



Curso animación 2D
Imparte Guillermo Carrillo

Objetivo: Que el alumno comprenda los conceptos básicos de la animación digital y tradicional cuadro a cuadro. Comprendiendo los principios de la animación desde sus bases y conocer un poco sobre las diferencias entre los pipelines de trabajo del oriente y occidente.

Este curso va dirigido para todo artista principiante que quiera aprender los conceptos básicos de la animación tradicional y digital 2D.

1. Introducción al entorno (Krita, opentoon, CSP etc.)
 - a. Funciones básicas
 - b. Funciones comunes
2. Principios de animación
 - a. Squash & Stretch
 - b. Anticipation
 - c. Staging
 - d. Straight-ahead action and pose-to-pose.
 - e. Follow through and overlapping action.
 - f. Slow in and slow out.
 - g. Arc.
 - h. Secondary action.
 - i. Timing.
 - j. Exaggeration.
 - k. Solid drawing.
 - l. Appeal.
3. Conceptos
 - a. Keyframes
 - b. Breakdown
 - c. Planificación
 - d. Inbetweens
 - e. Storyboarding
 - f. Animatic
 - g. Rough
 - h. Diferencias entre animación este y oeste
 - i. Genga/Douga
 - ii. VFX

Evaluación

25% EJ1

25% EJ2

25% EJ3

25% EJ4

100% TOTAL