

Trayecto de formación profesional en Animación 2D cut-out con Toon Boom

La Lumière - Escuela Audiovisual

Modalidad online

2024

Justificación

El Trayecto de formación profesional profundiza en la técnica de animación cut-out con las herramientas del software Toon Boom. Está dirigido a profesionales y entusiastas de la animación con interés en conocer el proceso de creación, diseño de personajes, rigging y animación para contar historias en esta técnica 2d.

La animación cut out es la más utilizada en la producción de series, animación para redes, en entornos publicitarios y en largometrajes debido a que es una técnica de animación directa, efectiva y que no implica grandes presupuestos. No obstante es una técnica de animación ultra expresiva y que con las nuevas herramientas que proporciona el software se expande para crear animaciones alucinantes y complejas, similares a los resultados obtenidos con animación cuadro a cuadro. En este trayecto pretendemos que se desarrollen las capacidades técnicas y expresivas desde tres áreas fundamentales para comprender todo el proceso, la creación de personajes desde el guión, el diseño de personajes y la animación.

Al finalizar el trayecto el desafío será animar una escena y un personaje en esta técnica para que puedan incorporar a su portfolio personal.

Objetivo

- Capacitar en la creación, diseño y animación de personajes para animación cut out digital.

Objetivos específicos

- Conocer y aplicar las herramientas de rigging y animación de un personaje con Toon Boom.
- Comprender los procesos para crear personajes desde la historia y diseñar personajes para animación cutout.
- Animar una escena con tu personaje en la técnica de cutout.

Duración: 6 meses

5 Módulos

Horario: Jueves de 18h a 20h (Hora argentina)

Dedicación semanal: 2hs de cursado en vivo + dedicación semanal para realizar los trabajos prácticos (Aprox. 8 hs semanales)

Coordinador: JUAN PASCUAL SGRÓ

Metodología

El trayecto de formación profesional se compone de 5 módulos y 1 instancia de presentación del Proyecto Integrador Final (PIF). La modalidad es online, cada módulo se cursará los días jueves con el/la docente en vivo en 4 encuentros consecutivos de 2 horas cada uno.

Estructura

Módulo 1: Animación cut-out - Toon Boom. A cargo de Leo D'amico

Módulo 2: Construcción de personajes. A cargo de Luz Márquez

Módulo 3: Animación cut-out - ToonBoom. A cargo de Leo D'amico

Módulo 4: Diseño de personajes cut-out. A cargo de Felipe Niño

Módulo 5: Animación cut-out - ToonBoom. A cargo de Leo D'amico



Proyecto integrador final

El proyecto integrador final se propone como una instancia de puesta en común de los aprendizajes de cada uno de los módulos, el cual consiste en animar una escena en la técnica de cut out. En el Módulo de Construcción de Personajes se trabajará la escena, en relación a un personaje y su historia; en el Módulo de Diseño de Personajes cut out se ilustrará al personaje y se prepara el diseño en capas para poder ser animado, y a través de los Módulos de Animación podrán riggear y animar a su personaje.

En el PIF podrán aplicar todo lo aprendido durante el trayecto, y se espera que en esta escena puedan desarrollar tanto los aspectos técnicos del cut out como los expresivos de este estilo de animación.

MODALIDADES DE CURSADO:

- **Creación de personajes y animación cut-ou full:** se inscriben a esta modalidad quienes desean cursar toda la formación. Durante cada módulo se espera que realicen las actividades del proceso de crear un personaje, diseñar, rigearlo y animarlo en la técnica cut-out, y al final presentar una escena animada como proyecto integrador. Para acceder a la certificación de aprobación deberán cumplir con el 70% de la asistencia y completar las actividades propuestas por lxs profesores.
- **Asistente:** en esta modalidad tienen acceso y pueden participar de las clases online. Sin requisito de realizar las actividades de cada módulo , ni el trabajo integrador final. Deberán cumplir con el 50% de la asistencia de cada Módulo para recibir certificado de Asistente.
- **Foco en Animación:** se inscriben sólo para cursar los tres módulos de Animación cut-out con Toon Boom. Deberán realizar los prácticos que se desarrollen en cada módulo. Deberán cumplir con el 70% de la asistencia para la aprobación de cada Módulo de Animación para recibir la certificación de Aprobación parcial del Trayecto.

A quién está dirigido:

- Animadores, ilustradores y diseñadores con interés aprender la técnica de animación cutout y las herramientas de Toon Boom.
- Profesionales afines al campo de las artes audiovisuales que deseen explorar este estilo de animación.
- Entusiastas de la animación con ganas de desarrollar un personaje y animarlo.

Aprobación

Condición de aprobación: Para completar el Trayecto el/la estudiante deberá cursar y aprobar las actividades obligatorias de cada Módulo y tener 70% de presentismo total. A su vez deberá aprobar el Proyecto Integrador Final.

Condición de asistente: se considerará asistente a quien no participe de los trabajos prácticos exigidos en cada Módulo. Para recibir certificado de asistencia deberá cumplimentar con al menos el 50% del presentismo de cada módulo.

Certificación

Certificado en formato digital emitido por La Lumière, con el aval de la Asociación de Productores Audiovisuales de Córdoba (APAC). No otorga puntaje docente. No implica certificación oficial Toon Boom.

Requisitos:

- Mayor de 18 años.
- No se necesita conocimiento previo de Toon Boom Harmony, pero si se está familiarizado con algún software de animación mejor (no excluyente)
- Tableta gráfica/dibujo (muy recomendado pero no excluyente)
- Programa Toon Boom Harmony
- Conectividad. A través de la plataforma Zoom.

- Computadora (requerimientos mínimos). NVIDIA GeForce GTX 560 (PC) o Intel Iris Pro Graphics 6200 (MAC), procesador i5, 8g RAM.1.5GB espacio en disco.

<https://docs.toonboom.com/help/system-requirements/system-requirements/index.html>

CONTENIDOS

MÓDULO 1: Animación Cut Out I

Introducción a la técnica cut out. Preferencias y espacio de trabajo. Interfaz y herramientas. Vista de nodos, Animación básica de principios de animación. Keyframes e Interpolación. Animación de Rigg básico. Clase de consulta y revisión de ejercicios.

MÓDULO 2: Creación de personajes

La narrativa desde la construcción de personaje. Concepción de antagonista para entender cómo se trabaja el conflicto. Cambio, evolución. Elaborar desde la emoción y la empatía. Verdadera personalidad. Dimensiones. Formas de presentar personajes. Personaje héroe, personaje antagonista. Antihéroe. Relación entre género y personaje. Estereotipos según la época. Lo ambiguo, lo que se sale de las reglas establecidas por un mercado (por una industria). Arquetipos junguianos. Punto de vista. Focalización. Subjetividad. Personajes construidos desde su voz. Encontrar la forma del habla. Cómo se mueve, cómo habla un personaje. Lo que dice y lo que no dice. Lo que dice sin convicción.

MÓDULO 3: Animación Cut Out II

Conceptos de diseño de personajes para animación cut out. Introducción y creación de Rigg avanzado, reemplazos y Librería. Layout y animación de personaje avanzado. Clase de consulta y revisión de ejercicios.



MÓDULO 4: Diseño de Personajes CUT OUT

Estéticas visuales en animación. Tema y universo visual. Estilos de personajes en animación. Diseño de personajes: del contenido a la forma. Morfología y construcción de personajes a partir de formas simples. Primeros bocetos. Introducción a la figura humana. Anatomía básica: cuerpo y cabeza. Esqueleto y volumen. Explorando poses. Manos y pies. Expresiones faciales. Color. Vestimenta y props. Tratamiento de Color. Preparar los personajes para animación cutout.

MÓDULO 5: Animación Cut Out III

Creación de Rigg 360° parte 1. Creación de Rigg 360° parte 2. Animación de personaje sin interpolar. Clase de consulta y revisión de ejercicios. Trabajo final alumnos/as: Rigg y animación de escena.

PROYECTO INTEGRADOR FINAL

- **Trabajo final: creación, diseño y rigging de un personaje. Animación de una escena con el personaje creado.**