



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 RIGGING

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 supervisor de rigging en 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.

RIGGING PARA CINE

INTRODUCCIÓN

Estructura de un estudio de animación.
Entrada del artista al estudio Responsabilidades del artista en la compañía. Fases de la producción de una película de animación, estructura de carpetas.
Estructura outliner.
Sistema de referencias en producción.
Naming convention.
Sistema de colores.

OVERVIEW PIPELINE DEL DEPARTAMENTO DE RIG

Qué es un asset, cómo se define y cómo trabajamos en ellos
Cómo trabajamos con modelado Cómo trabajamos con animación
Sistema de conexión de esqueletos de animación-skin Gestión técnica y gestión usuario
Rig de props y personajes para layout
Rig de props y vehículos
SPR-Rig de props de escenarios
Rig de personaje y sus fases
Trabajo por fases/layers de trabajo
Sistema de proxy/puppets/standin para animar Preparación de controles extras para cuerpo Pesado de cuerpo
Correctivos de cuerpo
Preparación de facial
Correctivos de facial
Finalización de rig y preparación para cerrar archivo

TOOLS IMPRESCINDIBLES PARA TRABAJAR (PYTHON)

Creación de proxy/puppet y como agilizar el trabajo. Creación y gestión de grupos (Práctica) Alineación de objetos. Comando xform y acceso a transformaciones de objetos.
Renamer.
Creación de constraints con maya y alternativas. Tool para cambiar colores de objetos.
Creación de objetos respecto a una selección. Re-emplazar shapes de un objeto.
Ocultar y desocultar huesos.
Congelar mayas.

TOOLS PARA GESTIÓN DE RIGS

Gestión de modos de visualización
Gestión para conectar y desconectar nuestro rig

CREACIÓN DE PERSONAJE I - ESQUELETO DE AJUSTE

Sistema de autorig, cómo funcionan y estructuración Creación de esqueleto de ajuste o esqueleto guía y creación de esqueleto de skin en Phyton Creación de Twists
Grupos de selección y cómo trabajar con ellos

CREACIÓN DE PERSONAJE II - ESQUELETO DE SKIN

Estructuración de esqueleto de skin con nuestro rig de ajuste
Puntos de articulación, importancia y optimización Skin de prueba para comprobar nuestras articulaciones

CREACIÓN DE PERSONAJE III - ESQUELETO DE ANIMACIÓN - SPINE PELVIS

Construcción de centro de masa, centro de gravedad
root Construcción de spine y pelvis Creación de cuello y cabeza
Creación de space switch
Conexión con esqueleto de skin

CREACIÓN DE PERSONAJE III - ESQUELETO DE ANIMACIÓN - PIERNA

Creación de piernas FK/IK
Foot roll con controles visuales
Creación de Autostrech
Creación de escala individual
Snap FK/IK
Conexión con spine de animación
Conexión con esqueleto de skin
Creación de space switch

CREACIÓN DE PERSONAJE IV - ESQUELETO DE ANIMACIÓN - BRAZO

Creación de brazo FK/IK
Creación de autostrech
Creación de escala individual
Snap FK/IK
Conexión con cabeza de animación
Conexión con esqueleto de skin
Creación de space switch
Todo funcionando

SKIN I

Referencias de deformación y estudio de ellas Metodología de trabajo con skin
Dual Quaternion: ventajas y desventajas

SKIN II

Sistema de correctivos
Sistema de rivets con folículos y skin para partes extra

FACIAL I

Cabeza upperhead y lower head, squasgh y stretch Mandíbula conexión y sistema de squash automático

FACIAL II

Sistema de comisuras y labios
Eyelids y párpados
Sistema de mirada con spaceswitch
Creación de blendshapes para cejas y conexión Creación de blendshapes para comisura Conectando todo el facial

EXTRA

Limpieza de escena
Check y puntos de control para revisar Preparación para entrega
Todo funcionando y revisiones