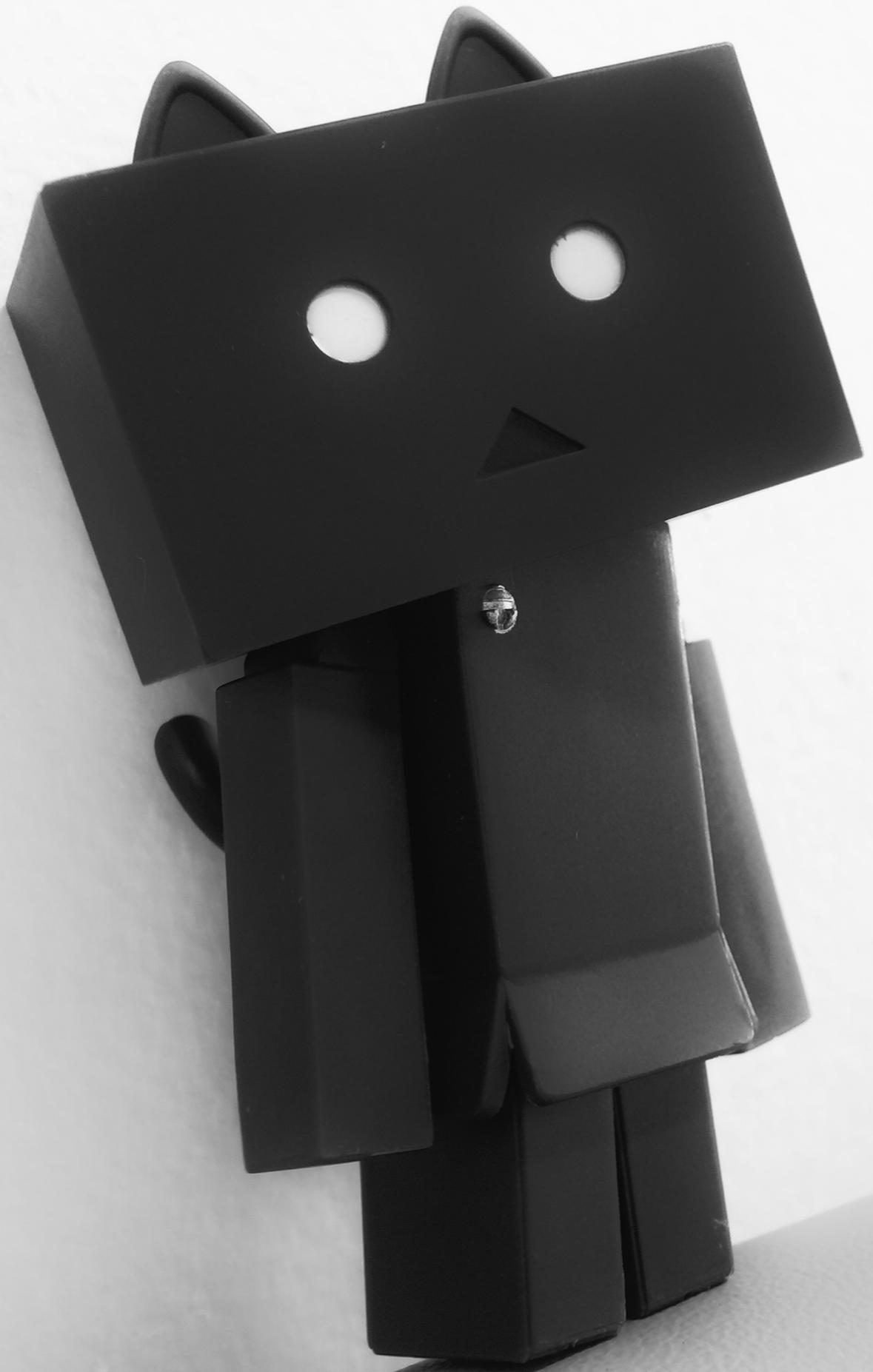
DIPLOMADO ONLINE

PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN



CIBEF

CENTRO IBEROAMERICANO
DE ESTUDIOS DE FOTO Y CINE



Diplomado Online de
**PRINCIPIOS BÁSICOS
DE ANIMACIÓN**

*Inicia: **sábado 27 de febrero 2021***

*Duración: **5 meses***

*Sesiones: **sabatinas de 9:30 a 13:30 h (GTM-6)***

CUPO LIMITADO

Imparten: Carlos Isaac (Facultad de Artes y Diseño UNAM), Rafael Pagaza (CADO) y Ami Guillen (AI Animation & Cartoon Network)

PRESENTACIÓN

La animación es una industria que crece dos dígitos cada año y que está obteniendo una presencia muy importante en México, un país que está atrapando el ojo del mundo. Cada año existen más convocatorias como Shortway, Pitch me: Girl Power o Ideatoon, por mencionar algunas, para producir ideas latinas para y en conjunto con el extranjero.

Es por esto que estamos en un momento increíble para estudiar animación.

El Diplomado en línea PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN está diseñado como un primer acercamiento con esta magnífica industria audiovisual en el que se verán tres aspectos clave: primero, se brindará un panorama general del estado de la industria, donde analizaremos sus antecedentes, las oportunidades y condiciones que tenemos como mexicanas en la animación. Se verá también una parte teórica que incluye una introducción a la narrativa, a la conceptualización e ideación, así como la planeación de entrega de un proyecto. Por otro lado, se contará con una parte práctica en la cual utilizaremos programas profesionales

de animación y diseño para la ejecución del proyecto. A través de esta triple articulación el alumno será capaz de concebir y ejecutar una pieza audiovisual de forma creativa, para, al final del diplomado, entregar un proyecto animado que se habrá trabajado durante los diversos módulos del mismo.

METODOLOGÍA

Este diplomado teórico-práctico de realización de animación digital se centra en conceptos y herramientas del lenguaje y producción audiovisual, entendiendo el flujo de trabajo desde la concepción de la idea, pasando por la producción y realización, hasta la finalización de un proyecto de animación 2D digital.

DIRIGIDO

A Profesionales, estudiantes e interesados en la animación e imagen en movimiento que quieran profundizar sus conocimientos artísticos y técnicos a través del desarrollo y producción de una pieza audiovisual en animación 2D. Practicantes de oficios como cine, medios audiovisuales, comunicación, diseño, animación y áreas afines.

PERFIL DE INGRESO

Creativos y emprendedores del campo audiovisual que tengan interés por incursionar en el uso de técnicas de representación basadas en los principios de la animación digital, interesados en adquirir conocimientos teórico prácticos que puedan adaptar e incorporar a su campo laboral o de creación independiente.

PERFIL DE EGRESO

Profesionales enfocados en el área de la imagen en movimiento, capacitados para brindar respuestas creativas a retos de producción publicitaria, cinemato-gráfica o artística enfocados en animación 2D digital.

SOFTWARE NECESARIO*:

- ▷ Stop Motion Studio (gratis, para móvil).
- ▷ Audacity (gratis).
- ▷ Adobe Creative Suite:
 - Adobe Photoshop.
 - Adobe Animate.
 - Adobe Premiere.

*No se requieren conocimientos previos sobre los programas.

MATERIAL NECESARIO:

- ▷ Material básico de dibujo:
 - Lápiz HB y 2B.
 - Sacapuntas.
 - Goma.
 - 2 Blocs de papel vegetal (albanene).
 - Cuaderno de hojas blancas.
 - Clips o sujetadores para las hojas *recomendado.
 - Material para colorear (pueden ser colores, acuarelas o plumones).
- ▷ Un celular con cámara de alta resolución, micrófono y espacio de almacenamiento.
- ▷ Un tripie para celular.
- ▷ Una tableta gráfica (en caso de no contar con la tableta, se trabajará con dibujo sobre papel que se digitalizará posteriormente con el celular).

Temario

MÓDULO I: Introducción a la Animación

El alumno en primera instancia recibirá un close up a la industria de la animación, donde conocerá las producciones que se están realizando en la actualidad, las tecnologías y técnicas aplicadas, así como un review del funcionamiento del medio en general, con la finalidad de resolver todas sus dudas y disipar la incertidumbre que se pueda tener para comenzar el programa con una visión clara y segura. Luego pondremos en contexto lo antes mencionado dando un recorrido a la historia de la animación desde sus orígenes.

- ▷ Animación contemporánea ¿qué se está haciendo hoy en día?
 - Análisis a las producciones, técnicas y tendencias actuales.
- ▷ Panorama general de la industria.
 - Mercados, festivales, estudios, salarios, vida freelance, instituciones, etc.
- ▷ Historia de la animación.
 - La animación a través del tiempo.

MÓDULO II: Estudio del Movimiento y Principios de la Animación

Comenzaremos por estudiar el movimiento en sí mismo. El alumno aprenderá a observar, analizar y recrear el movimiento, posteriormente aprenderemos los tecnicismos y repasaremos los 12 principios de la animación.

- ▷ Estudio del movimiento e introducción a los principios.
 - Tecnicismos y frame rate.
 - Tiempo y espacio.
 - Aceleración y desaceleración.
 - Straight ahead y pose a pose.
- ▷ Los principios de la animación.
 - Arcos.
 - Aplasta y estira.

– Anticipación.

- ▷ Los principios II.
 - Acción continua y a destiempo.
 - Acción secundaria.
- ▷ Los principios III.
 - Dibujo sólido.
 - Exageración.
 - Carisma.
 - Puesta en escena.

MÓDULO III: Delineamiento y Guión

El alumno desarrollará una idea basada en un brief para la realización de un proyecto de animación, el cual aprenderá a convertir en un guión y posteriormente en un storyboard.

- ▷ Delineamiento de ideas para producciones animadas.
- ▷ Sinopsis y logline.
- ▷ Guión.
- ▷ Lenguaje visual cinematográfico.
 - Planimetría.
- ▷ Storyboard.

MÓDULO IV: Arte Conceptual

Iniciaremos con la creación de la identidad visual del proyecto: trabajaremos con un moodboard realizado por el alumno como referencia y empezaremos a darte de identidad del proyecto. Realizaremos arte que pasaremos a Photoshop y que posteriormente formará parte su propia biblia de animación, tal y como si fuera a enviarse a mercados o convocatorias.

- ▷ Diseño de personajes.
 - Creación de personajes desde el concepto.
- ▷ Diseño de escenarios.
 - Creación de escenarios desde el concepto.
- ▷ Diseño de props.
 - Diseño de props desde el concepto.
- ▷ Digitalización en Photoshop.

- Prepararemos los diseños para presentarlos en la biblia.

▷ Elaboración de biblia para animación.

MÓDULO V: Animación

Es hora de producir. Nos pondremos en un escenario donde la biblia fue comprada y es momento de producir el proyecto, por lo que pondremos en práctica lo aprendido para realizar un animatic con la ayuda de Adobe Animate, el cual nos servirá de referencia para posteriormente animar al personaje.

- ▷ Animatic.
 - Realización de animatic utilizando Adobe Animate.
- ▷ Mecánica del cuerpo.
 - Mecánica corporal del personaje.
- ▷ Animando caminatas.
 - Creación de la caminata del personaje.
- ▷ Movimiento dinámico y sutil.

MÓDULO VI: Afinando detalles y pasando a la postproducción

Trabajaremos sobre la animación realizada para limpiar la escena, editarla, añadir el audio, generar el diseño sonoro y dejarla lista para su entrega.

En la última sesión el alumno presentará su proyecto realizado a lo largo del curso y concluiremos con una lección sobre el registro y protección de obras, a la par de un repaso general de highlights del diplomado.

- ▷ Limpieza: Clean up y color.
 - Clean up y color sobre la escena.
- ▷ Escenarios.
 - Diseño sonoro y edición de video.
- ▷ Diseño sonoro con Audacity.
- ▷ Edición y formatos de exportación.
- ▷ Presentación del proyecto.





DOCENTES

Rafael Pagaza

Artista generalista, autodidacta y apasionado de la animación. Se ha dedicado al fomento y enseñanza del arte digital en los jóvenes así como a promover la animación como una industria rentable y satisfactoria ante la sociedad. Fundó el proyecto Clases de Arte Digital Online (CADO) donde es docente de dibujo, diseño de personajes y animación y brinda asesorías gratuitas a jóvenes y padres interesados en el mundo de la animación.

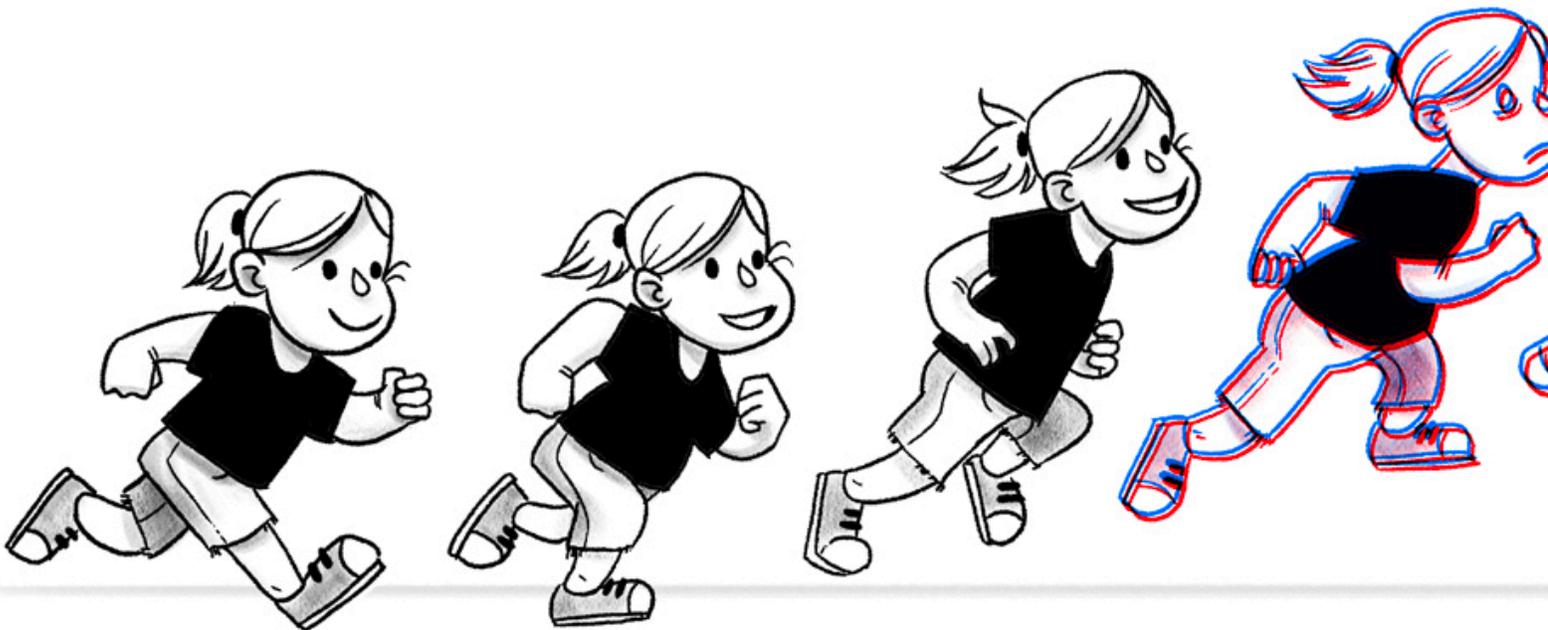
Ganador del primer lugar nacional del 3er concurso de cortometraje infantil y juvenil de la SEV y acreedor al sexto diploma del Premio Internacional Paz y

Cooperación 2014. Ha sido invitado a impartir conferencias en escuelas, universidades y festivales para promover la animación y el arte digital en la juventud.

Ami Guillén

Ilustradora y artista digital. Su trabajo es seguido por más de 42k seguidores en redes sociales, donde se dedica a la ilustración independiente, al diseño de personajes y al fanart.

Ha trabajado en A.I. Animation Studios como Storyboard artist y revisionist, Clean-up supervisor y Animation Supervisor en la serie Villanos, producida



para Cartoon Network Latinoamérica. Invitada a festivales y congresos universitarios para hablar de su trabajo como artista digital.

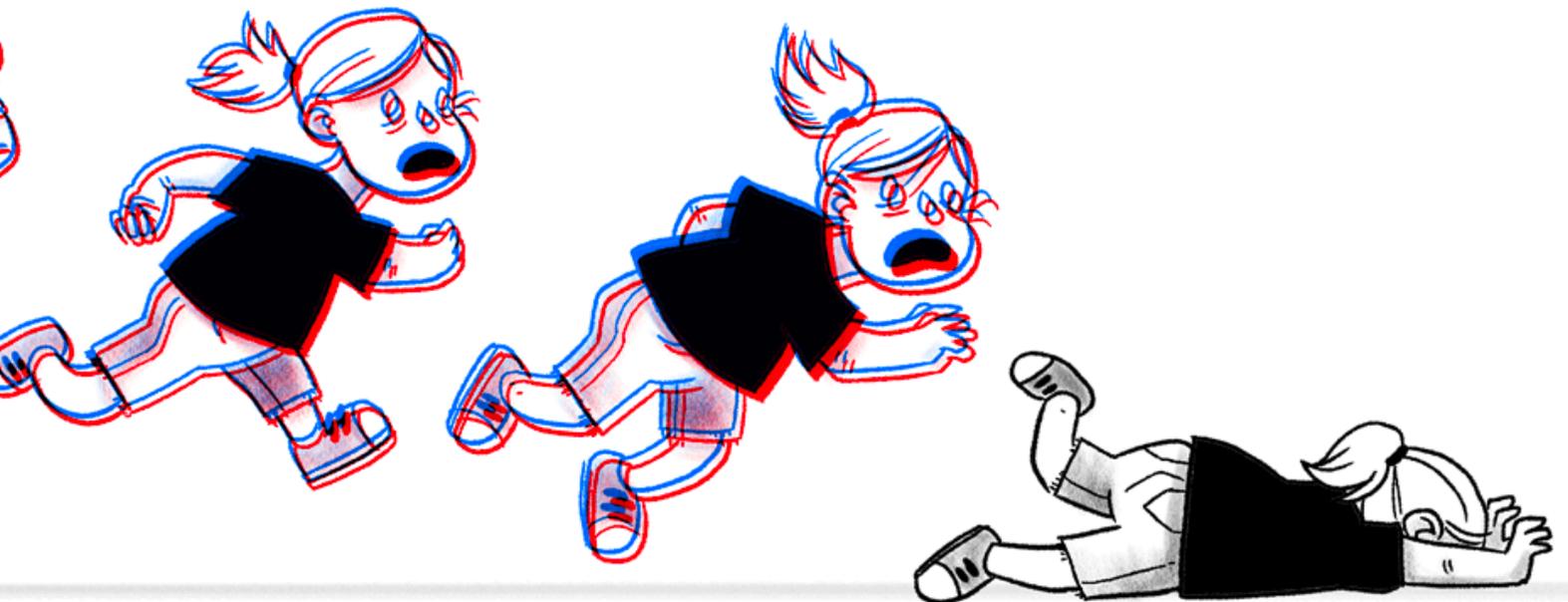
Carlos Isaac Maldonado

Animador y Artista Digital. Emprendedor de vocación. Docente y académico investigador de corazón. Egresado por el Tecnológico de Monterrey, Ciudad de México y actual doctorante y Profesor Investigador en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Ha fundado diversas empresas relativas a las industrias creativas y la cinematografía. Ha representado

al Gremio de Animación Mexicana. Como profesor ha impartido cátedra en sus almae matres y en otras universidades mexicanas. En su investigación académica ha podido presentar su trabajo en París, Túnez y México.

Ha participado en numerosos proyectos de animación, algunos de los cuales le han traído reconocimiento en eventos de alta categoría como los Arieles, el Festival Internacional de Cine de Morelia o el Festival de Cannes, entre otros.



COSTOS
INSCRIPCIÓN

\$900

MENSUALIDAD

PÚBLICO GENERAL **\$3,800**

ESTUDIANTES CON CREDENCIAL **\$2,900**

ESTUDIANTES CIBEF **\$2,500**

Aceptamos depósitos en Oxxo, sucursales Santander, transferencias electrónicas y PayPal.

Promotora Audio Visual del Sureste A. C.

Banco: **SANTANDER**

No. tarjeta: **5579 0890 0068 1224**

CLABE: **0148 5365 5073 8352 98**

www.paypal.me/cibef

Una vez realizado tu pago es importante enviar por mail o whatsapp el comprobante para proporcionarte el formato de inscripción.

#CIBEF

**Centro Iberoamericano de Estudios de Foto y Cine
Formación, consultoría, producción e investigación.**

Foro Boca, Boulevard Vicente Fox Quesada, Pescadores
Boca del Río, Veracruz, México.

Teléfono y WhatsApp: 22 91 07 32 33

contacto@cibef.com.mx

f: www.facebook.com/CIBEF.MX

t: [@cibef MX](https://www.instagram.com/cibef_mx)

Instagram: [CIBEF mx](https://www.instagram.com/cibef_mx)





www.cibef.com.mx