



MÁSTER EN MODELADO 3D CON MAYA

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



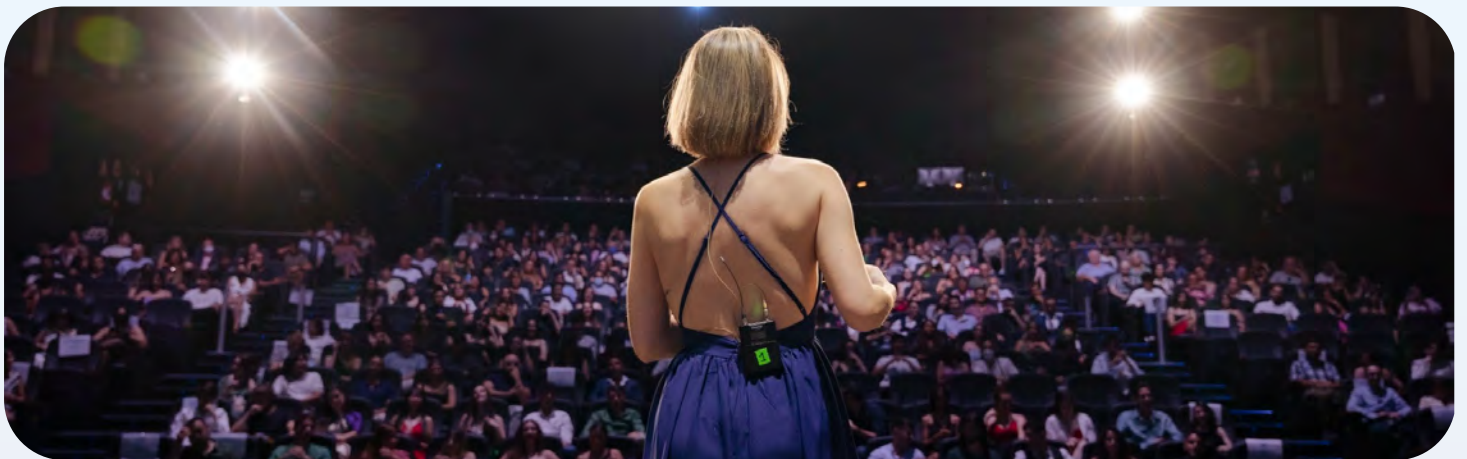
En Lightbox University queremos que nuestros alumnos conozcan de primera mano cómo es el trabajo y el desarrollo de un proyecto profesional dentro de un estudio de cine o de videojuegos. Es por ello que la oferta formativa de Lightbox Academy pasa por cada una de las fases de realización de un proyecto: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

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.



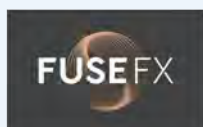
EL RANCHITO

CINE SITE
STUDIOS



DREAMWORKS

Blue Sky
STUDIOS



MERCURYSTEAM



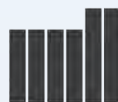
INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
A LUCASFILM COMPANY



proximity

SCANLINE VFX

SKYDANCE
ANIMATION



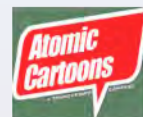
THE
JFA
STUDIOS



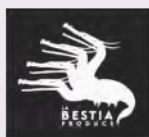
FRAMESTORE



ILLUSORIUM



SONY PICTURES
ANIMATION



ICON
CREATIVE STUDIO

LIGHTBOX
ANIMATION STUDIOS



nickelodeon
ANIMATION



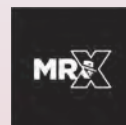
samsa

the cocktail.

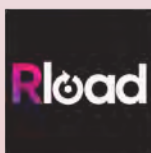


STEAM™

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 MODELADO 3D CON MAYA** te ofrece una oportunidad única para adquirir habilidades especializadas en la creación de modelos 3D para sets de películas, videojuegos, televisión y más. Con este máster aprenderás de expertos en el campo que te equiparán con las habilidades técnicas necesarias para crear modelos 3D de calidad que puedan impresionar a cualquier audiencia.



Trabajo realizado por nuestra alumna Laura Suonpera

Bloque I

Modelado poligonal. ECTS: 19,5

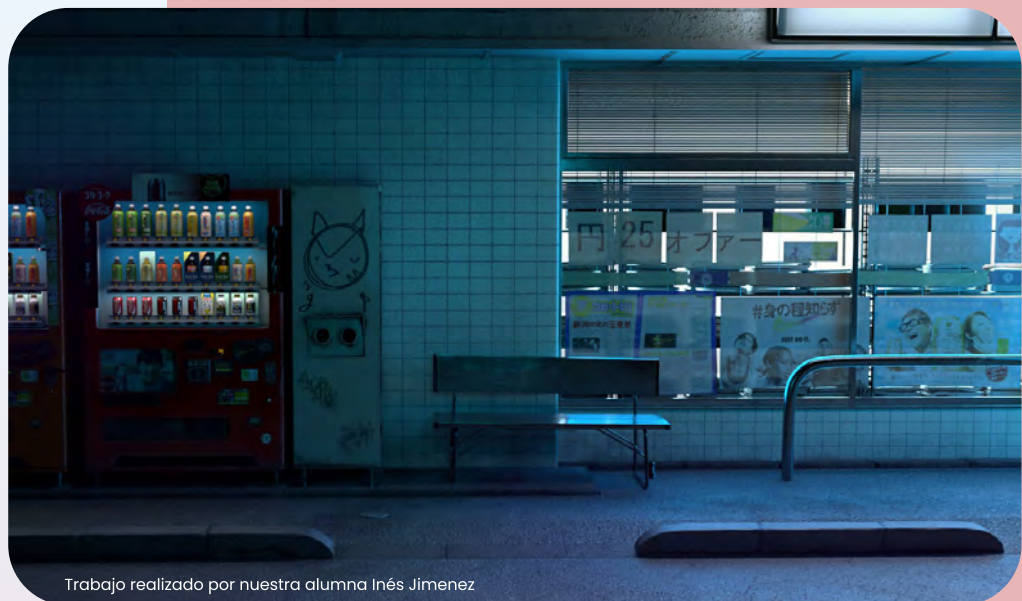
- Entorno 3D con Maya.
 - ◊ Manejo del software Maya y personalización del entorno de trabajo.
 - ◊ Distribución y uso de herramientas para modelado 3D.
- Modelado poligonal.
 - ◊ Creación de modelos mediante objetos poligonales.
 - ◊ Gestión de topología y densidad poligonal para optimizar modelos.



- Técnicas profesionales de modelado.
 - ◊ Box modeling, modular modeling y patch modeling.
 - ◊ Suavizado con técnicas de smooth y subdivision.
- Optimización de modelos.
 - ◊ Uso de high poly y low poly según el proyecto.
 - ◊ Reducción de polígonos para motores en tiempo real.
- Manipulación de geometría.
 - ◊ Deformadores lineales y no lineales.
 - ◊ Agrupación, combinación y jerarquías de objetos.

Mapeado de UVs. ECTS: 1,5

- Conceptos básicos de UVs: filosofía del entorno UV y descomposición de objetos 3D en 2D.
- Edición de UVs: uso de herramientas, modificadores y proyecciones de texturas.
- Optimización de texturas: horneado de UVs, uso de UDIMs y multimapping.



Trabajo realizado por nuestra alumna Inés Jiménez

Sombreado de objetos y acabados. ECTS: 3

- Fundamentos y principios del texturizado: representar materiales digitales de forma realista.
- Interacción luz-material: cómo la luz afecta a los objetos (reflexión, especularidad, subsurface scattering).
- Espectros lumínicos: uso de diferentes tipos de luz para mejorar la visualización de materiales.
- Herramientas y técnicas: creación de materiales y texturas con nodos, ambient occlusion, curvature map y Adobe Photoshop.

Iluminación. ECTS: 9

- Principios de luz y color. Percepción visual.
- Técnicas de iluminación: luces key, bounce y fill y creación de light rigs para controlar la iluminación.
- Profundidad y composición: separación de objetos y entornos con luz, uso de hard light para tridimensionalidad y soft light para aplanar formas.
- Diferencias y aplicación de técnicas de iluminación en estilos realistas y estilizados.



Trabajo realizado por nuestro alumno Wilson Jones

Arnold render. ECTS: 3

- Filosofía del uso de un motor físicamente correcto.
- Uso de lentes y modificadores de luz.
- Adaptación al render CPU. Utilidad y usos.
- Adaptación al render GPU. Limitaciones, utilidad y usos.
- Nodos Maya y nodos Arnold. Usos y diferencias.
- Settings de render.

Substance Painter. ECTS: 4,5

- Conocimiento del entorno del programa.
- Modificadores de materiales y texturas. Generadores.
- Conexión de texturas generadas a un motor de render.

- Uso de materiales y materiales inteligentes.
- Uso de máscaras y máscaras inteligentes.

Composición y color. ECTS: 3

- Uso de la descomposición lumínica en el render.
- Creación de render layer.
- Composición y color con Davinci Resolve.
- Uso del Z-depth y motion vector.
- Posproducción con Blackmagic Fusión.



Bloque II

VFX con Maya. ECTS: 6

- Camera mapping: uso y comprensión.
- Generación de representaciones dinámicas: creación de efectos en movimiento.
- Simulaciones dinámicas: uso de fuerzas y partículas para recreaciones realistas.
- Fluidos en Maya: creación, uso y conexión con partículas.
- XGen: uso del generador para crear y modificar fibras y pelo (tanto dinámico como estático) y su renderización con Arnold.
- SpeedTree: creación y modificación de vegetación, integración con Maya y uso de herramientas como mash y proxies para grandes entornos.
- Bifrost: creación de efectos como explosiones, humos, líquidos y colisiones, con su respectivo renderizado y almacenamiento en caché.

Modelado orgánico con Maya. ECTS: 6

- Uso del patch modeling para modelado de un personaje.
- Topología y retopología.
- Ejes de torsiones de un personaje.

Rig/animación. ECTS: 4,5

- Uso de rig rápido y picker para crear y controlar rigs.
- Cinemática: aplicación de cinemática directa e inversa en el rigging.
- Blend shapes: creación de modificadores para deformaciones faciales o de otros objetos.
- Set driven key: establecimiento de vínculos entre atributos para control automático de animaciones.
- Animación de cámaras y lentes
- Creación y optimización de ciclos de animación repetitivos.
- Uso de tangentes y ajustes de pesos para suavizar y controlar la animación.

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

