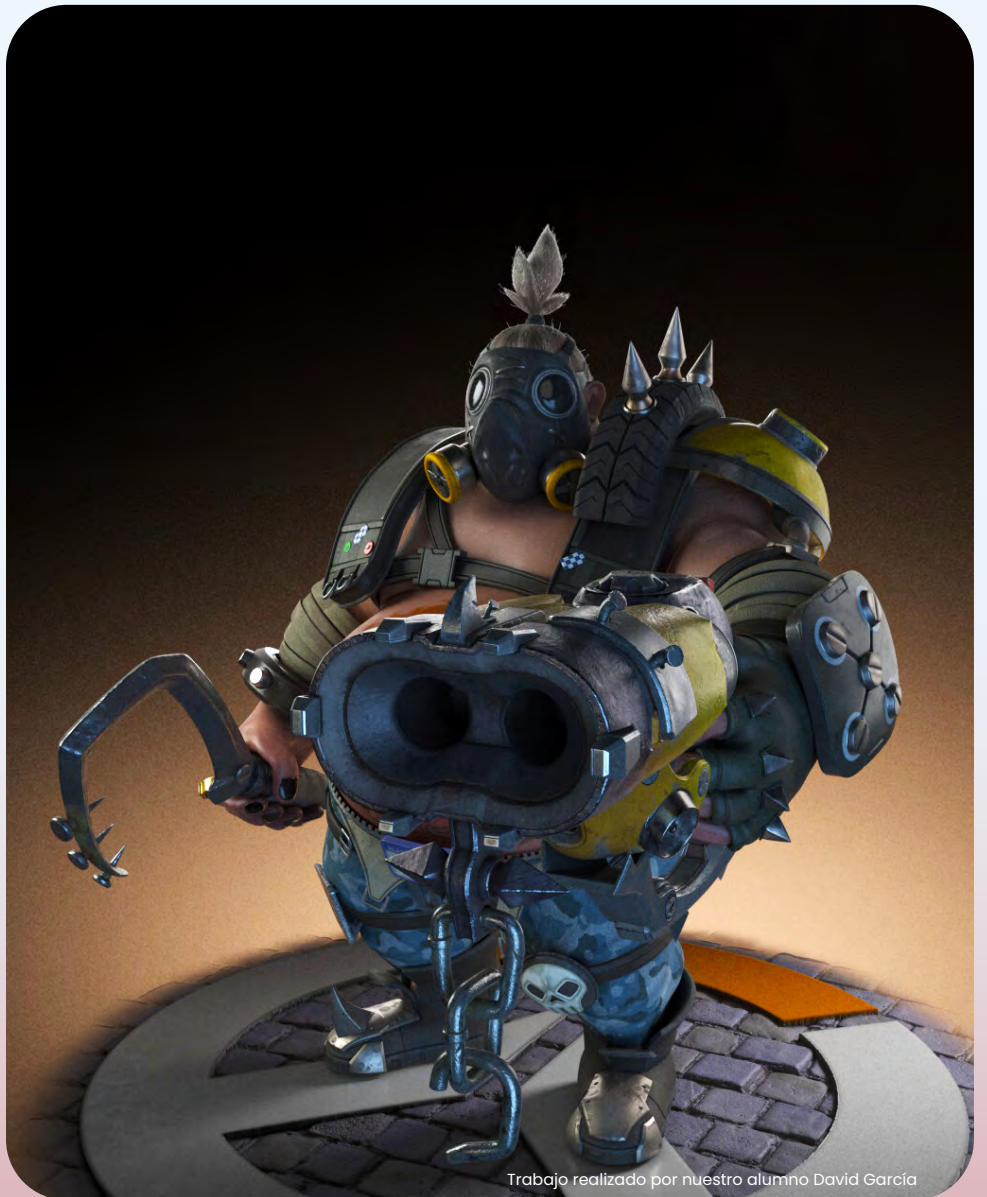




MÁSTER EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Una metodología única, basada en la práctica y el conocimiento que te harán alcanzar tus sueños

TRANSFORMA TU AMOR POR LAS ARTES DIGITALES EN UNA CARRERA EXITOSA Y EMOCIONANTE

Lightbox University



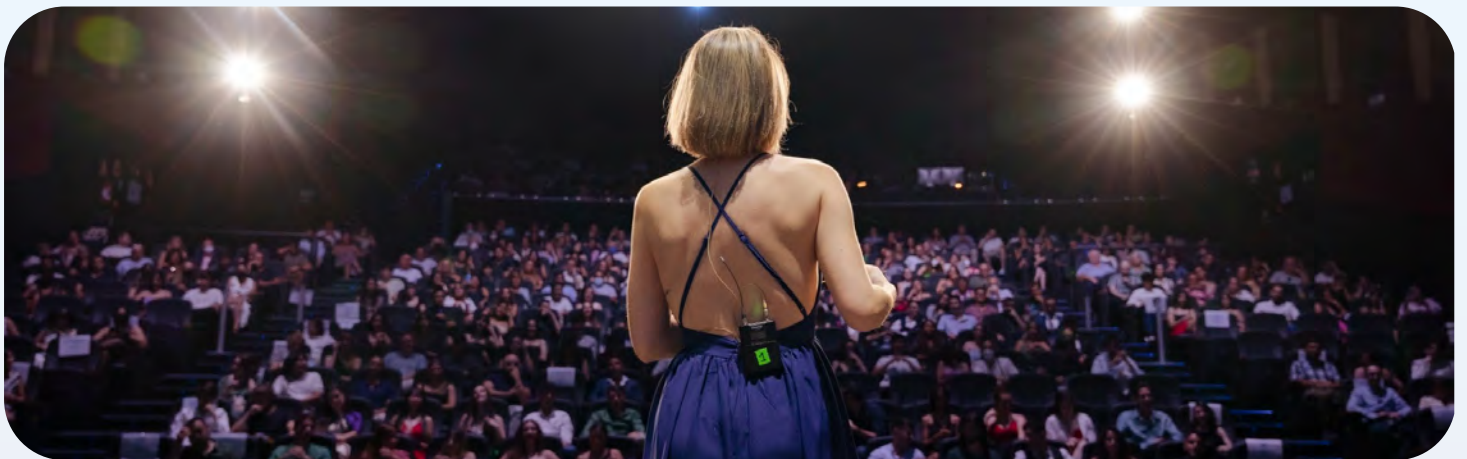
En Lightbox University queremos que nuestros alumnos conozcan de primera mano cómo es el trabajo y el desarrollo de un proyecto profesional dentro de un estudio de cine o de videojuegos. Es por ello que la oferta formativa de Lightbox Academy pasa por cada una de las fases de realización de un proyecto: preproducción, producción y posproducción. Esto permite que nuestros alumnos elijan el área en la que se sientan más cómodos y puedan desarrollar su talento en ella.

Lightbox University es una escuela especializada en Ilustración, 3D, Animación, VFX, Videojuegos, Motion Graphics y Diseño Gráfico y Web. Cada una de nuestras formaciones está preparada para que el alumno parta desde el inicio, sin conocimientos previos, hasta alcanzar un nivel profesional con el que conseguir trabajar en la industria del cine o del entretenimiento.

La escuela más premiada de España

NOMINADO AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN EN EL FESTIVAL DE MÁLAGA – Estimada Ángela

El cortometraje de animación producido por Lightbox Academy "Estimada Ángela". Está dirigido y escrito por Paco Sáez, artista de storyboard y José Luis Quirós, director de animación y artista 3D generalista. Y realizado por nuestros alumnos.



GANADOR DEL LAUS DE PLATA – Itxaso

"Itxaso", creado por nuestro alumno Javier Navarrete, es un trabajo de Motion Graphics. "Itxaso" es herencia cultural, respeto, concienciación, creatividad y sostenibilidad a través de paisajes, emociones y sutiles animaciones.

GANADOR DEL PREMIO GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN – Madrid 2120

"Madrid 2120" es un cortometraje dirigido por José Luis Quirós y Paco Sáez, creado y gestado en las aulas de Lightbox Academy. Cuenta con la participación de más de 160 alumnos de las diferentes áreas de la escuela, que con su trabajo consiguieron que el proyecto se alzase con el Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación.

GANADOR DEL PREMIO GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN - The Monkey

"The Monkey" es un cortometraje dirigido por Xosé Zapata y Lorenzo Degl'Innocenti. Es una coproducción España-Portugal junto a Lightbox Academy. Este proyecto realizado en animación 2D ha conseguido el merecido Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación.



"FRANCESKA"



The Monkey



MADRID 2120



CERTIFIED SCHOOL



TOP 50 GLOBAL SCHOOL



3D ANIMATION



CONCEPT ART



TOP 25 MUNDIAL



ITXASO



CANDIDATO AL GOYA AL MEJOR CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN - Francesca

Dirigido por Alberto Cano y con guión del mismo Cano y David Alonso, "Franceska" es un corto de animación 3D en el que trabajaron nuestros alumnos.

ENCONTRAR TU TRABAJO IDEAL NUNCA FUE TAN FÁCIL

Con un 98% de empleabilidad

Las mejores empresas del sector confían en nosotros.



ENTERTAINMENT INC.



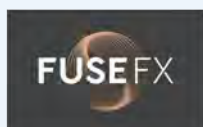
EL RANCHITO

CINE SITE
STUDIOS



DREAMWORKS

Blue Sky
STUDIOS



MERCURYSTEAM



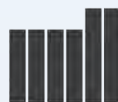
INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
A LUCASFILM COMPANY



proximity

SCANLINE VFX

SKYDANCE
ANIMATION



THE
JFA
STUDIOS



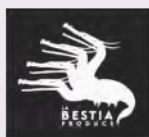
FRAMESTORE



ILLUSORIUM



SONY PICTURES
ANIMATION

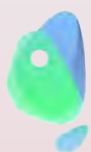


ICON
CREATIVE STUDIO

LIGHTBOX
ANIMATION STUDIOS



nickelodeon
ANIMATION



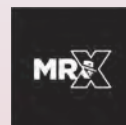
samsa

the cocktail.

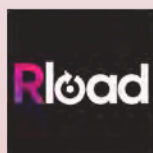


STEAM™

AARDMAN



ZOIC



TRIXTER



JELLYFISH PICTURES

ONEG



UBISOFT®

Orgullosos de que nuestros alumnos trabajen en los mejores proyectos.



LA FORMACIÓN PERSONALIZADA QUE TE HARÁ ALCANZAR TUS OBJETIVOS PROFESIONALES

¿Qué vas a aprender?

Con el **MÁSTER EN CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS** aprenderás desde la programación hasta el diseño de personajes, pasando por la creación de historias y el desarrollo de mundos virtuales. Podrás formarte en las últimas tendencias y técnicas del desarrollo de juegos y desarrollar tus propios proyectos creativos. ¡Prepárate para convertirte en un líder en el campo de los videojuegos!



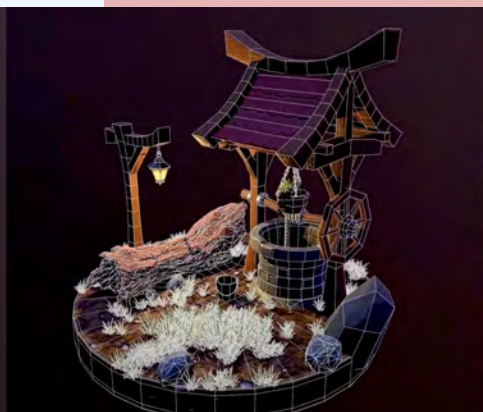
Bloque I

Modelado de hard surface. ECTS: 12

- Modelado con geometrías básicas y modificables.
- Modelado con edit poly (mayas editables).
- Modelado con edit splines.
- Iniciación al hard surface.
- Diseño de UVs para modelos en real time.
- Diseño de texturas y editor de materiales.
- Opciones de renderizado.
- Preparación de exportado al motor de render.

Modelado orgánico. ECTS: 9

- Interfaz y geometría.
- Modelado: creación de modelos mediante ZSpheres. Diferencias entre Dynamesh y subdivisión. Creación de formas con Trim.
- Máscaras y subtools: creación de máscaras de recorte y uso de subtools (Boolean, Split, Project, Extract, Remesh).
- Topología y exportación: ZRemesher, topología y procesos de importación y exportación a otros softwares
- Texturización y pintura: creación de brochas, alphas, texturas, polypaint y exportación de texturas.
- Efectos y workflow: efectos de noise en modelos, uso de NanoMesh y MicroMesh, sistemas de fibras, planificación del entorno de trabajo y flujo de trabajo.



Trabajo realizado por nuestra alumna Ruth Gil Soriano

Iluminación. ECTS: 3

- Iluminación y HDRI: uso de iluminación estática y dinámica en modelos, incluyendo técnicas de HDRI.
- Creación y bakeado de luces: generación de luces en la escena y su proceso de bakeado para optimización.
- Diferenciación de luces y sombras: lograr realismo.
- Iluminación avanzada: implementación de un sistema de iluminación global dinámico (Lumen), luces en tiempo real, luces volumétricas y Ray Tracing.

Motor a tiempo real: Unreal. ECTS: 6

- Interfaz de Unreal Engine y espacio de trabajo.
- Modelado y diseño: modelos estáticos, diseño de escenarios modulares y disposición de props.
- Blueprint y efectos: programación visual, creación de partículas y efectos.
- Materiales y shaders.

- Postprocesamiento y BSP para optimización.
- Creación del .exe y actualizaciones del software.
- Creación y desarrollo de entornos y UI.



Trabajo realizado por nuestro alumno Víctor García

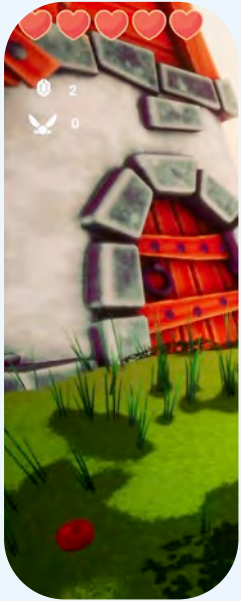
Bloque II

Motor a tiempo real: Unity. ECTS: 2

- Interfaz de Unity y creación de proyectos: familiarización con la interfaz y cómo iniciar un nuevo proyecto.
- Elementos de juego: importación de elementos a la escena y creación de materiales y prefabs.
- Efectos y programación: tipos de efectos, programación avanzada y una introducción a la programación orientada a objetos (C++).
- Contenido y UI: desarrollo del contenido del juego y creación de interfaces de usuario (UI).
- Exportación: proceso de creación del .exe y su inclusión en el juego.

Animación. ECTS: 9

- Introducción a la animación.
- Creación de animaciones: uso de deformadores y técnicas de rigging, incluyendo biped y CAT.



- Desarrollo de simulaciones físicas y en tiempo real. Creación de animaciones para correr y caminar.
- Modelos y elementos animados orgánicos como ropa, telas y efectos de partículas (agua, fuego).
- Diseño de animaciones y diferenciación de gameplays. Ajuste dinámico de personajes (motion warping).
- Cinemática Inversa (IK).
- Matinee y ciclos.
- Importación y exportación de animaciones e implementación en el motor del juego.
- Técnicas para combinar animaciones (Blend Space) y poses (Anim Offset).

Modelado de hard surface avanzado. ECTS: 6

- Introducción y uso de herramientas avanzadas para modelado 3D.
- Creación de terrenos con Vertex Paint.
- UDIMs: Gestión avanzada de texturizado mediante sistemas de mapeo UV de alta resolución.
- Aplicación de proyecciones para texturizado eficiente y preciso.



Trabajo realizado por nuestra alumna Andrea Aguilar Cano

- Editor de materiales avanzado: creación de materiales complejos para lograr efectos visuales realistas.
- Técnicas de iluminación y render para optimizar la calidad visual.
- Diseño de escenarios modulares para videojuegos: planificación y creación de entornos reutilizables.
- Iniciación a Maya.

- Diseño y creación de elementos modulares para integración en entornos.
- Exportación e importación de modelos: flujos de trabajo para la transferencia de modelos entre softwares y motores de juego.

Modelado a tiempo real. Unreal avanzado. ECTS: 12

- Binary Space Partitioning (BSP): técnicas de segmentación espacial para optimizar entornos 3D.
- BSP: shells, brushworks y Geometrys. Creación de estructuras geométricas complejas utilizando BSP.
- Diseño, creación e importación de modelos estáticos para videojuegos.
- Sistema de geometría virtualizada (Nanite): optimización y renderizado eficiente de modelos complejos.
- Edición y creación de materiales simples y avanzado.
- Diseño y desarrollo de shaders optimizado.



- Blueprints: programación visual para crear mecánicas de juego y el controlador del jugador.
- Usabilidad: implementación de interfaces y experiencias de usuario efectivas.
- Sistema de partículas: creación de efectos visuales, dinámicos y volumétricos.

- Sistema de postprocesamiento: aplicación de efectos visuales en tiempo real.
- Renderizado en tiempo real.
- Desarrollo de tráiler: vídeos promocionales del proyecto final.

Organización, distribución y marketing de un juego. ECTS: 1

- Organización: narrativa, diseño de juego, creación de personajes y gestión de proyectos.
- Marketing: público objetivo, modelos de negocio y presentación de proyectos.
- Producción: planificación, integración de UI, sonido, efectos visuales, gameplay y testeo.

Tu éxito, nuestra meta

¿CUÁNTOS CRÉDITOS Y HORAS CONFORMAN LOS MÁSTERES CON RECONOCIMIENTO UNIVERSITARIO?

Los másteres de **Lightbox University** constan de 60 ECTS distribuidos en módulos de entre 2 y 12 ECTS, con una duración total de un año.

¿QUÉ REQUISITOS NECESITO PARA ACCEDER A LOS MÁSTERES CON RECONOCIMIENTO UNIVERSITARIO DE **LIGHTBOX UNIVERSITY**?

Nuestros másteres, junto con la Universidad Europea Miguel de Cervantes, están dirigidos a aquellas personas que estén en posesión de una titulación oficial universitaria o equivalente, como Ingenieros, Graduados o Licenciados Universitarios en Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Informática o carreras relacionadas con las artes digitales.



¿ME PUEDO MATRICULAR EN UN MÁSTER DE **LIGHTBOX UNIVERSITY** SI AÚN NO HE TERMINADO LA FORMACIÓN OFICIAL DE GRADO?

Sí, pueden acceder a los másteres aquellas personas que han realizado la preinscripción con matrícula condicionada, si estas personas están a falta de hacer el TFG y como máximo hasta 9 créditos ECTS. Teniendo en cuenta que no podrán obtener el título del máster si previamente no han obtenido el título de grado.



SI TE LO PROPONES CONSEGUIRÁS CONVERTIRTE EN UN GRAN PROFESIONAL DEL SECTOR Y TRABAJAR EN LAS MEJORES EMPRESAS NACIONALES E INTERNACIONALES. NO IMPORTA CUÁL SEA TU SUEÑO: ELIGE LA MEJOR FORMACIÓN EN ARTES DIGITALES Y CONVIÉRTELO EN REALIDAD.

Puedes obtener más información en la propia página del máster, [aquí](#). También puedes concertar una cita [presencial](#), [telefónica](#) o por [videollamada](#), o escribirnos un [email](#). ¡Estaremos encantados de atenderte!



Te esperamos en el lugar donde nacen los sueños

ESTAMOS EN MADRID

Travesía de Andrés Mellado, 3

+34 917 520 511

hablamos@lboxacademy.es

