



Trabajo realizado por nuestra alumna Alison Dieste

MÁSTER EN EFECTOS ESPECIALES DIGITALES FX

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



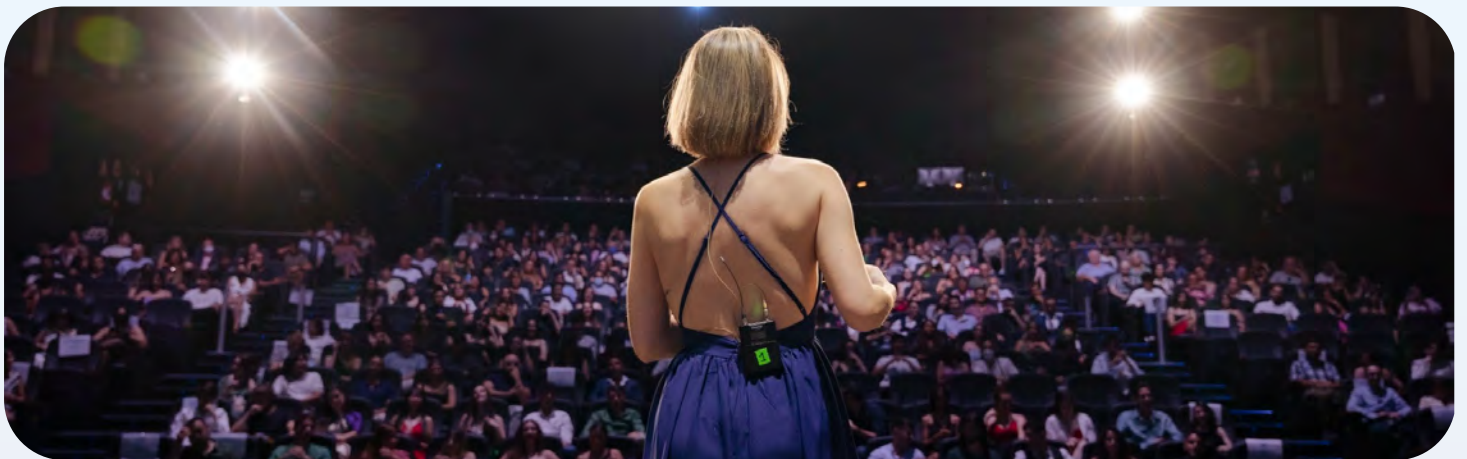
En Lightbox University queremos que nuestros alumnos conozcan de primera mano cómo es el trabajo y el desarrollo de un proyecto profesional dentro de un estudio de cine o de videojuegos. Es por ello que la oferta formativa de Lightbox Academy pasa por cada una de las fases de realización de un proyecto: 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.



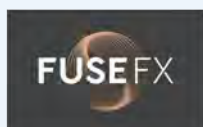
EL RANCHITO

CINE SITE
STUDIOS



DREAMWORKS

Blue Sky
STUDIOS



MERCURYSTEAM



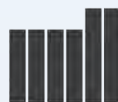
INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
A LUCASFILM COMPANY



proximity

SCANLINE VFX

SKYDANCE
ANIMATION



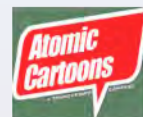
THE
JFA
STUDIOS



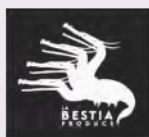
FRAMESTORE



ILLUSORIUM



SONY PICTURES
ANIMATION



ICON
CREATIVE STUDIO

LIGHTBOX
ANIMATION STUDIOS



nickelodeon
ANIMATION



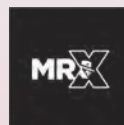
samsa

the cocktail.

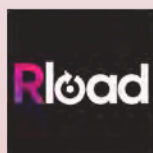


STEAM™

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?

El **MÁSTER EN EFECTOS ESPECIALES DIGITALES FX** es una formación integral y práctica en todas las áreas de los efectos visuales digitales: modelado, animación, simulación, iluminación, renderizado y composición. Te enseñará a crear mundos fantásticos y personajes increíbles con las últimas tecnologías digitales. ¿Te apasiona el cine y los efectos especiales? Entonces este máster es para ti.



Bloque I

Conceptos iniciales. ECTS: 2

- Conceptos técnicos y artísticos de la luz y el color.
- Introducción a Nuke. Entorno de trabajo e interfaz del programa.
- Sistema nodal.

Composición 2D. ECTS: 12

- Composición e integración 2D.
- Tracking 2D.
- Transformaciones y animaciones en el entorno 2D.

Composición 3D. ECTS: 12

- Entorno 3D y herramientas básicas: geometrías, shaders, luces, cámaras y modelado con herramientas como Modelbuilder, Editgeo y SoJselect.
- Integración con otros programas: comunicación con software 3D externo y formatos de geometría/cámaras.
- Composición avanzada: uso de AOVs en Nuke, matte painting, proyecciones y técnicas de reiluminación 3D.
- Cameratracker y reconciliación 3D para integrar imágenes 3D y 2D.
- Composición e integración avanzada utilizando formato Deep para optimizar imágenes 3D y 2D.

Etalonaje con DaVinci. ECTS: 4

- Teoría del color y herramientas de trabajo: estructura de trabajo, scopes y ajustes de proyecto.
- Flujo de trabajo en DaVinci Resolve: importación de material, trabajo con dailies, sincronización de video/audio y uso de LUTs.
- Edición: reconstrucción de secuencias, herramientas de edición, efectos, transiciones, títulos y generadores.
- Correcciones de color: correcciones primarias y secundarias, tracking, estabilización y uso de nodos.
- Espacios de color, trabajo con ACES, REC2020 y HDR, renderizado y exportación.



Bloque II

Houdini basics. ECTS: 1,5

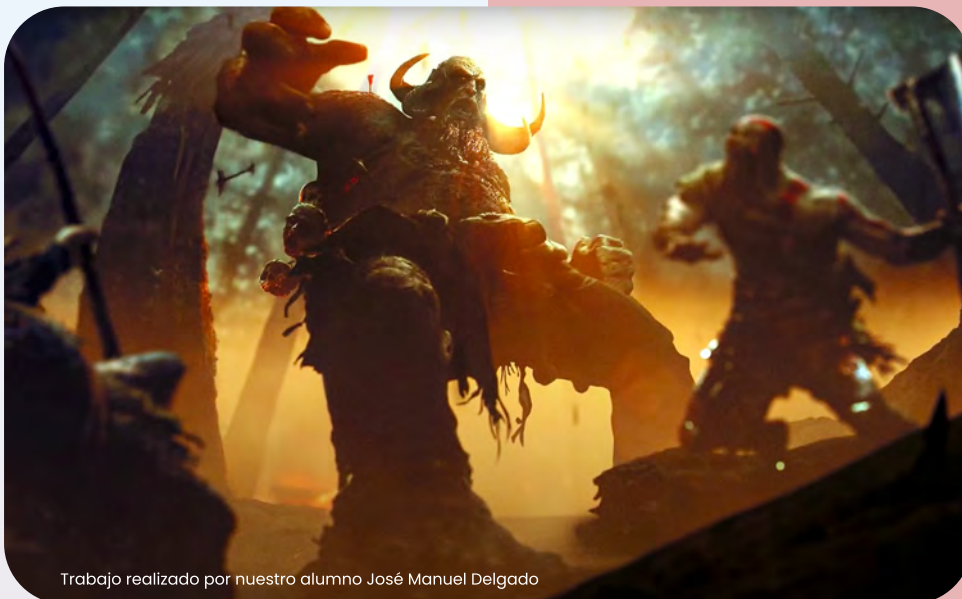
- Entornos de trabajo e interfaz.
- Edición de nodos, parámetros y networks.
- Houdini pipeline.
- Animación por keyframes y paramétrico-procedural.

Modelado: VEX y expresiones. ECTS: 3

- Introducción a nodos de surface, modelado paramétrico, herramientas de modelado, atributos, variables y funciones.
- Flujo de trabajo Houdini-Maya: integración entre ambos programas.
- Creación y manejo de cámaras, iluminación y renderizado.
- Uso de materiales, texturización y UVs.

Animación paramétrico-procedural. ECTS: 1,5

- Animación por expresiones.
- Uso de scripts para automatizar y vincular animaciones sin keyframes.
- Lenguaje nativo VEX: nociones de programación para crear efectos procedurales.
- Operadores channel.



Trabajo realizado por nuestro alumno José Manuel Delgado

Mantra shading. ECTS: 12

- Shader operators.
- SHOP network: crear, editar y organizar materiales y shaders de forma visual.
- Entorno de materiales.
- Bump, normal y displacement maps.

Arnold para Houdini. ECTS: 1

- Introducción al motor de renderizado Arnold: configuración, interfaz y principios básicos.
- Iluminación en Arnold.
- Materiales y shaders.

Entorno de dinámicas y simulaciones. ECTS: 11

- POP & DOP networks: simulación de partículas (POP Solver) y dinámicas (POP) y efectos físicos (DOP).
- RBD & fracturas: introducción a simulaciones de destrucción (RBD), técnicas de fractura y herramientas de empaquetado para gestionar colisiones.

- FLIP & particle fluids: simulaciones de fluidos usando FLIP, incluyendo tanques, agua viscosa, colisiones y mapas de mojado.
- Houdini Ocean: simulaciones de océanos, incluyendo presets, espectros oceánicos y espuma.
- Pyro Simulations: simulación de fuego, humo y explosiones, con interacción con RBD y control de solvers.
- Vellum Solver: simulación de telas, arena, nieve, sistemas granulares y restricciones (constraints).
- Hair & fur: creación y simulación de pelo y pelaje, con ajustes específicos.
- Crowds: simulación de multitudes y agentes, configuraciones para control de comportamientos de masas.

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

