



trabajo realizado por nuestro alumno Luis Antonio Meco

#### 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

Blender..

#### Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularse 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

La exigencia y el trabajo es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa 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 Lightbbox Animation Studios.

# MÁSTER AVANZADO EN BLENDER

Blender es una de las aplicaciones 3D más versátiles de la actualidad y no para de crecer. Con su multitud de herramientas de calidad, Blender se utiliza para contar historias en mundos 3D, crear impresionantes ilustraciones y realizar espectaculares planos de VFX.

Es una herramienta multiplataforma que permite al artista digital elegir entre un buffet de herramientas y opciones de calidad profesional. Blender es utilizado tanto por creadores independientes como en producciones cinematográficas, sin olvidar los estudios de publicidad y videojuegos. La enorme versatilidad de Blender ofrece soluciones para todo tipo de perfiles, desde los más creativos hasta los más técnicos.



### Rigging y Animación

Principios básicos de la animación.

La animación de los elementos de la escena, como son los entornos, luces, materiales y cámaras haciendo hincapié en sus implicaciones narrativas.

La importancia de las animáticas.

El uso de los keyframes y curvas: Dopesheet y Graph View.

Motion paths.

Las jerarquías en Blender y los diferentes controladores.

Dando vida a los personajes y al entorno.

Conceptos teóricos relativos a la configuración de esqueletos.

Facilidad y eficacia para la creación y animación de esqueletos gracias a armatures y skinning para personajes.

Diferentes modificadores, acciones y drivers en Blender.

Shape Keys.

### Simulaciones

Exploración de los distintos tipos de simulaciones físicas en Blender:

Cuerpos rígidos y blandos.

Partículas.

Telas.

Fluidos y gases.

Pelo.

Dynamic Paint.

Automatizando animaciones secundarias.

### La potencia del 3D para hacer 2D: Grease Pencil

La potente herramienta de dibujo 2.5D de Blender y su multitud de aplicaciones dentro del esquema de producción.

Su filosofía de trabajo y overview sobre sus principales características y modos de uso.

### VFX con Blender

Blender dispone de herramientas pensadas para integrar imagen real con 3D con la ventaja de que todas están disponibles dentro del mismo programa.

Composición Digital: técnicas y uso a través de los nodos.

Uso de máscaras en Blender.

Motion Tracking.

### Interactividad. Una puerta hacia los videojuegos.

Exploración de las posibilidades de interactividad en Blender y su relación con herramientas de videojuegos.

### Edición de video en Blender.

Exploración del editor de video incorporado en Blender.

La gestión multiescena dentro del mismo proyecto.

### Scripting

Introducción del sistema de Scripting de Blender para expandir las posibilidades que brinda el software.

### Geometry Nodes

Generación, distribución y modificación de geometría a través del uso de nodos, implementación en el flujo de trabajo y optimización.

Modelado procedural, volúmenes, terrenos...