MÁSTER EN ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM_

DURACIÓN: 300 HORAS

trazos_

MÁSTER EN ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM_

Toon Boom Harmony es uno de los programas más utilizados en la industria de la Animación: Klaus, películas de Disney o series como Los Simpson o Hilda se realizan con este software. En este Máster aprenderás a utilizar el programa Toon Boom Harmony desde cero para realizar un plano en 2D.

Durante tu formación aprenderás animación 2D desde los inicios, haciendo hincapié en los distintos recursos y facilidades que nos aporta Toon Boom para ello. Comenzando desde lo más básico y enfocado a adquirir los conocimientos de cómo funciona la animación 2D y Toon Boom en un ambiente profesional real.

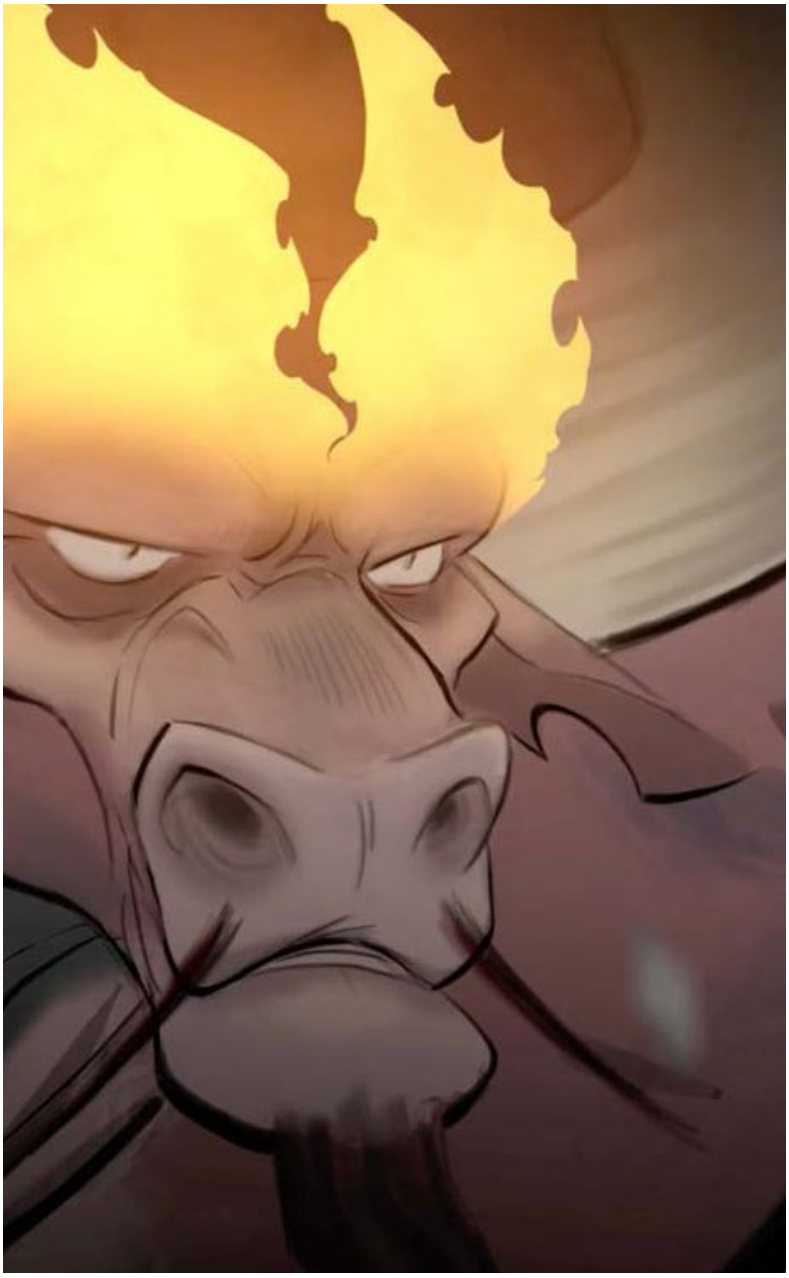
Se realizarán ejercicios para afianzar los conocimientos básicos y se finalizará con una destacable animación final.

Además, el Máster en Animación 2D con Toon Boom viene avalado con la garantía de calidad que ofrece la Certificación Oficial como Centro Autorizado de Adobe.

MÁSTER EN ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM_

AUTHORIZED
Training Center

Adobe impone estrictos controles de calidad a las escuelas y universidades que quieren pertenecer al grupo internacional de centros de formación autorizados. Ser uno de los tres únicos **Adobe Authorized Training Center (AATC)** en España es una garantía indiscutible para nuestros alumnos.



MÓDULO

ANIMACIÓN CON TOON BOOM_

Si ya tienes creados a tus personajes y piensas que les falta vida, en el Máster en Animación 2d con Toon Boom te convertirás en un experto del software de animación de los profesionales, lo que te permitirá añadir movimiento a tus ilustraciones favoritas. Partirás desde la base de la búsqueda de ideas hasta la exportación de planos y conseguirás crear una animación profesional de tus propios personajes.

TEMARIO_

01/ Introducción a la animación.

- Principios de animación tradicional.
- El estudio de animación, funciones y departamentos.
- Estilos de animación: Cartoons, realista y animación limitada para series.
- Planificación de la animación.

02/ Toon Boom Harmony

- Crear Proyecto.
- El interfaz.
- Vista de Cámara y vista de dibujo
- Dibujo en línea, la herramienta de lápiz.
- Aplicación de Sombras.
- Trazos y líneas invisibles.
- Entintar color, los pinceles y el bote de pintura.
- Movimientos de cámara.
- Render.
- Post-Producción.
- Técnicas de animación aplicadas al software.

03/ Novedades de de Harmony v. 17.

- Herramienta estabilizadora.
- Sensibilidad de presión de pluma ajustable.
- Ajustes de inclinación y rotación de la pluma.
- Guías de perspectiva curvilineas.
- Nodo deformador de forma libre.
- Key de diferencia RGB.
- Nodo de desenfoque de movimiento.
- Guías de alineación de cámaras.
- Preferencias, accesos directos y marcadores de marco.

04/ Animación Básica.

- The bouncing ball.
- Arcos.
- Timing/spacing.
- Acciones secundarias.
- Appeal.
- Slow in Slow out.

05/ Animaciones secundarias.

- La anticipación al movimiento.
- Overlapping action.
- Squash and Stretch
- El moving hold.

06/ Mecánica y lenguaje corporal.

- Peso y presión.
- Esfuerzo.
- Principios básicos de las acciones Sincronizadas.
- La personalidad en la pose.
- El contraste en la línea de acción.
- Buscando contrastes.
- Exageración.
- Giro de cabeza.

07/ Cómo afrontar tu animación.

- Estudio del storyboard.
- Punto de atención.
- Tumbnails.
- La Pose.
- La silueta.

TEMARIO_

08/ Ciclos de caminado.

- Obteniendo el peso.
- Poses claves.
- Intercalación.
- Clean-up.
- La línea de tiempo.
- Aplicación del color. La paleta de colores.

09/ Body Mechanics.

- Anatomía para animación.
- Acciones básicas con personajes.
- Ciclos de carrera, saltos.
- Interacción con objetos.
- Uso de transferencias de peso y equilibrio en acciones complejas.
- Transmitir personalidad y características de los personajes.
- Acciones complejas. Parkour, caidas, secuencias, gags...
- Interacción entre varios personajes.

10/ Animación facial.

- Fraseando. Imagen y sincronización del sonido.
- Acentos.
- Actitud.
- Cambios de expresión.
- Ojos (el blink).

11/ Criaturas.

- Referencia de la acción en vivo.
- Ciclo de caminado básico de cuadrúpedos (paso, trote y galope).
- Criaturas fantasticas.
- Interacción con bipedos.

12/ Acting.

- Texto y subtexto.
- Métodos de actuación.
- Actuación física y actuación emocional.
- Actuación con más de un personaje, coreografía, punto de atención, cámara.
- Puesta en escena.
- Cambios de expresión.
- Lenguaje corporal.
- Simetría o “twining”.
- El proceso de pensamiento.
- Transmitir emoción sin diálogo.
- Puesta en escena y composición del plano.
- Uso de animación secundaria.
- Diálogo e interacción entre dos o más personajes.

13/ La acción secundaria.

- Cómo usarla para enriquecer el plano.
- El acting con objetos.

14/ Efectos.

- Humos..
- Explosiones.
- Salpicaduras.
- Fuego.

15/ Desarrollo completo de un plano de animación.

- Cómo hacer una demo reel.
- La entrevista de trabajo.
- Entrega final.