

# Toon Boom Animate PRO



## Descripción del Software

Este curso de Animación Digital pretende enseñar la manera más fácil de animar: Toon Boom Animate Pro. Animate Pro es un programa que se hace cargo del proyecto completo, desde la creación del contenido hasta la animación y la composición.

## Detalles del curso

Lugar: Madrid. Aula Mass Digital

Grupos reducidos, máximo 8 alumnos por clase / mínimo 4

Duración: 20 horas .

Precio: 425 euros (incluye diploma y material didáctico)

Reserva: 100 euros Reserva: 100 euros (a ingresar en la cuenta de Mass Digital nº 0049 100891 23107 79283, indicando nombre y apellidos, concepto "Curso Toon Boom Mayo") - resto al comenzar el curso

Fecha: 10, 11, 12, 13 y 14 de Mayo.

Horario: Mañana o Tarde. 10:00 a 14:00 y 16:00 a 20:00

## Perfil profesional de los alumnos

El curso está enfocado a personas con conocimientos básicos de animación pero no un dominio de la materia.

## Objetivo del curso

El objetivo del curso es ayudar a aficionados o animadores a desenvolverse con soltura en el mundo de la animación digital. No se hará hincapié en los conceptos tradicionales de la animación en papel, sino que los alumnos aprenderán a manejar Toon Boom Animate Pro, desde el boceto inicial a la animación final.

## Contenidos

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1.- Introducción general</li> <li>2.- Interface</li> <li>3.- Herramientas de dibujo             <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1.- Textura de lápiz</li> <li>3.2.- Antialiasing en tiempo real</li> <li>3.3.- Line Art, Color Art, Overlay, Underlay</li> <li>3.4.- Preferencias de dibujo</li> </ul> </li> <li>4.- Herramientas de color             <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1.- Close Gap, Repaint Brush, Edit Gradient/Texture</li> <li>4.2.- Creación de paletas</li> <li>4.3.- Loading textures</li> <li>4.4.- Protección de color</li> <li>4.5.- Modificación de color</li> </ul> </li> <li>5.- Animación paperless             <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1.- Importación de bitmaps, alpha y vectorización</li> <li>5.2.- Carta de animación</li> <li>5.3.- Scene Settings</li> <li>5.4.- Exposure</li> <li>5.5.- Onion Skinning</li> <li>5.6.- Creación de ciclos de animación</li> </ul> </li> <li>6.- Explicación de librerías y demostración</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>7.- Composición             <ul style="list-style-type: none"> <li>7.1.- Network (Composite, Write, Display)</li> <li>7.2.- Rendering out (básico)</li> <li>7.3.- Movimiento de un layer, herramientas de transformación y animación</li> <li>7.4.- Pivot points</li> <li>7.5.- Modo de animación (Keyframedinterpolation)</li> <li>7.6.- Motion / Stop-Motion keyframes</li> <li>7.7.- Camera moves (Peg)</li> <li>7.8.- Creación de una animación de cámara multiplano</li> <li>7.9.- Ejercicio multiplano: escenario de invierno</li> </ul> </li> <li>8.- Special FX: Glow, Grayscale, Rract, Shadow, Highlight, Blur-radial, Cutre, Grain.</li> <li>9.- Animación cutout: cómo hacer un ring de un brazo             <ul style="list-style-type: none"> <li>9.1.- Modelado/ Breakup/nombre de partes</li> <li>9.2.- Puntos de pivot</li> <li>9.3.- Stop Motion / Motion keyframes</li> <li>9.4.- Open Rig / Hierarchy</li> <li>9.5.- Keyframing</li> <li>9.6.- Z depth nudging for patch</li> <li>9.7.- Various Views</li> <li>9.8.- Master Rig in the Library / Poses</li> <li>9.9.- Onion Skin</li> <li>9.10.- IK</li> </ul> </li> <li>10.- Introducción a Morphing</li> </ul> |
|---|---|