

ALTA ESPECIALIZACIÓN ONLINE



CURSO DE ALTA ESPECIALIZACIÓN EN LIGHTING PARA PELÍCULAS DE ANIMACIÓN

AUTODESK FOUNDRY. Houdini Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

84 horas
3 horas diarias - Lunes, Miércoles y 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

Autodesk Maya, Substance, ZBrush, QuixelSUITE2, Arnold

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 equipamiento técnico más avanzado.

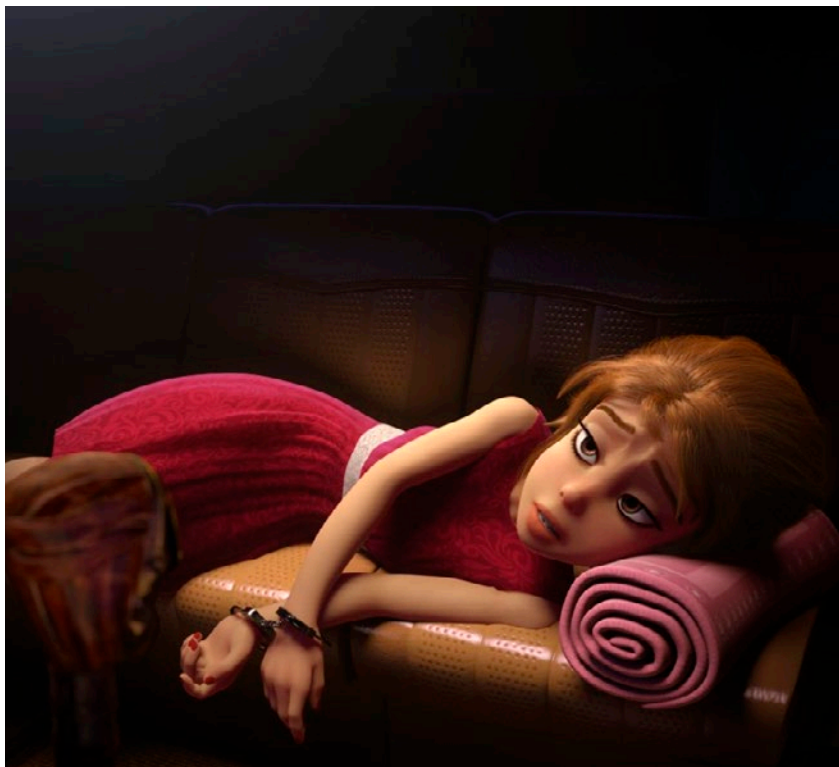
Método de evaluación

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.

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.



Nube de tags

3D Houdini Maya Nuke

Mes 1

Mes 2

Mes 3

36 horas

36 horas

12 horas

Iluminación para películas 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 secuencias:

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-nocturno):

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 secuencia: 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 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