

# MÁSTER EN ANIMACIÓN AVANZADA

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

CURSO **MÁSTER** MÁSTER SUPERIOR TÍTULO SUPERIOR WORKSHOP

## Duración

300 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, Motion Builder

## 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.

## Nube de tags

3D Animación Maya Autodesk Motion Builder

El camino hacia la élite de la animación

Especializa tu perfil: dirigido a animadores que busquen perfeccionar sus habilidades técnicas y artísticas, nuestro máster te guiará paso a paso por las técnicas más avanzadas de acting. Te enseñamos a expresar el uso de Autodesk Maya y Motion Builder, pero también a desarrollar conceptos avanzados de animación, desde mecánicas corporales complejas hasta el liderazgo de workflows de trabajo profesionales.

Para ello contarás con el apoyo de Enrique Gato, director de "Atrapa la bandera" y "Las Aventuras de Tadeo Jones". Además, animarás con las mismas herramientas que Lightbox Animation Studios, que te enseñarán a enfrentarte a las producciones más exigentes. Todo ello gracias a una metodología de trabajo única donde compartirás tus esfuerzos con los mejores animadores de tu generación.

El máster va dirigido a Animadores 2D y 3D que quieran especializarse en animación Avanzada de Personajes siguiendo la metodología de las principales Productoras. Licenciados e Ingenieros en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Informática y cualquier carrera relacionada con el Arte. Cualquier persona con Interés y Pasión por dar vida, de forma totalmente profesional, a personajes animados y que quiera iniciar una profesión apasionante.



Octubre Marzo	Noviembre Abril	Diciembre Mayo	Enero Junio	Febrero Julio
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

## Animación avanzada

### Mecánica corporal avanzada

La personalidad en la pose  
El contraste en la línea de acción (Reversal) Ciclos con personalidad  
Peso e inercias

### La Pantomima

Puesta en escena  
El proceso de pensamiento (Estímulo externo> Pensamiento subjetivo > Emoción> Acción física)  
Transmitir con la pose  
Los breakdowns

### Las herramientas del animador

Exprimiendo los principios de la animación  
Overlap avanzado ¿Qué lidera el movimiento?  
Ritmo y musicalidad  
Moving Hold

### Introducción al Acting

Texto y subtexto  
Métodos de actuación  
Actuación Física y actuación emocional

### El lenguaje corporal

El lenguaje del cuerpo  
Las expresividad de las manos  
Los ojos como centro de atención

### La acción secundaria

Cómo usarla para enriquecer el plano  
El acting con objetos  
¿Cuándo estamos sobreanimando?

### Anticipación avanzada

Anticipación vs. acción  
La claridad en la escena, el centro de atención.  
La sorpresa

### Lipsinc y animación facial

El lenguaje de los gestos  
Las palabras clave  
Sonidos Vs. Fonemas  
El take

### Cómo afrontar el trabajo en producción

Planificación de un plano (Metodología)  
La vídeo referencia  
Thumbnails  
Blocking  
Refining  
Cómo afrontar el feedback  
Actuación con varios personajes: coreografía y cámara  
El estilo de la película.  
Del cartoon al realismo.  
La captura movimiento

### Práctica final

El último trabajo del curso será realizar la animación de una secuencia completa. Cada animador tendrá un plano dentro de la secuencia y el tutor hará el papel de supervisor de animación. Se realizará un briefing con instrucciones claras para cada uno de los planos. El reto será trabajar del mismo modo en el que se trabaja en un estudio de animación y conseguir una animación de calidad.