



MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO Y ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Arte digital
- 02 Animación 2D con Toon Boom

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER PROFESIONAL EN DISEÑO Y ANIMACIÓN 2D CON TOON BOOM

Si eres un apasionado de la ilustración y quieres animar tus propias creaciones, acabas de encontrar el Máster que estabas buscando. El **Máster Profesional en Diseño y Animación 2D** ha sido creado para conseguir posicionarte de cero a cien en el diseño de entornos, personajes, props y en la posterior animación 2D de los mismos.

Recuerda que el Máster Profesional en Diseño y Animación 2D está avalado con la garantía de calidad que ofrece la certificación de Trazos como **Centro Autorizado de Adobe**.

Horas totales

600 Horas

Horarios

3 horas diarias de L-V.

Módulos

Arte Digital.

Animación 2D con Toon Boom.

CERTIFICADOS_



En Trazos se domina la **animación 2D**. Por eso somos una de las dos Escuelas españolas certificadas como **Centro Autorizado de Enseñanza por Toon Boom**, la herramienta clave dentro de esta disciplina.

PROFESORES DEL ÁREA_



JAIME DE LA TORRE
ILUSTRACIÓN



JOSÉ SERRANO
ANIMACIÓN 2D



JAVIER PAJUELO
ILUSTRACIÓN



JULIA FERNÁNDEZ
ARTE DIGITAL



JUAN JESÚS MARTÍNEZ
ILUSTRACIÓN



LUIS TOMÁS
CONCEPT ART | ILUSTRACIÓN



MARTA GARCÍA NAVARRO
ILUSTRACIÓN



FÁTIMA ACASO
ILUSTRACIÓN

SALIDAS PROFESIONALES_

Concept artist 2D

Ilustrador para una editorial

Artista gráfico en agencias

Animador 2D

Artista Clean-up

Intercalador

Colorista

Creativo freelance

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 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.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefónica



MÓDULO

ARTE DIGITAL_

En este primer módulo te adentrarás en los conceptos clave de la ilustración 2D, aproximándote tanto a la historia como a los diferentes tipos de estilos, métodos de trabajo o aplicaciones de la disciplina: diseño de personajes, animales, escenarios y props. Da rienda suelta a tu mayor talento perfeccionando las técnicas de dibujo, coloreado y bocetado más avanzadas.

Herramientas



01/ Introducción al arte digital.

- Historia de la ilustración y marco laboral.
- Concept Art y Visual Development para videojuegos y animación.
- Ilustración editorial: lenguajes y medios.
- Estilos gráficos: del realismo al cartoon.
- Métodos de trabajo.

02/ Ilustración con Adobe Photoshop.

- Interfaz.
- Formatos de resolución y modos de color RGB / CYMK.
- Herramientas y menús.
- Crear y personalizar pinceles.
- Capas y modos de fusión.
- Crear volúmenes, iluminación y composición.
- Color directo y color a partir de grisalla.
- Filtros, tratamiento final de la imagen.

03/ Diseño de personajes.

- Introducción. Artistas y referencias.
- Embloquear figuras humanas mediante formas geométricas.
- Anatomía humana: esqueleto y masas musculares.
- Análisis de anatomía femenina y masculina.
- Variantes en la morfología corporal.
- Línea de acción y poses en movimiento.
- Retrato y cuerpo: estilo realista y cartoon.
- Expresiones y psicologías faciales y corporales.
- Diseño de vestimentas y accesorios.
- Diseño de peinados.
- Roles y morfología.
- Personajes secundarios y NPCs.
- Colorear personajes: estilos. Paletas y armonías.

04/ Diseño de animales y criaturas fantásticas.

- Anatomía animal: proporción y volumen según las especies.
- Plantígrados, digitígrados, ungulados, nadadores y voladores.
- Texturas y efectos de pelaje, plumas y escamas.
- Lenguaje corporal, movimiento y psicología animal.
- Criaturas fantásticas híbridas y antropomórficas.
- Monstruos y grandes criaturas mitológicas.
- Pequeñas criaturas adorables y mascotas.
- Técnica de silueta para diseño de criaturas fantásticas.

05/ Diseño de escenarios.

- Perspectiva cónica y puntos de fuga.
- Perspectiva atmosférica.
- Perspectiva isométrica.
- Thumbnails: tipos de composición y planos de profundidad.
- Tipos de iluminación.
- Tipos de escenarios arquitectónicos.
- Tipos de escenarios naturales.
- Psicología del color y percepción en entornos.

06/ Diseño de props.

- Props y objetos cotidianos.
- Diseño de armas y armaduras.
- Diseño de vehículos terrestres, acuáticos y voladores.
- Textura y realismo en los objetos.
- Cartoonizar objetos inanimados.
- Hibridar elementos orgánicos e inorgánicos.

07/ Narrativa visual.

- Introducción a narrativa y guión.
- Storyboard.
- Color script.
- Composición y maquetación en la narrativa visual.



MÓDULO

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.

Herramientas



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 curvilíneas.
- 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.
- Thumbnails.
- La Pose.
- La silueta.

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, caídas, 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 fantásticas.
- Interacción con bípedos.

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.

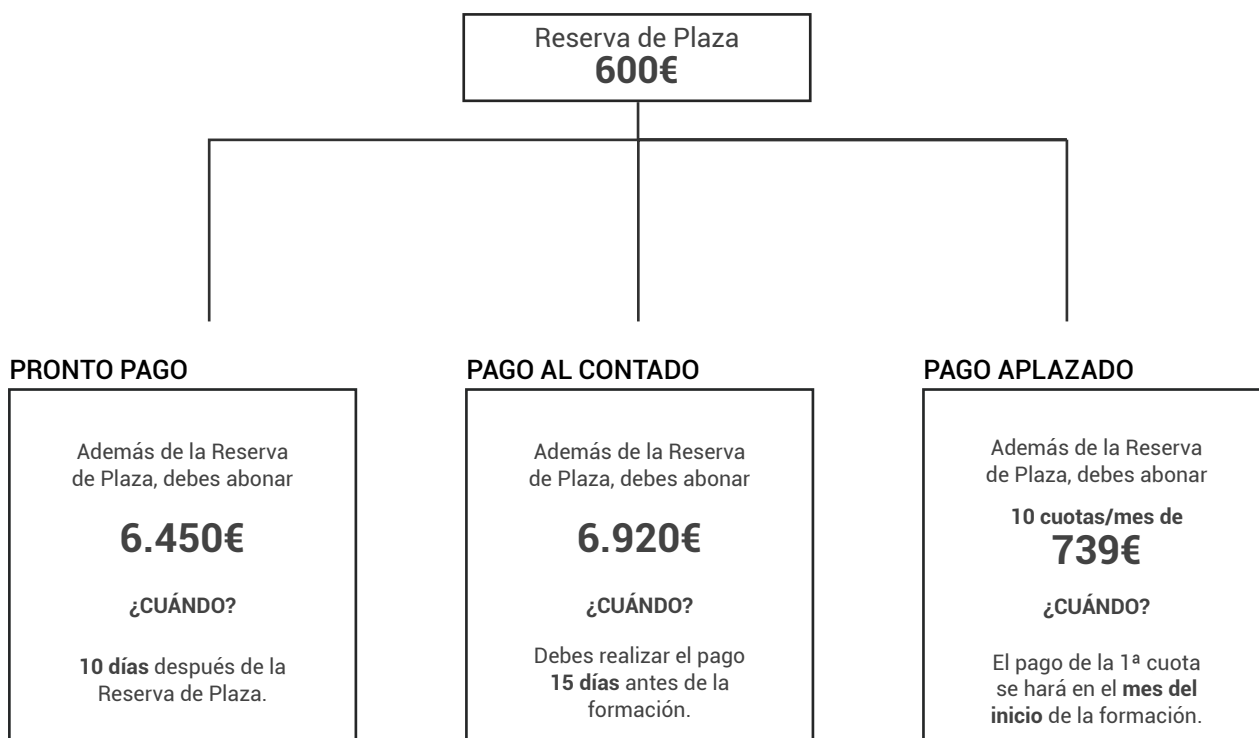
- Cómo hacer una demo reel.
- La entrevista de trabajo.
- Entrega final.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Profesional**
en **Diseño y Animación 2D con Toon Boom** es de:

~~9.400€~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

