



WORKSHOP

ANIMACIÓN CUT OUT EN **HARMONY**



PREMIUM



¿Qué aprenderás?/

- ↪ Los principales conceptos y secretos de la animación cut out en 2D, desde lo básico hasta lo avanzado.
- ↪ Creación de un rig de personaje completo y la forma de animar este.
- ↪ Dominio del software Toon Boom, uno de los más utilizados y completos en el mundo de la animación.
- ↪ Experiencia en software de animación, facilitando el aprendizaje y uso de conceptos en otro software.

¿Para quién es este curso?

Para animadores y diseñadores con y sin experiencia en el mercado. Cualquiera que quiera aprender animación de calidad con tiempos optimizados.



Requisitos

- Noción básica de dibujo.
- Computadora y tableta gráfica y una licencia de Toon Boom Harmony 15, 16, 17 o 20 (descargable gratis durante 21 días desde el sitio web de Toon Boom y con grandes descuentos para estudiantes).
- Comprensión básica de inglés para interactuar con el software.
- Recomendado para mayores de 14 años.

CONTENIDO DEL CURSO

MÓDULO 1 INTRODUCCIÓN

- Introducción al curso y bienvenida
- Equipamiento y software
- Introducción al Toon boom

MÓDULO 2 HERRAMIENTAS

- Herramientas de dibujo
- Herramienta de selección
- Lápiz y pinceles
- Editor de líneas
- Line art y Color art
- Transformación
- Dibujar sustituciones
- Vista espejo
- Vista de nodos
- Deformadores
- Papel cebolla
- Librería
- Shortcuts

MÓDULO 3 FUNDAMENTOS DE RIGGING

- Introducción a rigging
- Node library
- Pivotes
- Propiedades de dibujo de nodo
- Creación de partes
- Jerarquías
- Deformadores
- Duplicados y clones
- Auto Patch

MÓDULO 4 RIGGING DE PERSONAJE

- Planeación del rigging
- Creación de paleta de colores
- Organización de estructura

CONTENIDO DEL CURSO

- Rig – brazos
- Rig – Torso
- Rig – Piernas
- Espejo de partes
- Rig – Cabeza
- Rig – Boca
- Rig – Ojos
- Rig – Cabello
- Ajustes finales
- Jerarquía del cuerpo
- Biblioteca de ojos
- Biblioteca de bocas felices y tristes
- Guardar Plantilla

MÓDULO 5 CONTROLADOR MAESTRO

- Introducción al controlador maestro
- Configuración del controlador maestro
- Rotación de pupilas
- Rotación de cabeza
- Rotación general

MÓDULO 6 INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

- 12 principios de la animación
- Estirar y Encoger
- Anticipación
- Puesta en escena
- Acción Directa y Pose
- Overlapping
- Easy in & Out
- Arcos
- Acción secundaria
- Timing
- Exageración
- Solidez
- Appeal
- Introducción al Storyborad

CONTENIDO DEL CURSO

MÓDULO 7 ANIMACIÓN DE PERSONAJE

- Salto
- Caminata
- Corrida

MÓDULO 8 ACTING DEL PERSONAJE

- Layout
- **Keys frames** - Aquí transformaremos los bocetos de planificación actoral en dibujos reales; haremos las poses siempre comparándolas con los bocetos de al lado.
- **Inbetweens** - En este módulo haremos poses intermedias que complementan las poses clave dibujadas anteriormente; así, nuestra animación se vuelve más fluida y orgánica
- **Overlapping** - Siguiendo con la animación, en esta clase la mejoraremos aún más; aplicando seguimientos a los elementos cuando sea necesario, y retrocediendo cuadro por cuadro para reajustar los dibujos y sus detalles.
- **Refinamiento** - Aquí afinaremos la animación: con la misma técnica aplicada antes, rompiendo los fotogramas, limpiándolos, dejando siempre los más importantes y ajustando los detalles de cada uno de forma independiente.
- Sincronización de labios.
- Juego de Cámaras.
- Renderizado
- Como importar en programas de edición.



Se añadirán progresivamente más vídeos a medida que se publiquen nuevas actualizaciones del programa, hasta que se lance una nueva versión.



JULINHO ESPINOZA

Animador digital egresado y titulado de la carrera de diseño gráfico de **Cibertec**, con experiencia en proyectos de animación tanto locales como internacionales de publicidad, cine y televisión como: *Locos Lab*, *Los fantásticos viajes de Ruka*, *La Orquestita*, *Villanos*, *Dos marineros*, etc. Animador lead en producciones aún no anunciadas para **Netflix** y **HBO Max**.

