



Trabajo realizado por nuestro alumno Wilson Jones

#### 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 SET & PROPS

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 sets & props 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.

## SET & PROPS PARA CINE DE ANIMACIÓN

### Estructura del estudio de animación

En esta fase el alumno aprenderá la estructura del estudio así como la de cada uno de sus departamentos, indagaremos en las dependencias e interrelaciones entre departamentos poniendo en cada momento ejemplos reales para su mejor comprensión.

### Entrada del artista en el estudio

En este apartado analizaremos cómo se deben preparar los diversos materiales que componen el currículum de un artista para su aceptación en un estudio, centrándonos especialmente en la reel.

### Responsabilidades del artista en el estudio

El alumno aprenderá en este punto cuáles serán sus funciones y responsabilidades dentro del estudio y especialmente dentro del departamento en el que se encuadre; asimismo analizaremos las ventajas de ser multidisciplinar en la industria del 3D.

### Fases de la Producción, Pipeline de creación de escenarios y props

Tras un análisis de la pipeline general del estudio, en el que estudiaremos las enormes implicaciones del trabajo conjunto de todos los departamentos; pasaremos a la parte central del curso, la pipeline de modelado y texturizado de escenarios y props para películas de animación.

### Análisis de referencias artísticas

Storyboard: comprensión del mismo y relación con los departamentos de arte y layout para crear los recursos necesarios para la generación del primer layout de la secuencia.

Layout: estudio de los ángulos de cámara para entender qué es necesario construir y a qué nivel de resolución.

### Modelado de objetos de baja resolución para layout:

-Requisitos del modelado de los elementos necesarios para este departamento

-Rough concepts y referencias fotográficas

-Versiones draft de los escenarios y props

### Modelado y shading final de sets y props para la secuencia

En esta fase del curso estudiaremos todos los aspectos que implica el modelado y texturizado de los diversos escenarios y props de la película, asimismo analizaremos técnicas de creación de escenarios de gran tamaño o complejos.

Estructura de carpetas, tipos de assets y organización de los recursos

Análisis del concept art final junto con el layout de la secuencia

Creación de librerías de objetos y shaders Creación de sets: modelado, shading e interacción con los departamentos de animación y fx

Creación de set props (spr): objetos animables exclusivos de una secuencia, relación con los departamentos de rigging y animación

Creación de props: objetos que se pueden animar en varias secuencias, relación con los departamentos de rigging y animación.

Preparación de escenas para matte painting Utilización de ZBrush

en modelado de escenarios y props Requisitos finales del modelo: checks, sistemas de control de versiones y presentación al supervisor

### Fases posteriores a la creación de escenarios y props

Lighting: análisis de la relación con este departamento Scene compositing (creación de escenas listas para iluminar, set dressing, composición de planos) Manejo de escenas complicadas en producción

