Trabajo realizado por el estudio de animación Lightbox Animation Studios

MÁSTER SUPERIOR EN ANIMACIÓN 3D

Duración
600 horas
3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios
09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación
Título propio

Software
Maya, Substance, Arnold...

Creación de Reel / Portfolio
El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

Clase de Prueba
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Método de evaluación
Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

Perfecciona tus habilidades con el mejor estudio de animación

¡Diferénciate del resto! Nuestro Máster Superior en Animación te enseñará paso a paso a animar personajes y entornos digitales. Desde las técnicas artísticas básicas hasta la implementación de mecánicas corporales avanzadas, te enseñamos los secretos de los profesionales para que puedas trabajar en las productoras más importantes del mundo.

Dirigido por Enrique Gato, director de "Atrapa la bandera" y "Las Aventuras de Tadeo Jones", te enseñamos a trabajar con las mismas herramientas que los entornos de producción real. Simulamos las condiciones de un workflow real para que aprendas de manera acorde con las necesidades de la industria.

AUTODESK FOUNDRY. Houdini Pixologic makers of ZBrush unity UNREAL ENGINE Toon Boom Bring Your Stories To Life SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

Travesía de Andrés Mellado 3, 28015 Madrid, Spain | hablamos@lboxacademy.es | www.lboxacademy.es

ANIMACIÓN

Interface
Interfaz
Pivotes
Ejes Interpolaciones
curvas de Animación

Principios de animación
Squash Stretch
Anticipación
Puesta en escena
Animación directa y pose a pose
Acciones complementarias y superpuestas
Acelerar y desacelerar
arcos
Acción secundaria
Timing
Exageración
Dibujo sólido
Appeal.

Estilos de Animación
Principios de Animación
Estilos de animación
Cartoons
Realismo
Metodología de Trabajo en animación

Animación Básica
Botes de Pelota
Botes de Pelota en traslación
Péndulos
Ciclo pelota con patas
Poses con personalidad

Movimiento vertical
Equilibrio y linea de acción
Levantamientos
Levantarse y Sentarse
Subir y bajar

Ciclo avanzado de Personajes
Andar
Correr

Inicio al Body Mechanics
Cambios de Peso
Timing
Spacing
Moving Hold
Giros
Saltos

Planificación
Referencia
Blocking
Blocking plus
Spline
Polish
Final
Breakdown

Body Mechanics
Overlapping columna y brazos
Moving Hold en bípedos
Peso

Actuación
Lipsing
Expresión corporal y facial
Planificación de un Acting

Movimiento vertical
Equilibrio y línea de acción
Levantamientos
Levantarse y Sentarse
Subir y bajar

Movimiento horizontal
Lanzamientos
Empujar
Contrapeso

MOCAP
Integración en Workflow de Animación

ANIMACIÓN AVANZADA

Mecanica coporal avanzada
La personalidad en la pose
El contraste en la línea de acción (Reversal) Ciclos con personalidad
Peso e inercias

La Pantomima
Puesta en escena
El proceso de pensamiento (Estímulo externo> Pensamiento subjetivo > Emoción> Acción física)
Transmitir con la pose
Los breakdowns

Las herramientas del animador
Exprimiendo los principios de la animación
Overlap avanzado ¿Qué lidera el movimiento?
Ritmo y musicalidad
Moving Hold

Introducción al Acting
Texto y subtexto
Métodos de actuación
Actuación Física y actuación emocional

El lenguaje corporal
El lenguaje del cuerpo
Las expresividad de las manos
Los ojos como centro de atención

La acción secundaria
Cómo usarla para enriquecer el plano
El acting con objetos
¿Cuando estamos sobreanimando?
Anticipación avanzada
Anticipación vs. acción
La claridad en la escena, el centro de atención. La sorpresa

Lipsinc y animación facial
El lenguaje de los gestos
Las palabras clave
Sonidos Vs. Fonemas
El take

Cómo afrontar el trabajo en producción
Planificación de un plano (Metodología)
La vidéo referencia
Thumbnails
Blocking
Refining
Cómo afrontar el feedback
Actuación con varios personajes: coreografía y cámara
El estilo de la película.
Del cartoon al realismo.
La captura movimiento

Práctica final
El último trabajo del curso será realizar la animación de una secuencia completa. Cada animador tendrá un plano dentro de la secuencia y el tutor hará el papel de supervisor de animación. Se realizará un briefing con instrucciones claras para cada uno de los planos. El reto será trabajar del mismo modo en el que se trabaja en un estudio de animación y conseguir una animación de calidad.