



Trabajo realizado por Lightbox Animation Studios

#### Duración

150 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

#### 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.

# ALTA ESPECIALIZACIÓN EN ANIMACIÓN

Este curso está dirigido a todos aquellos que quieren especializarse y definirse como animadores profesionales; con una metodología específica en la que mostramos el día a día del animador, enfocando desde el primer momento el trabajo en un estudio, preparando al alumno para ser capaz de trabajar en cualquier tipo de producción.

Un contenido real que se basa en la experiencia tanto del centro como de los profesores, garantizando la preparación y desarrollo del alumno para incorporarse como animador en cualquier estudio.

## ALTA ESPECIALIZACIÓN EN ANIMACIÓN

### INTRODUCCIÓN: Adentrándonos en el sector.

En esta semana empezaremos a conocer la industria, los conceptos fundamentales, terminología, el trabajo del animador en el estudio y analizaremos el trabajo previo de cada alumno.

- La industria y la figura del animador.
- A qué nos enfrentamos en una producción, el deadline.
- El director, la figura del Lead y el supervisor de animación.
- Vigilando el ego del animador, aceptar los cambios, empezar de nuevo.
- El equipo de trabajo, materiales de producción, layout, composición en plano, staggging.
- Principios básicos y breve introducción en el lenguaje cinematográfico (ley de los tercios, tipos de planos, etc.)
- Evitar las tangentes en composición.
- Análisis del trabajo previo del alumno, su reel, la importancia del feedback.

### EL ACTING: La importancia de una buena interpretación.

Profundizamos en el acting, la preparación del plano, la actuación y el trabajo del actor para llevarlo a la pantalla, la escena, de la mano de una actriz profesional.

#### El animador actor (I):

- Análisis de la escena y del personaje.
- Primeras impresiones de la escena y el personaje, qué nos atrae o disgusta de la escena.
- Juicios y prejuicios a la hora de afrontar el personaje.
- La personalidad del personaje.
- Afrontando el miedo en la escena.
- Cómo acercarnos al personaje y a la escena.
- La materia prima de la escena, los hechos, buscando pistas en el guión.
- Cuestiona lo que se da por hecho, no te conformes con lo evidente.
- Cuestiona lo que se da por hecho, no te conformes con lo evidente.
- Cuestiona a tu propio personaje.
- Imágenes y asociaciones.
- Estudio previo, búsqueda de fuentes.
- Elecciones e ideas.
- Profundizando en el personaje, quién es, qué necesita, qué le mueve en la historia...
- Elementos externos.

#### El animador actor (II):

- Los centros, estudiando el movimiento, plano mental, plano emocional y plano instintivo.
- Meternos en el personaje, perder el miedo, aprendiendo a soltarse e interpretar.
- La imitación como base para construir el personaje como referencia, fuera de la ficción.
- De lo personal a lo real, cómo trabajar con ello en la escena, de la vida real al personaje.
- El día a día en un estudio.

- La importancia de las vídeo-referencias y el estudio previo.
- El texto y subtexto.
- Planificación, briefing, qué quiere el director.
- La importancia de la preproducción en nuestro plano.
- Cómo presentar nuestra idea al plano.

**PRÁCTICA:** Presentación de 3 planificaciones, 3 vídeoreferencias de 3 planos diferentes con un personaje.

### EL ACTING (II): Desarrollando el plano

En estas semanas empezaremos a trabajar en el plano, con toda la preproducción aprobada, ya estamos listos para afrontar nuestro plano.

- Blocking, blocking plus, refine y polish.
- Exageración e interpretación de referencias.
- La importancia y fuerza de las poses.
- La fuerza de un buen breakdown.
- La expresividad de las manos.
- La conectividad del cuerpo.
- Gesticulación corporal, los tiempos muertos, silencios y pausas interpretativas, clichés.
- Los cambios en la pose.
- Expresión facial, las emociones y personalidad.
- Cómo definir una expresión, cambios de expresión.
- Los beats.
- La importancia de la mirada, eyedards, micromovimientos.
- El último empujón al plano, añadiendo detalles.

**PRÁCTICA:** Desarrollo de un plano de acting con un personaje.

### ESTILOS DE ANIMACIÓN: Recorrido por los diferentes tipos.

En este apartado estudiaremos los diferentes tipos de animación desde el realista hasta el cartoon, la más extrema.

#### Tipos de animación, recorrido por el sector.

- Diferencias básicas y aplicaciones en el sector.
- La captura de movimiento, el videojuego.
- Principios de animación en el videojuego a explotar y vigilar.
- Animación en series.
- La animación estandarizada.

#### El cartoon:

- Principios esenciales, el estilo, cómo surge.
- La historia, el personaje, limitaciones y ventajas para el plano.
- Entretenimiento.
- Puesta en escena y desarrollo.
- Dibujar líneas de acción correctas y que fluyan en todo el plano.
- Timing, spacing, overshoots...
- Smear frames, vibraciones, múltiples...
- Takes

**PRÁCTICA:** Desarrollo de un plano de cartoon.

**ACTING (III):** Trabajando con varios personajes.

Realización de un acting con dos personajes, cómo crear una secuencia.

### Preproducción del plano.

Desarrollo del plano, por dónde empezamos. En qué tipo de estudio nos movemos y qué se hace.

- Qué queremos contar, el entretenimiento (II).
- Planteamientos, virajes, apostando por una historia convincente.
- Confrontación, cuál es el dilema, dónde está la historia, quiénes son cada uno, qué le mueve.
- El pensamiento intrínseco, interiorizar al personaje, pautas, motivaciones...
- La credibilidad en el plano.
- Planificación storyboard, layout, vídeo-referencias.
- Deadline, cómo afrontar los tiempos de producción.

### Producción del plano.

- El acting con dos personajes, cómo afrontarlo sin miedo.
  - La claridad en la pose, paso a paso construyendo el acting.
  - El lenguaje del cuerpo y el rostro.
  - Formas gráficas.
  - Anticipaciones avanzadas.
  - La conectividad.
  - La medida justa del overshoot, los moving holds.
  - Lipsync avanzado, los beats en el diálogo, la entonación.
  - La importancia de spacing.
  - Evitando clichés, poses simétricas gestos
  - Evitando el exceso de animación.
  - Aplicando todos los principios de la animación en el facial, normas fijas en el lipsync.
  - Tópicos típicos a evitar o recurrir.
  - La voz, la entonación, el tono.
  - La importancia de las curvas.
  - Cómo y cuándo saltarnos ciertas reglas, animar al frame.
- El peso e importancia en el plano de cada uno de los personajes. Interrelación de personajes, gestos de complicidad en la escena, hacerlo creíble.
- Ritmo interpretativo, calcular las pausas entre personajes, los cortes en los diálogos.
  - Textura.
  - Mantener el píxel vivo.
- El refinado final.

Una fase más, detalles que hacen crecer al plano, aprendiendo a no descuidar la sutileza.

**LA REEL:** Cómo mostrar nuestro trabajo.

- Limando algún detalle pendiente en los planos, el último feedback.
- Qué debemos mostrar y cómo.
- Duración.
- Errores comunes.
- La claridad.
- Montaje.
- Cómo enfocarla dependiendo del estudio.
- Presentación de la reel.