

FORMATO PARA PROPUESTA DE CURSO/ TALLER “ENTRE PARES”



Nombre del curso o taller:	Monxs chinxs: Introducción a la animación 2D enfocada en anime	
Ponente(s):	Michelle Cristina García Bermúdez	
Duración:	10 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 16 de 10 a 12:30 hrs (presencial) Viernes 20 de 10 a 12:30 hrs (en línea) Lunes 23 de 10 a 12:30 hrs (presencial) Viernes 27 de 10 a 12:30 hrs (en línea)	
Modalidad: Presencial () A distancia () Mixta (x) En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Discord o Google Meet	Objetivo general:	Los participantes conocerán las bases del pipeline con el que trabajan los estudios de animación japoneses a través de la realización de ejercicios para que potencialmente puedan trabajar como animadores en el futuro.
	Objetivos Específicos: 1. Conocer cómo se estructuran los estudios de animación japoneses 2. Conocer de forma básica el software Clip Studio Paint Ex 3. Realizar una animación apegada al pipeline japonés	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño
(x) Dibujo () Escultura () Estampa (x) Fotografía () Pintura	() Edición gráfica () Iconicidad y entornos (x) Gráfica e ilustración (x) Medios audiovisuales e hipermedia	() Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos () Producción Visual y Entorno () Consultoría y Gestión de Proyectos () Estrategias Integrales de Comunicación Visual

¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas: Artes Visuales Diseño y Comunicación Visual Arte y Diseño	- Producción Audiovisual de Animación - Animación - Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I - Dibujo para la Animación - Producción para Animación
--	---

	Temas y subtemas
1	Clase 1. Introducción al anime -Qué es la animación 2D y cómo funciona -¿Qué es el <i>pipeline</i> ? Estructura de los estudios japoneses y qué puestos de trabajo hay?
2	Clase 2. Key Animators -Introducción a Clip Studio Paint Ex (CSP Ex) -El trabajo de lxs animadores: Layout (LO), Books y BG (原画)
3	Clase 3. Correcciones -El trabajo de lxs animadores: Movimientos de cámara y X-sheets (原画) -Exportar y mandar tus archivos -El trabajo de lxs animadores: Supervisorxs y 2nd key animators (二原画)
4	Clase 4. La industria de la animación japonesa -Recursos para mejorar como animador -¿Cómo es la industria desde adentro? -Armar tu demo reel y conseguir trabajo

Actividades y evaluación
Clase 1. Ejercicio: Animar una acción simple en un cuaderno o en post-its. Sugerencias de temas: Personaje girando la cabeza/volteando Personaje estornudando Personaje pensando Personaje cambiando de una emoción a otra Clase 2. Ejercicio: Tomar un storyboard y una xsheet y animar las acciones que se nos indican. Hacer el fondo y las anotaciones correspondientes. Clase 3. Ejercicio: Llenar la xsheet y exportar archivos. Clase 4. Ejercicio: Aplicar las notas de lxs supervisorxs y terminar la animación. Exportar archivos. Juntar la animación de todos y observar el resultado. La evaluación se llevará a cabo en base a si los ejercicios son completados a tiempo. Al finalizar el taller es esperado que cada alumno termine los keyframes en limpio de una animación con duración de 1 a 2 segundos.

FORMATO PARA PROPUESTA DE CURSO/ TALLER “ENTRE PARES”



Material / equipo necesario
Un cuaderno de hoja blanca (mientras más delgada la hoja mejor) o 10 post-its Lápiz y goma Computadora con Clip Studio Paint Ex instalado Tableta gráfica o Monitor gráfico USB
Cupo máximo de participantes: 20