



Trabajo realizado por Lightbox Animation Studios

#### Duración

84 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, 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, Lightbox 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 3D LIGHTING

Este curso avanzado está orientado a todas las personas que quieran conocer de primera mano cómo es el trabajo real en un estudio de animación. Durante su transcurso el Art Director de Lightbox Animation Studios desvelará cómo es el funcionamiento interno del estudio, así como las diversas técnicas avanzadas necesarias para realizar un proyecto de envergadura como es una película de animación.

Durante el curso repasaremos todas las fases de producción del proyecto, analizando en todo momento cuál es la imprescindible relación entre los diferentes departamentos del estudio. De este modo el futuro profesional conocerá de antemano los procesos que deberá ejecutar, así como las responsabilidades de su cargo.

En el proyecto final pondremos en práctica todo lo aprendido en el curso. Para ello crearemos una secuencia del mismo modo en el que se haría en el estudio, recibiendo todos los alumnos un feedback constante y personalizado por parte del profesor.

## ILUMINACION PARA PELICULAS DE ANIMACIÓN

### ENTRAR A TRABAJAR EN UN ESTUDIO DE ANIMACIÓN

Conocimiento general del pipeline de producción de una película de animación:

desde el guión hasta la imagen final

Organización de los datos, asignación de tareas, etc.

Expectativas del trabajador según su categoría profesional

### CONTAR UNA HISTORIA A TRAVÉS DEL COLOR Y LA LUZ

Color script de la película y color key de las se-cuencias:

analizamos su uso para transmitir sensaciones y cómo orientamos

la mirada del espectador al punto que deseamos

### ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Desglosar las escenas de iluminación analizando los vídeos de layout/animación:

Escena principal de iluminación (Máster Light) Plano principal de iluminación (Key shot light) Planos de repetición con variación

Planos de repetición

Planos únicos

### PRIMER EJERCICIO: MÁSTERLIGHT A

Iluminando un Máster light (interior diurno-noc-turno):

Recopilación de los assets que compondrán la secuencia: sets, props, characters, mattes, etc Análisis del color key y búsqueda de imágenes de apoyo

Configuración de la escena para interior

Feedback con los departamentos de shading, para la corrección y optimización de shaders.

Iluminación del plano principal de iluminación partiendo de la escena "masterlight" Optimización de la escena al contenido que aparece en el plano

Desglose de la escena en background, midground y foreground.

Configuración del set de luces específica para los personajes/spr

Iluminando un plano de repetición con variación Carga de las nuevas animaciones de personajes y cámaras

Ajustes de luces si fuera necesario

### SEGUNDO EJERCICIO: MÁSTERLIGHT B

Iluminando un Máster light (exterior día-noche): Recopilación de los assets que compondrán la se-cuencia: sets, props, characters, mattes, etc Análisis del color key y búsqueda de imágenes de apoyo

Configuración de la escena para exterior Feedback con los departamentos de shading, para la corrección y optimización de shaders.

Iluminando del plano principal de iluminación partiendo de la escena "masterlight" (B) Optimización de la escena al contenido que

apa-rece en el plano

Desglose de la escena en background, midground y foreground.

Configuración del set de luces específica para los personajes/spr Iluminando un plano de repetición con variación Carga de las

nuevas animaciones de personajes y cámaras

Ájustes de luces si fuera necesario