



Trabajo realizado por nuestra alumna Lucía Fernández Acedo

MÁSTER EN MODELADO DE PERSONAJES Y CRIATURAS

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

Visítanos en nuestra web

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

Lightbox University



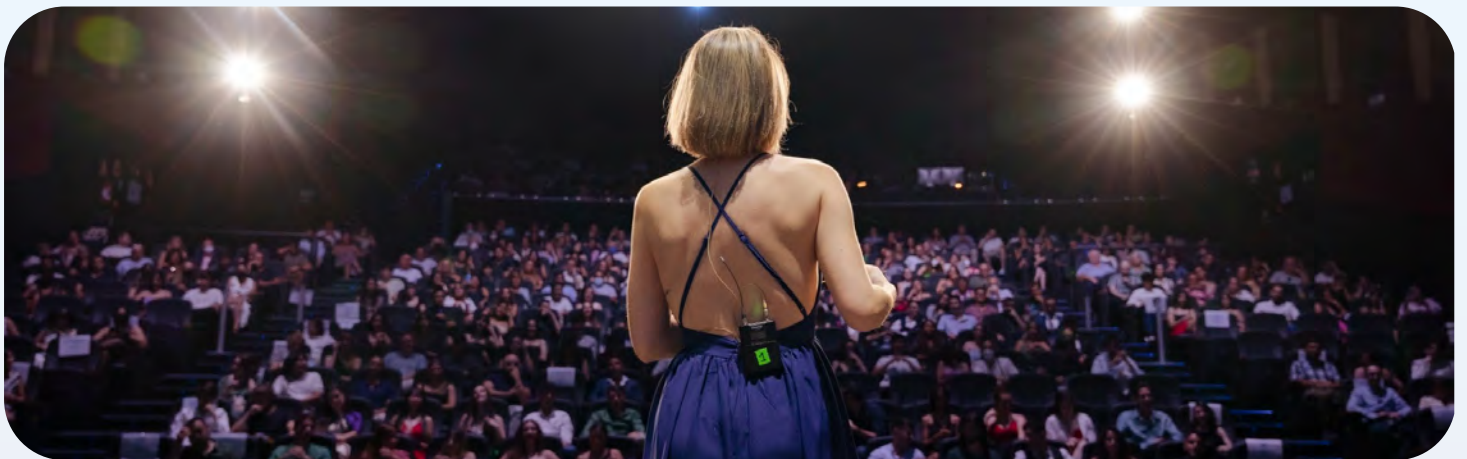
En Lightbox University queremos que nuestros alumnos conozcan de primera mano cómo es el trabajo y el desarrollo de un proyecto profesional dentro de un estudio de cine o de videojuegos. Es por ello que la oferta formativa de Lightbox Academy pasa por cada una de las fases de realización de un proyecto: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



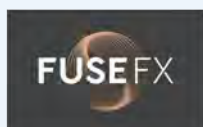
EL RANCHITO

CINE SITE
STUDIOS



DREAMWORKS

Blue Sky
STUDIOS



MERCURYSTEAM



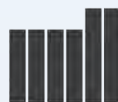
INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
A LUCASFILM COMPANY



proximity

SCANLINE VFX

SKYDANCE
ANIMATION



THE
JFA
STUDIOS

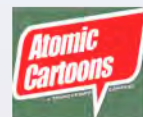


FRAMESTORE

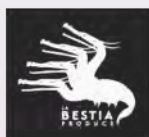


ZINKIA
ENTERTAINMENT

ILLUSORIUM



SONY PICTURES
ANIMATION



ICON
CREATIVE STUDIO

LIGHTBOX
ANIMATION STUDIOS



nickelodeon
ANIMATION



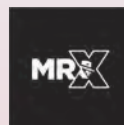
samsa

the cocktail.

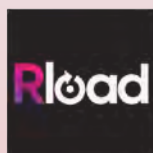


STEAM™

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 DE PERSONAJES Y CRIATURAS**

es una oportunidad única de dar vida a tus ideas y llevarlas al mundo del entretenimiento. A través del modelado podrás crear personajes y criaturas con personalidades y emociones únicas, que harán que la audiencia se sienta inmersa en la historia. ¡Acepta el desafío y conviértete en un experto en este campo!



Bloque I

Bases de la anatomía humana y animal. ECTS: 6

- Bony landmarks, qué son y dónde se encuentran.
- Cráneo, torso, brazos y piernas. Anatomía muscular, inserciones de origen y terminales. Desarrollo del ecorché.
- Canon y proporciones. El uso de primitivas en Zbrush. Dynamesh y Sculptrid Pro. Dynamesh Vs ZRemesher.
- Subdivisiones, qué son y cómo usarlas.
- ZSpheres. Surface noise. Polypaint en Zbrush. Uvs automáticas. Extracción de mapas en Zbrush. Iluminación, posado y render.

Anatomía y simulación de telas. ECTS: 6

- Cuadrúpedos, bases de la anatomía animal. Estudio de las edades, envejecimiento.
- Esculpido de tejidos en Zbrush. Dynamics en Zbrush. Marvelous Designer.
- Simulación de telas. Texturizado en Zbrush y Substance Painter.

Técnicas de modelado y render. ECTS: 6

- Modelado poligonal en Maya y en Zbrush. Render de vídeo en Zbrush.
- Motores de render en tiempo real. Marmoset. Render de alta calidad. Arnold. Retopología.

Materiales y Reel. ECTS: 6

- Materiales PBR. Uso del PBR en Substance Painter.
- Materiales metálicos y no metálicos. Sistemas de proyección de texturas. Substance Painter. Sistema simulación de pelos. Xgen.



Trabajo realizado por nuestra alumna Angela Páramo

Bloque II

Anatomía Avanzada. ECTS: 6

- Bony landmarks. Cráneo y músculos. Diferencias óseas del cráneo entre géneros y etnias.
- El uso del canon para personajes. Esculpido anatómico asimétrico. Anatomía de las expresiones faciales.

Modelado personajes cine. ECTS: 12

- PureRef. Esculpido High Res. Hardsurface. Retopología. Sistema Udims. Texturizado avanzado.
- Render en Arnold. Set project. Materiales. Subsurface scatter. Iluminación. Uso de scans.

Modelado personajes videojuegos. ECTS: 12

- Personaje en tiempo real, referencias y esculpido High Res. Texturizado avanzado para Unreal.
- Retopología para videojuegos. Hair cards. Renderizado en Unreal o Marmoset.
- Unreal: iluminación, configuración de cámaras, materiales y renderizado.

Modelado personajes impresión. ECTS: 6

- Técnicas avanzadas de esculpido. Creación de pinceles propios en Zbrush.
- Dynamesh y Zremesher. Decimation master.
- Preparación de modelo para impresión. Montaje de Reel orgánico. Edición de vídeo.

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

