

MÁSTER EN ANIMACIÓN 2D

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

CURSO MÁSTER MÁSTER SUPERIOR TÍTULO SUPERIOR WORKSHOP

Duración

300 horas
3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Toon Boom Harmony

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

Nube de tags

3D Animación Toon Boom Autodesk Master

Este máster, con una metodología basada en ejercicios prácticos, dotará a los alumnos del conocimiento necesario para desenvolverse en el sector de la animación, videojuegos 2D, juegos para móviles, motion graphics e industria multimedia. Con apoyo de técnicas de dibujo que les aportaran la base sólida que necesitan para desenvolverse tanto en cine como la televisión.

Desarrollarán tanto las capacidades artísticas como técnicas, aprendiendo el software necesario para desarrollarlas. Tanto en animación tradicional como cutout.

Como plataforma de aprendizaje se utilizará Toon Boom Harmony,



Octubre Marzo	Noviembre Abril	Diciembre Mayo	Enero Junio	Febrero Julio
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

Animación 2D

Introducción a la animación

Principios de animación.
El estudio de animación y sus departamentos. Animación tradicional y animación digital.
Estilos de animación: Cartoons, realista y animación limitada para series.
Straight ahead animation. Ventajas y desventajas.
Planificación de la animación.

Introducción Toon Boom Harmony

Interfaz.
Cámaras básicas.
Técnicas de animación aplicadas al software.
Diferentes tipos de animación aplicadas con Toon Boom Harmony.

Animación básica

Arcos.
Timing/ spacing
Overlapping.
Acciones secundarias.
Appeal.

Espaciado

Interpolación, errores clásicos.
Slow in Slow out.
Arcos. Giro de cabeza.
Los intermedios.
El gráfico de animación o "Chart".

Cómo afrontar tu animación

Estudio del storyboard.
Punto de atención.
Thumbnails.
Pose Test. La silueta.

Animaciones secundarias

The bouncing ball.
El péndulo.
La anticipación al movimiento.
Overlapping action.
Squash and Stretch
El moving hold.

Caminatas

Obteniendo el peso.
Tiempo.
Tipos de caminatas y carreras (animar a 2 o a 1 frame)

"Takes"

Anticipación. Acción. Reacción.
El timing del take.

Body mechanics

Cambio de peso.
Movimientos de brazos.
Poses con personalidad.
Poses y ritmo

Ciclos clásicos del caminar

Andar- correr- a hurtadillas, de puntillas.

Mecánica corporal

Peso y presión
Esfuerzo
Principios básicos de las acciones Sincronizadas

Animación facial

Diálogos.
Fraseando.
Imagen y sincronización del sonido.
Acentos.
Actitud.
Cambios de expresión.
Ojos (El blink)
El lenguaje corporal

Lenguaje corporal.

Buscando contrastes.
Exageración.

Práctica final

Realización de un pequeño corto de animación, en el que cada alumno animará una escena.
El Tutor hará las veces de director.