

ILUSTRACIÓN ANIMADA PARA PLATAFORMAS DIGITALES



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



REDEC UNAM

ILUSTRACIÓN ANIMADA PARA PLATAFORMAS DIGITALES



Duración
240 horas



Modalidad
En línea



Sede
Entornos virtuales



Sesiones
Lunes de 17:00 a 19:00 horas y
sábado de 9:00 a 14:00 horas



Fecha de inicio:
12 de febrero 2024

Fecha de término:
29 de junio 2024

Costo para participantes nacionales:

\$20,600.00 M.N.

Costo para participantes extranjeros:

\$26,780.00 M.N.

Nota:

Costo total a cubrir en 1 pago o 5 parcialidades.

Responsable Académico:

Gerardo Fabián Dávila Rocha

Cupo mínimo:

20 participantes

Nivel:

Básico



**Diplomado de actualización
con opción a titulación**

CONTENIDO

OBJETIVO GENERAL: Que el participante adquiera las herramientas para poder comunicar por medio de un proyecto, dos diferentes tipos de ilustración con el fin de representar una narrativa animada y su posterior publicación en plataformas digitales.

FUNDAMENTOS DE LA NARRATIVA VISUAL Y CREACIÓN DE PERSONAJES / CREACIÓN DE PERSONAJES Y EXPERIMENTACIÓN EN TÉCNICAS

Duración: 80 horas

Imparte: Orly Anahí Peña García

Objetivo: Conocer las características de las técnicas básicas de la ilustración y la narrativa visual.

1.1 Antecedentes de la ilustración

1.1.1 Breve historia de la ilustración

1.1.2 Análisis teórico /visual de estilos y corrientes artísticas

1.1.3 Aplicaciones de la ilustración en diversos medios publicitarios

1.2 Narrativa de la imagen fija

1.2.1 Fundamentos de la narrativa visual

1.2.2 Documentación e investigación de la narrativa visual contemporánea

1.2.3 El lenguaje visual como recurso narrativo

1.2.4 Importancia del bocetaje en la creación de personajes y la narrativa visual

1.3 Técnicas de representación visual y materiales en la ilustración

1.3.1 Análisis de las principales técnicas de representación gráfica

1.3.2 Experimentación con algunas técnicas de representación

1.3.3 Ejercicios de aplicación de la técnica seleccionada en la estructura y ambientación del personaje

1.4 Presentación de los resultados del primer módulo

1.4.1 Estructuración y caracterización del personaje

1.4.2 Aplicación de una o varias técnicas

Evaluación: Entrega de dos ilustraciones (personaje o retrato y entorno, escena o composición abstracta)

ILUSTRACIÓN DIGITAL CON PHOTOSHOP

Duración: 80 horas

Imparte: Francisco Ruíz

Objetivo: Conocer el proceso para el traslado de las ilustraciones tradicionales trabajadas en el módulo 1 a un formato digital, con apoyo del software Adobe Photoshop; las ilustraciones deberán quedar preparadas para el proceso de animación.

2.1 Introducción a la animación digital

2.2 Digitalización

2.2.1 Digitalización de la ilustración con scanner o cámara fotográfica

2.2.2 Resolución

2.3 Adobe Photoshop

2.3.1 Exploración general de la interfaz

2.3.2 Barra de herramientas

2.3.3 Capas

2.3.4 Pinceles

2.3.5 Modos de fusión

2.4 Retoques básicos

2.4.1 Niveles, ajuste de color, contrastes

2.4.2 Herramientas de recorte

2.4.3 Clonación, parche

2.5 Ilustración digital complementaria

2.5.1 Agregar elementos digitales

2.5.2 Texturas y filtros

2.5.3 Elementos extras.

2.6 Preparación de archivos para animación

2.6.1 Formatos.

2.6.2 Acoplar y separar capas

2.6.3 Organización de capas y carpetas

Evaluación: Entrega de archivos digitalizados con su debida preparación para animación.



ANIMACIÓN DIGITAL DE ILUSTRACIÓN EN ADOBE AFTER EFFECTS

Duración: 80 horas

Imparte: Gerardo Fabián Dávila Rocha

Objetivo: Aplicación de técnicas de animación sobre las ilustraciones previamente trabajadas y preparadas para el proceso y proyecto de animación.

3.1 After Effects.

3.1.1 Exploración general del software.

3.1.2 Creación de un proyecto y especificaciones técnicas

3.1.3 Importación de recursos gráficos y multimedia a un proyecto.

3.2 Animación en After Effects

3.2.1 Explicación de los principios de animación.

3.2.2 Graph editor, curvas de animación y keyframes.

3.2.3 Animación de objetos, elementos y componentes gráficos.

3.3 Narrativa visual en movimiento

3.3.1 Elementos para la narrativa de imágenes en movimiento.

3.3.2 Planeación de una animación en After Effects.

3.3.3 Efectos preestablecidos básicos y composición de elementos para animar

3.4 Render, salida y publicación de ilustraciones animadas

3.4.1 Complemento de audio para clip de video

3.4.2 Salida de render de video de ilustraciones animadas

3.4.3 Publicación de clips de video animado

Evaluación: Entrega de dos ilustraciones animadas

EVALUACIÓN

Entrega de actividades: 20%

Participación activa: 5%

Entrega final y total de los tres módulos: 35%

Entrega final del diplomado: 40%

Asistencia mínima 90%

Rúbrica del entregable final o de la memoria de investigación-producción:

<https://drive.google.com/drive/folders/1sJbXgVEdcD6pJ-DUY543WEZid46-THkSO>

DOCENTES

GERARDO FABIÁN DÁVILA ROCHA

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual con orientación audiovisual multimedia y 3D, egresado de la FAD UNAM. Cuenta con estudios técnico-profesionales en dibujo publicitario. Actualmente se desempeña como profesional en la producción de animaciones y videos interactivos de contenido educativo, científico y de divulgación en el Departamento de Entornos Virtuales para la Educación, de la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación UNAM, donde ha colaborado en la realización de diversos contenidos y objetos de aprendizaje útiles para la docencia en los sistemas de licenciatura y bachillerato. Ha impartido cursos de animación y de creación de personajes en 3D, así como de animación en 2D, dentro del programa de becarios de Desarrollo de Medios Audiovisuales y 3D en DGTIC, UNAM. Su experiencia le ha permitido participar en los siguientes cortos animados: ZasSplash, empleando Stop Motion y El loro de la Abuela, Peluchozos, donde fue realizador de animaciones 2D y 3D. Actualmente su línea de trabajo está enfocada en la aplicación de captura de movimiento (Mocap) a personajes 3D.

FRANCISCO JAVIER RUIZ TELLEZ

Licenciado en Diseño y comunicación visual con especialidad en ilustración por parte de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Amplia experiencia en Ilustración digital y tradicional que lo han llevado a trabajar con “Alas y raíces” de CONACULTA y

MUNAL también ha formado parte de proyectos de animación con “Nikelodeon”, “Universal Studios” y “Warner Bros” En el Departamento de Diseño de locaciones.

Experiencia como docente en UNIVA (Guadalajara 2017) Diplomados UNAM (CDMX 2021) ESCENA escuela de arte digital (Presente)

Amante de las técnicas tradicionales y el uso de la perspectiva como herramientas principales para la creación de ambientes urbanos.

ORLY ANAHÍ PEÑA GARCÍA

Estudió Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño FAD UNAM con orientación en ilustración. Cursó el diplomado de Arte Contemporáneo en la Academia de San Carlos al igual que el taller de Técnicas de Grabado: de lo tradicional a lo contemporáneo, realizó cursos en Docencia e Investigación y Creatividad para la Docencia (PASD). Su trabajo ha sido publicado por periódicos como Más por Más y Fahrenheit Magazine suplemento y en medios electrónicos como Cultura Colectiva. Fue seleccionada para formar parte del proyecto colaborativo de 160 ilustradores de América Latina, Argentina y El mundo Invisible a los ojos 1a edición. Ha colaborado en el proyecto de shots de literatura ilustrada con Delétero.



FUENTES DE INFORMACIÓN

- Bedoya, Ricardo/León Frías, Isaac. *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Segunda edición. Fondo Editorial de la Universidad de Lima. 2017.
- Cano, P.L., *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión*, Madrid, Editorial Gedisa, 1999.
- Dalley, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y Materiales* Conacyt. México, 1980.
- Dawber, Martín. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Parramon Ediciones. 2009.
- Fernández Diez, Federico/Martínez Abadía, José. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós Ibérica Ediciones. 1999.
- García, García, F. et al., *Narrativa Audiovisual*. Madrid, Ediciones Laberinto, 2006.
- García Jiménez, J., *Narrativa audiovisual*, Madrid, Editorial Cátedra, 1993.
- Hayes, Colín. *Guía completa de pintura y dibujo, técnicas y materiales*. Blume-Ediciones.
- Salisbury, Martin y Styles, Morgan. *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Blume, Barcelona, 2012.
- Shaw, Austin. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Editorial Focal Press, 2015.
- Wigan, Mark. *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. GG, Barcelona, 2006.





5591973434



educontinuafad

<https://educacioncontinua.fad.unam.mx/>



UNAM
FACULTAD
DE ARTES
Y DISEÑO



DIVISIÓN
DE EDUCACIÓN CONTINUA
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



REDEC UNAM