

PREVISUALIZACIÓN PARA CINE (LAYOUT)














 **CURSO**

 **MASTER**

 **MASTER SUPERIOR**

 **TÍTULO SUPERIOR**

 **WORKSHOP**

Duración

75 horas

5 horas diarias - Sábados

Horarios

10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Autodesk Maya, Premiere, 3DS Max

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

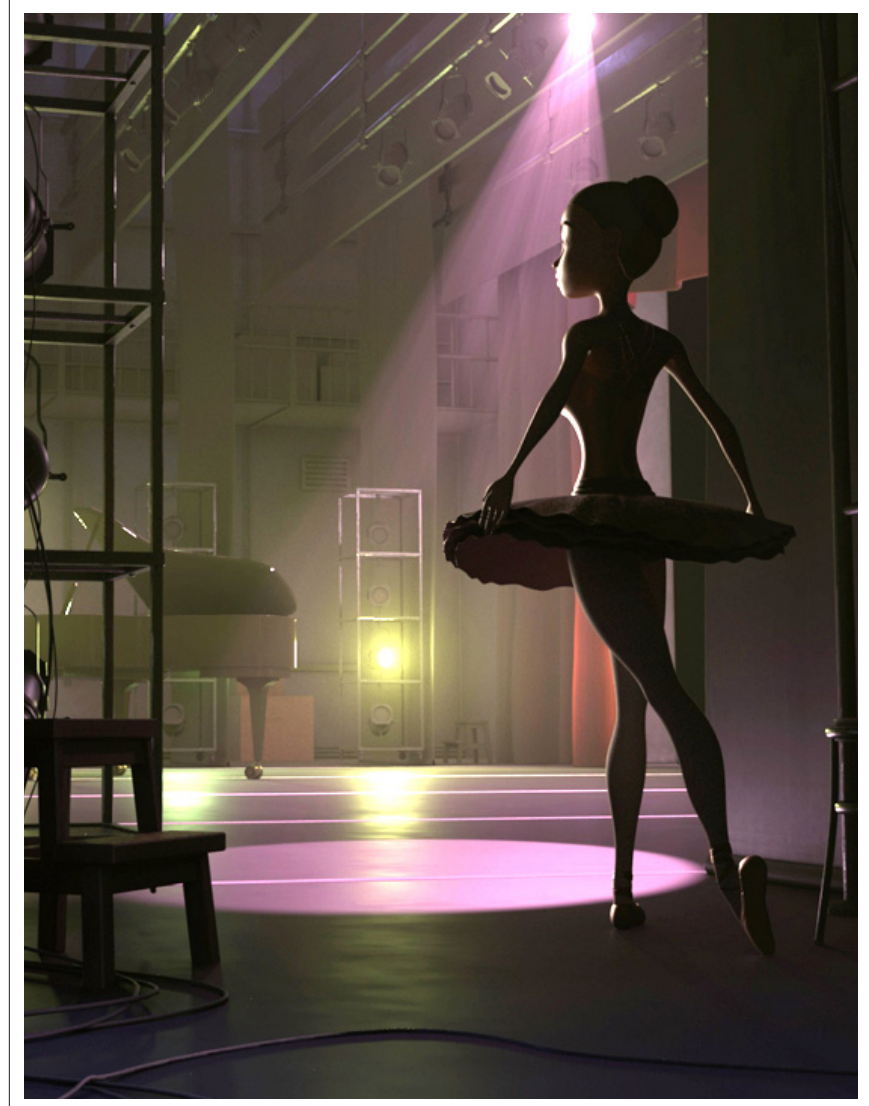
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

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.

La previsualización es una herramienta en auge, fundamental en animación y video-juegos. En cine, su función principal es trasladar el universo 2D del storyboard al 3D, creando la primera versión tridimensional de la película.

En este curso aprenderemos las bases de la puesta en escena, blocking de animación, manejo de la cámara y el montaje para generar una escena de cine.



Nube de tags

Layout
Previsualización
Cine
3D

Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
15 horas	15 horas	15 horas	15 horas	15 horas

Layout

La previsualización

Usos en el cine, videojuegos y publicidad
La previs como herramienta en auge
La importancia del storytelling

Interpretando un storyboard

Desglose de assets
División en cámaras
Continuidad y falseos
Intención narrativa de los planos

La cámara estática

El punto de vista
Tipos de plano según tamaño
Tipos de plano según convención

Primera pasada de layout: el draft

Configuración y organización de la escena
Assets: set, props y personajes
Identificación de problemas de staging
Marcando el eje
Poses clave de personaje
Poses clave de cámara

Animación en blocking

Diferencias con animación completa
Posando el personaje
Silueta
Timing

Composición para cine

Elementos de una composición efectiva
Contraste, repetición, alineación y proximidad
Perspectiva y profundidad
Regla de tercios, proporción áurea

Fotografía básica

Campo de visión
Lentes, su efecto visual y emocional
Profundidad de campo

Segunda pasada de layout: el blocking

Interpolación de las poses clave
Afinando el timing
Movimientos de cámara

La cámara en movimiento

Travelling, grúa, al hombro, steady, helicóptero y drone
Parallax
Efectos de las distintas lentes
Movimientos de cámara esenciales

La cámara 3D

Ejes de rotación
El modo gimbal
Traslación
Lentes
Profundidad de campo
Curvas de animación

Tercera pasada de layout: refine

Cómo hacer que los planos sean más cinemáticos
Incorporando luces y FX

Iluminación

Cómo crear emoción con la luz
Setups básicos de iluminación
Contraste
Sombras
Perspectiva atmosférica
Limitaciones de viewport

FX

Generando efectos con pocos recursos Planos texturizados
Humos, explosiones, chispas...

Edición en Premiere

Formato del proyecto
Importando imágenes de story y videos de layout
Edición en timeline
Música, diálogos y efectos sonoros
Publicación de videos

Teoría de edición

La regla del Seis de Walter Murch
Continuidad temporal y espacial
El punto de interés
Cortando en movimiento
Ritmo y emoción

Práctica final

A partir de un storyboard predefinido y de unos assets ya preparados crearemos una escena de acción para incorporar a nuestra reel.