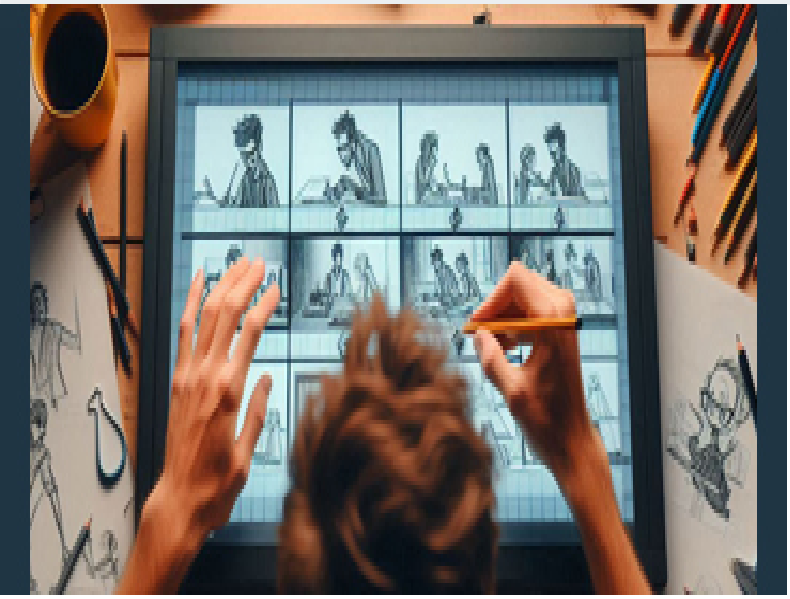
SDQ TRAINING CENTER

Animación 2D para principiantes
Animación 2D básica.

Crear sus propias animaciones en Toon Boom Harmony usando tecnicas de animacion cuadro a cuadro o utilizando herramientas de rigin básico.



¿Qué voy a aprender?

Este curso está dirigido para

A cualquier persona interesada en aprender los conceptos básicos de la animación digital utilizando Toon Boom Harmony, independientemente de su nivel de experiencia o sus objetivos profesionales.

SDQ TRAINING CENTER

“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

- Educación orientada a objetivos
- Grupos pequeños
- Clases en video-tutoriales
- Profesores expertos
- Cursos actualizados
- Diplomas avalados
- Trato personalizado
- Buen ambiente de Aprendizaje

Animación 2D para principiantes

Animación 2D básica.

CONTENIDO DE LA CLASE

Introducción a la animación 2D

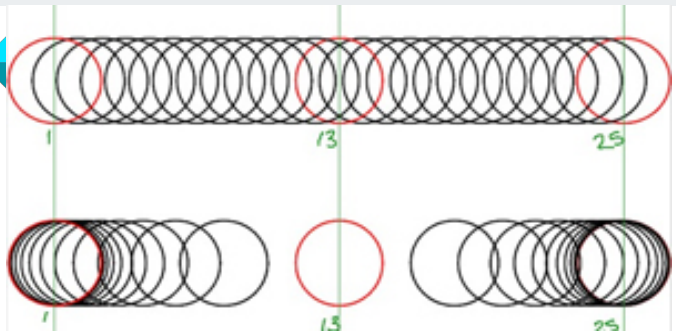
Principios y herramientas

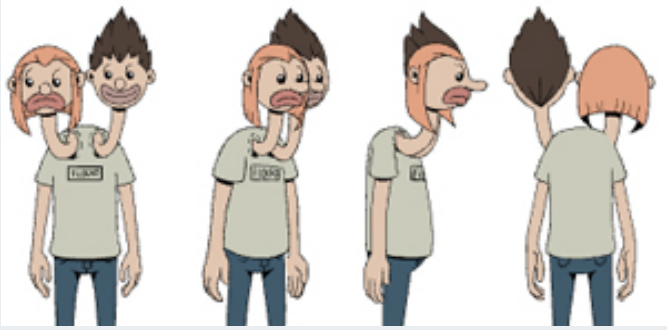
En este módulo, comprenderás los principios básicos que sustentan la animación, como el movimiento, la sincronización y la mecánica de los personajes.

Tiempo y Espacio en la Animación

Manipulación Tiempo en la Animación

Exploraremos cómo podemos lograr una variedad de efectos de velocidad al combinar de manera creativa estos dos elementos.





Personaje para Animación

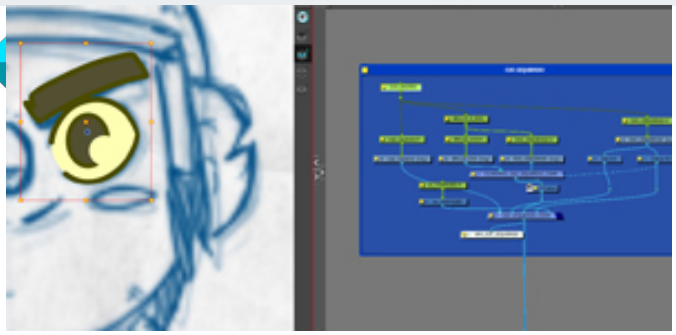
Creación de personaje en Animacion 2D

Los alumnos explorarán los principios fundamentales que dan vida a personajes memorables en la pantalla.

Rigging Básico

Rigging para Animación 2D

Los alumnos aprenderán cómo estructurar y organizar los elementos gráficos de un personaje para facilitar su manipulación y animación.



CONTENIDO DE LA CLASE

Ciclo de caminata
Dominio del Ciclo de Caminata

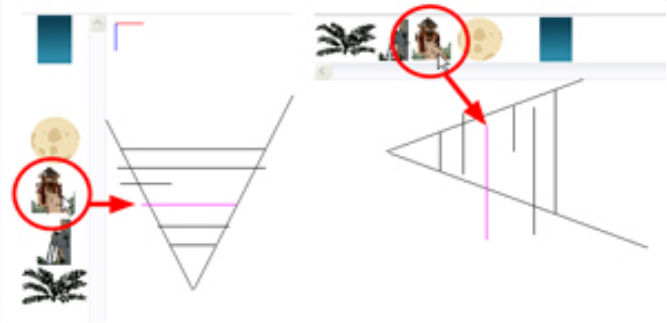
Se explorarán todas las etapas clave de la caminata, permitiendo a los estudiantes dominar la creación de ciclos de caminata fluidos y realistas que añaden profundidad y autenticidad en animaciones.

Ciclo de caminata 2
Animación con Rigging

El estudiante adquirirá habilidades para manipular eficazmente una marioneta previamente riggeada, mejorando así la calidad y el impacto de su animación.

Cámara Multiplano
Uso Creativo de la Cámara Multiplano

Los estudiantes aprenderán a utilizar la cámara multiplano para crear efectos visuales impactantes, transmitir emociones y mejorar la narrativa de sus proyectos animados.



Storyboard
Arte del Storyboard en Animacion 2D

Los estudiantes aprenderán a desarrollar secuencias visuales coherentes que transmitan claramente la historia, el tono y la atmósfera de sus proyectos.

Animatica
Creación y Utilidad de la Animática

Los estudiantes aprenderán a desarrollar animáticas efectivas que comuniquen claramente la dirección visual, la narrativa y el ritmo de una producción animada.

Proyecto Final corto

Desarrollo y Produccion de Cortos 2D

Desarrollo y producción de proyectos finales cortos en animación, con una duración de 45 segundos a un minuto.

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teorico como las habilidaddes prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

25%

Tareas y prácticas

Son los puntos acumulados de las prácticas del aula y las asignaciones para la casa que el maestro ponga durante el transcurso de todo el curso.

+

25%

Examen teorico parcial

Aproximadamente a mitad del curso se evaluan los conocimintos adquiridos hasta ese momento, mediante un una plataforma de examen digital.

+

25%

Examen teorico final

El día final del curso se evaluan todos los contenido, mediante la misma plataforma de examen digital del examen parcial.

+

25%

Proyecto final

Es el proyecto práctico que el alumno debe entregar el último dia de la clase. Los requerimientos de este proyecto se encuentran al final de este documento.

=

100%

Certificado de aprobación

Con una calificación sobre los 80% el estudiante obtiene un certificado avalado internacionalmente.

PROYECTO FINAL