

CRISTEL
(protagonista)



Trabajo realizado por nuestro alumno Oscar Santiago Sánchez

Duración

75 horas
5 horas diarias - Sábados

Horarios

10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Adobe Photoshop, Zbrush

Creación de Reel / Portfolio

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

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente 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. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

CURSO DE CHARACTER DESIGN

El Concept Art es muy popular gracias a la enorme cantidad de producciones en la industria del entretenimiento. La categoría de Diseño de Personajes constituye un punto fuerte y muy solicitado en los artistas. Para ello es necesario un alto control de la anatomía humana y profundos conocimientos de historia, vestuario y tecnología.

La forma y la psicología son herramientas para conseguir que un personaje tenga carisma y pueda llegar al gran público dentro y fuera de las pantallas. Porque debemos de tener en cuenta que un personaje también es un producto de marketing: tiene que funcionar y venderse a nivel mundial. Quienes se ocupan de diseñar no solo crean un personaje sino todo aquello que conlleva: juegos, chapas, toys, camisetas, etc.

CHARACTER DESIGN

Principios y procesos

Programas
Ejercicios
Photoshop class.
Custom brush nivel II
Procesos
Speed painting nivel II
Color key

Diseño de producción

Desarrollo de temáticas.
Cyberpunk
Diselpunk
Steampunk
Medievalpunk
Gore
Terror
Fantasy
Cartoon
Ejercicios
Siluetas
Personajes

Fichas de personajes

Maquetación
Ejercicio
Model sheet

Modelado 3D

Ejercicios
Zbrush class. tutorial
In depth screenshot
Ejercicios
Zbrush composite

Diseño de robots

Robot evolution.
Ejercicios
Siluetas
Robots
Defense Advanced Research Projects Agency DARPA
Boston dynamics

Tutorial

mechanical character design
Ejercicios
Inspiration design