



curso de
ANIMACIÓN
ACTING PARA 2D Y 3D

curso de **ANIMACIÓN, ACTING PARA 2D y 3D**

DEFINICIÓN Y OBJETIVOS DEL CURSO

El curso tiene como objetivo proporcionar los conocimientos y desarrollar las habilidades requeridas en el arte de la animación, para su aplicación profesional en los mercados del cine, la televisión y los videojuegos.

Desarrollo artístico y técnico del arte de animar con aplicación de tecnologías digitales 2D y 3D para cine, tv y videojuegos.

Dar una visión del oficio de la animación como arte y/o industria, aplicando las herramientas que ofrecen las nuevas tecnologías para animación 2D y 3D

Transmitir la esencia del acting en animación más allá del hecho técnico de aprender a mover personajes y objetos. Animar es actuar.

Realizar una pieza de animación comprensible que se pueda difundir.

METODOLOGIA

Profesionales en el campo de la ilustración, el Diseño gráfico, el Cine, y la Televisión, la Comunicación social, técnicos audiovisuales y artistas en general interesados en el arte de la animación.

A quienes ya tengan nociones básicas de la misma y deseen fortalecer su conocimiento ya sea para cortometrajes o largometrajes en cine o en video, para series de televisión, cortinillas, anuncios publicitarios o para Internet con miras a un desarrollo artístico o comercial.

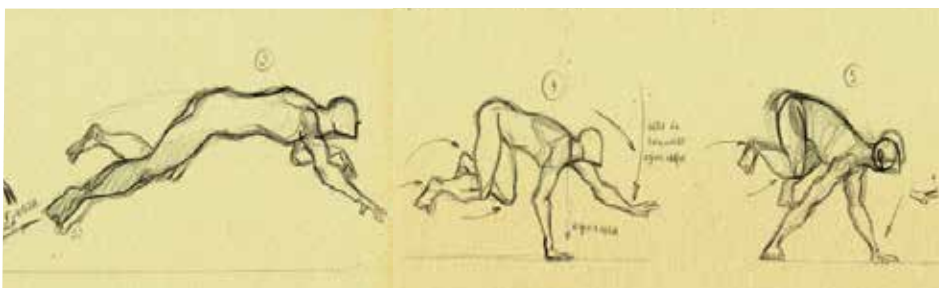
DIRIGIDO A:

Práctica 100%

Visualización y análisis de fragmentos de material audiovisual propio y de obras que ya estén posicionadas en el mercado.

Talleres prácticos en los que se va estructurando y ejecutando los ejercicios de animar.

Realización de proyecto de 20 segundos. El proyecto se llevará a cabo tanto individual como colectivamente para plantear, planificar y realizar una pieza animada.



PROGRAMA DEL CURSO

1. ANTECEDENTES Y REFERENCIAS

Referencias necesarias en la historia de la animación y su contexto exacto dentro de la realidad actual. Estas servirán de base para orientar nuestra atención hacia los mejores resultados.

2. ESTRUCTURA DE UN PROYECTO

(En orden de producción)

Cómo conseguir la ilusión de vida y movimiento a través de conceptos como: el ritmo y los cambios de ritmo, la animación secundaria, las trayectorias, la anticipación, etc., obligará a los alumnos a elaborar multitud de ejercicios prácticos con el fin de dominar dichos conceptos.

- Planteamiento
- Lenguaje cinematográfico
- Preproducción
- Producción
- Pos-producción
- Distribución

3. ANIMAR I

Primer módulo: Principios Básicos de animación 1

Segundo módulo: Principios Básicos de animación 2

Tercer módulo: Ejercicio integral escena.

4. ANIMAR II

Primer módulo: Planificación y layout para una escena

Segundo módulo: Planificación y layouts para una secuencia como proyecto

Tercer módulo: (Proyecto) desarrollo de una secuencia acabada.

5. HERRAMIENTAS TECNICAS

Primer módulo: Modelado de polígonos y sculpting.

Segundo módulo: Rigging y animación.

Tercer módulo: Generación de imagen: shading , texturing y render.

Cuarto módulo: Simulación dinámica para efectos.

Quinto módulo: Composición y postproducción para imagen final: PhotoShop y After Effects

6. DIBUJO AL NATURAL

Módulo transversal durante todo el curso.

Es la base sobre la que sostenemos los conceptos principales para el buen animador como son: ritmo, volumen, ilusión de profundidad, gesto, y transmitir emociones.