trazos_

ÁNIMA

CURSO PROFESIONAL DE CARTOONY & SNAPPY ANIMATION CON ANIMA

Información académica

01 Introducción

02 Profesores

03 Salidas Profesionales

04 Conexión Laboral

Temario

01 Cartoony & Snappy Animation

AUTHORIZED Training Center · Authorised Training Centre · AUTODESK. Authorized Training Center · THE FOUNDRY. · MAXON TRAINING PROVIDER · Houdini

trazos_

ÁNIMA

CURSO PROFESIONAL DE CARTOONY & SNAPPY ANIMATION CON ANIMA

¿Pensando en como podrías dar el paso hacia un nivel más profesional dentro de la industria de la Animación?, ¿qué te parecería aprender técnicas avanzadas y estilos diferentes para consolidar todos tus conocimientos como animador, y empezar tu carrera profesional por todo lo alto con unas prácticas en una de las productoras más importantes del país y a nivel mundial? Sí, eso es todo lo que puedes llegar a conseguir con una formación como esta. Desarrolla todo tu potencial en un entorno real de trabajo, como lo es la **productora Anima**: controla técnicas, poses, texturas, workflows y evoluciona hasta un nivel avanzado en los proyectos que desarrolles durante tu periodo de prácticas en Anima. Tu siguiente objetivo será conseguir un puesto fijo dentro de la plantilla y empezar a vivir de tu pasión.

Proceso de admisión: Si no has cursado ninguna de nuestras formaciones en Animación, y quieres acceder a esta formación avanzada, envíanos tu demo reel y valoraremos tu candidatura.

Horas totales
150 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Cartoony & Snappy Animation.

PROFESORES DEL ÁREA_

LEANDRO ADEODATO
ANIMACIÓN

ERNESTO MANCHA
ANIMACIÓN

SALIDAS PROFESIONALES_

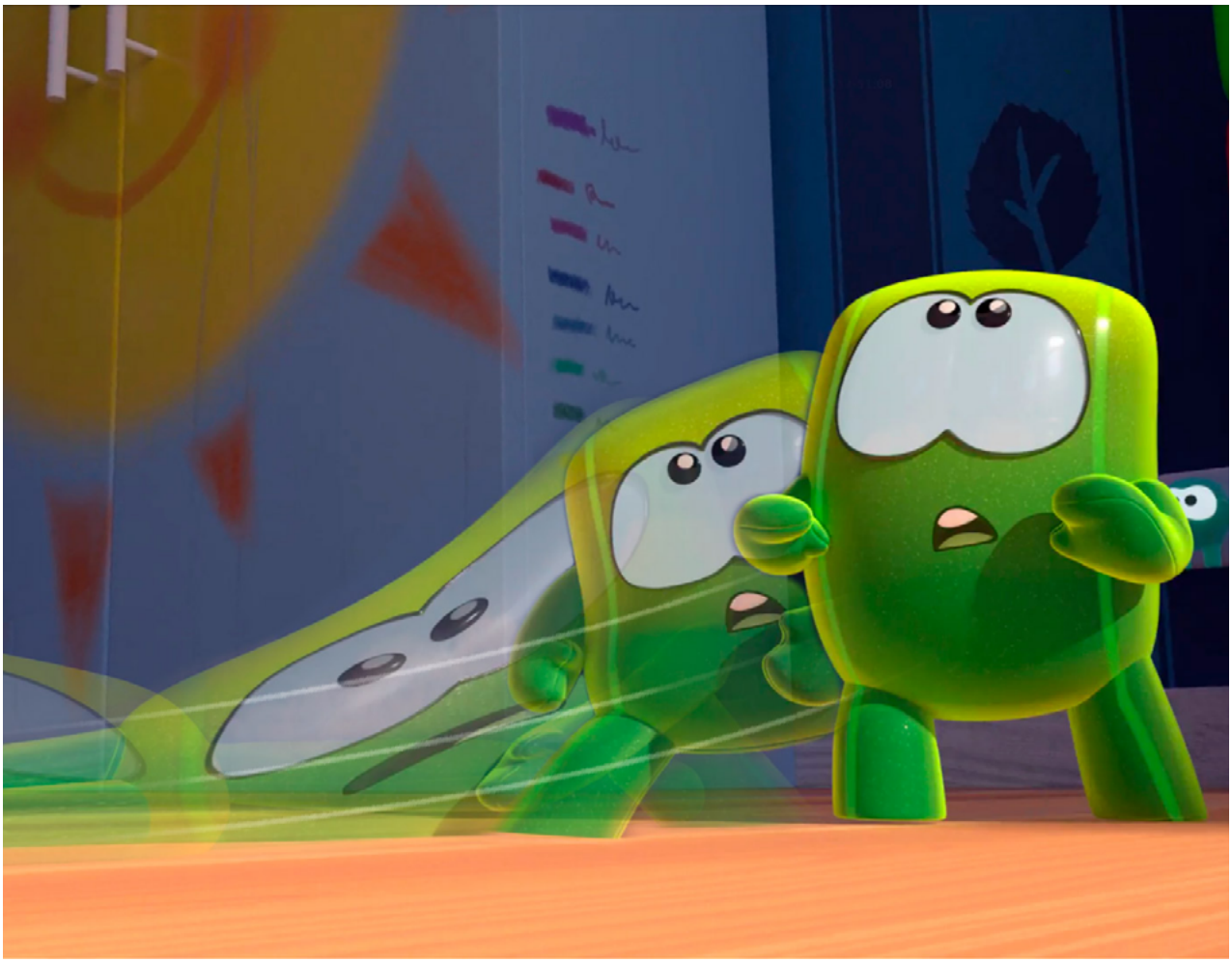
- Animador 3d
- Supervisor de Animación 3D
- Director de animación 3D

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de **1.100 empresas** en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

trazos_

ÁNIMA



MÓDULO

CARTOONY & SNAPPY ANIMATION_

En este Curso Profesional aprenderás a dominar las técnicas y metodologías más avanzadas, llegando a un nivel de trabajo exigente, el mismo al que te enfrentarás en tu día a día profesional. Llegarás a entregar un elevado número de frames y a participar en proyectos 100% reales. Todo esto un único fin: que formes parte de la plantilla de Anima especializándote como animador profesional en el estilo Cartoony.

Herramientas

Autodesk Maya

01/ Planificación I: Análisis de la personalidad y referencias.

- Búsqueda de referencias.
- ¿Cómo identificar una buena referencia?.
- Cartoonizar una video referencia (retiming de vídeo).
- ¿Cómo generar librería mental?.
- Análisis de la personalidad.
- Las emociones, sentimientos y estados de energía.
- Conceptos técnicos del 3D: cambios de pivote, parenting y alineado, transferencia de animación, baking...
- Conceptos técnicos de maya: preferencias, workspaces, hotkeys...
- Herramientas esenciales: Studio library, AnimBot(Atools), World Bake...

02/ Planificación II: Análisis del animatic y layout.

- ¿Cómo interpretar el animatic?.
- Composición y tipos (layout).
- Encajar el movimiento del personaje con los movimientos de la cámara.
- Cómo trabajar con fondos neutros (fondos blancos).
- Obtener sensación de avance con fondos neutros.
- Formas de añadir un shake de cámara.
- Montaje y planificación de planos técnicos.

03/ Fundamentos I: La pose, el timing, los arcos...

- Resolver de forma simple y gráfica.
- Búsqueda de líneas de acción.
- ¿Cómo romper la línea de acción?.
- Búsqueda de silueta, asimetría, conectividad entre elementos, direccionalidad.
- La importancia de la solidez de la pose en todas las vistas (equilibrio).
- Metodologías para el refinado de una pose (Capa de Appeal).
- Búsqueda de espacios negativos simples y claros.
- Evitar tangencias en la construcción de la pose.
- Análisis técnico del rig (preferencias).

04/ Fundamentos II: La pose, el timing, los arcos...

- Técnicas de animación para obtener un timing Snappy y entretenido.
- Salidas y llegadas a medios.
- Buscar musicalidad en el Timing.
- Metodología de trabajo para realizar transiciones entre poses de un modo eficiente.
- Uso de Stretch en las transiciones.
- Metodología de trabajo para obtener arcos en las transiciones Snappy.
- La importancia de los arcos en la animación Snappy.
- Técnicas y herramientas para el trackeo de arcos (polish).
- Overlap por offset y por poses.

05/ Técnicas avanzadas I: Filajes / Smears.

- La importancia de las transiciones Snappy.
- Metodología de trabajo.
- Cuándo realizar un Filaje.
- Filajes de pupilas.
- Filajes rectos y curvos.
- Análisis de la mancha de color.
- Variaciones de un filaje: smears, 2d fx, draw over (líneas)...

06/ Técnicas Avanzadas II: Múltiples.

- Teoría de la persistencia retiniana.
- Multibrazos, multipiernas, multipersonajes, multiojos.
- Cómo evitar el efecto de la rueda al revés.
- Duplicado de geometría.
- Importación de múltiples personajes.
- Rigs con sistemas de filajes incorporados.

07/ Animación Facial I: Geometría 3D/Shapes 2D.

- Rango de emociones y estado por defecto.
- Consejos para no salirse de modelo.
- Cambios de expresión facial 3D por Textura 2D en transiciones Snappy.
- La mirada 3D y por Textura 2D. Aspectos a tener en cuenta.
- Construcción de la máscara facial.
- Asimetría y línea de acción facial.

08/ Animación facial Ii: Lipsync.

- ¿Qué debemos tener en cuenta para realizar un buen Lip Sync?.
- Análisis del audio y creación de gráficos (Planificación).
- Cómo trabajar las transiciones con shapes 3D y de texturas 2D.
- Stretch/Squash en bocas con texturas 2D.
- Metodología de trabajo para la creación de los distintos shapes de bocas.
- Orden de prioridad de los fonemas: bilabiales, labiodentales, interdental, ...

09/ Técnicas avanzadas III: Moving Holds, Eye-darts, Shakes...

- Eyedards.
- Blinks con faciales 3D y de Texturas 2D.
- Metodología de trabajo.
- Técnicas para añadir Moving Hold, Stagger, none y siseo.
- Aspectos a tener en cuenta.

10/ Técnicas avanzadas IV: Interacción entre personajes/props.

- Interacción en planos de acting.
- Evitar que los personajes compitan entre sí.
- Interacción en planos físicos.
- Cambios de mando en la escena.
- Fuerza, velocidad e impacto (comicidad y exageración).
- Interacción entre personajes y props.
- Metodología de blocking en contactos.