



Trabajo realizado por nuestra alumno Adolfo Rico Flores

Duración

300 horas
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
 12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Maya, Substance, Arnold...

Creación de Reel / Portfolio

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

MÁSTER EN MODELADO 3D CON MAYA AVANZADO

Este Máster Avanzado está orientado a quienes quieran perfeccionar tanto las calidades en los trabajos de producción 3D como el pipeline de producción, la organización de proyectos de envergadura y los estándares de calidad dentro del sector de la animación 3D.

El curso esta dividido en distintos proyectos, de diferente duración y calidad, así como de sus fases de producción, pasando por una etapa de diseño y concept art, la aprobación por el supervisor, y su posterior realización. Todo proyecto se realizará pasando por todas sus fases dentro de una producción de animación 3D.

Analizaremos y crearemos un entorno en blocking para ubicar objetos y trabajar de manera sencilla el volumen y la sensación general de las escenas. Una vez aprobado dicho blocking, pasaremos a la distribución de trabajo y el cálculo de tiempos de producción, creando para ello un documento en el que desglosaremos todas las labores, tiempos, calidades y fechas de entrega para ajustarnos a los plazos impuestos para la producción. Cada proyecto dentro del curso tendrá unos requerimientos técnicos obligatorios y otros a libre elección por los miembros de un mismo equipo.

En todo proyecto, el alumno pasará por las distintas funciones que encontramos dentro de un estudio de animación, teniendo que ajustarse a las necesidades, ya sean de labores estrictas de producción, dirección de equipo y coordinación de proyectos.

AUTODESK MAYA AVANZADO

Maya Avanzado

En la fase de producción aprenderemos a diseñar el concepto de la escena, fase necesaria para empezar con la producción 3D estricta. Veremos cómo crear escenas tanto en blocking, como su posterior modelado en baja/alta. Para la creación de personajes utilizaremos las distintas técnicas de las que disponemos en el sector de la producción 3D

Modeling Character, Props & Set/Environment

WorkFlow de Modelado: del Concept a la aprobación del Supervisor
Estudio de Topología correcta en HardSurface y Orgánico
WorkFlow de Modelado: del Concept a la aprobación del Supervisor
Modelado avanzado de Props. Topología-Uvs
Modelado avanzado de Set/Environment. Integración con Matte Paint.

Utilización de Digital Sculpting en entornos – Zbrush Modelado avanzado Orgánico – Characters.

WorkFlow de Modelado para animación 3D / Videojuegos Modelado en Alta y en Baja. Estudio y aplicaciones. Zbrush Empleo de PaintE_ect para modelado.

Una vez hayamos realizado las geometrías que posee nuestra escena, empezaremos la fase de color, haciendo especial hincapié en el estudio de la colorimetría en el sector de la animación 3D para así poder dotar de unas texturas y una profundidad de color que hagan a nuestros proyectos atractivos tanto técnica como visualmente.

Texturing/Shaders

Desarrollo de Uvs Inorgánicos y Orgánicos. Aplicaciones Técnicas de Photoshop avanzado para texturización Texturas Ptex - Pixar
Desarrollo de Texturas a mano con Photoshop
Shader Avanzados / Proyección / Camera mapping Quixel Avanzado / Ddo y Ndo

En la fase de Lighting, el alumno aprenderá a utilizar el anteriormente realizado concept art para basarse en la configuración propuesta en dicha fase de preproducción. Crearemos nuestra configuración y veremos los distintos métodos de utilización de los cálculos de iluminación, tanto para producción cinematográfica como para el sector de los videojuegos. Esta fase se realizará con el motor de render seleccionado a la hora de realizar la propuesta de producción, pudiendo escoger uno o varios motores de render para la conseguir el mejor acabado en nuestras escenas 3D

Lighting

Workflow Concept, Layout, Iluminación

Iluminación avanzada GI. Set de iluminación para Producción.

Bake de Iluminación / Videojuegos

Setup de Iluminación para Renderman y Arnold. Estudio de relación Shaders/ Lighting

En la fase de diseño de personajes, el alumno tendrá a su disposición los distintos métodos de creación de modelos 3D en base a su topología para su posterior animación. Previa a esta última fase,

aprenderemos a crear sistemas óseos y musculares para que podamos animar a nuestros personajes con la mayor sencillez posible pero al mayor nivel de detalle. Esta fase estará dividida en distintos tipos de Rig tanto para personajes, como vehículos o props.

RIG / Animation

Del Modelado al Rig, Workflow

Setup avanzado para Prop y Characters.

Rig Human IK – aplicación en videojuegos

Muscle tools . Skin avanzado

Introducción a Principios de Animación aplicados al 3D WorkFlow de producción de Motion Capture en Cine y en Videojuegos

Animación con deformadores

Rig Facial – Creación de Controladores

En la última fase de nuestras producciones, realizaremos el layout de cámara y su animación para conseguir mejores sensaciones a la hora de visualizar nuestros proyectos. El lenguaje cinematográfico será la guía para poder realizar una correcta configuración de cámara y su consiguiente acabado final. Dentro de esta última etapa, realizaremos los sistemas de dinámicas y partículas finalizando así con la etapa de FX, tanto en elementos como sistemas atmosféricos, dinámicas de ropa y sistemas para generar cabello.

Cámaras / FX / Render

Layout de cámara en Producciones. Manejo y teoría de Lenguaje Cinematográfico. Tracking

Cloth, Paint E_ect, Bifrost y Fluidos aplicados a la producción

Partículas – Render Hardware

Render Layer avanzado. Configuraciones de Renderman y Arnold.

Exportación de material para Cine, animación y videojuego