



Juego realizado por nuestros alumnos de Videojuegos

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

3ds MAX, Zbrush, Substance, Unity, Unreal, SpeedTree

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 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 DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

El Máster en Videojuegos te enseñará desde cero a trabajar en la producción gráfica de shoot'em ups, arcades, carreras, roleplaying games y survivals. Te proponemos un proyecto formativo innovador donde te enseñamos a trabajar con modelados, entornos modulares, retopologías y ciclos de animación. Todo ello para que al final de curso puedas diseñar tu propio videojuego o trabajar para las desarrolladoras más importantes del mundo.

Queremos que aprendas en el mejor de los entornos. Por ello hemos preparado un sistema formativo flexible con clases reducidas y atención personalizada. Además, contarás con una instalaciones de alto rendimiento, un equipo de profesionales con amplia experiencia en el desarrollo de videojuegos y el apoyo de Lightbox Animation Studios, una de las productoras más importantes del sector. En definitiva, te lo damos todo.

VIDEOJUEGOS

3DS Max

Modelado con primitivas y deformadores
Modelado con polígonos editables
Otros métodos de modelado (NURBS, Booleans, Splines, etc)
Principios de modelado inorgánico, superficies duras
Creación de UVs, parte 1
Animación de transformaciones
Luces básicas
Materiales y mapas básicos
Render básico
Organización de las escenas

Unreal

Navegación en Unreal
Creación por BSP
Geometrías estáticas
Luces
Materiales básicos
Simulaciones físicas (Tejidos, Fluidos, etc...)
Tipos de juego
Creación de un Kit para escenarios modulares
Geometrías animadas
Sistema visual de scripts, Blueprint
Animación de objetos, Matinee
Sistemas de Partículas
Efectos visuales
Materiales avanzados (Shaders)
Postproceso en tiempo real
Generación del ejecutable

3DS Max avanzado

Modelado con Graphite
Retopología
Esculpir (Vertex paint)
Principios de modelado orgánico
UVs avanzadas
Proyecciones de texturas (Normal Maps, Ambient Occlusion, Displacement, Heightmap, etc...)
Simulaciones físicas
Jerarquías y creación de huesos
Expresiones, restricciones y controladores
Aplicación de un esqueleto a una geometría
Sistemas de animación: Biped, CAT, Rigging propio, Skin, etc...
Paint Skin Weights (Pesado de huesos)
Principios de animación
Ciclos de andar y correr
Iluminación avanzada
Materiales avanzados
Render (Arnold, Scanline, ART Renderer)

Unity

Navegación e interfaz
Organización del proyecto

Objetos de juego
Importación
Componentes y simulaciones físicas
Introducción a scripts
Animación
Efectos
Iluminación
Materiales
Prefabs
Preferencias del juego
Creación del ejecutable

ZBrush

Interfaz y navegación
Primitivas
ZSpheres
Shadowbox y Dynamesh
Visibilidad y Máscaras
Trim
Remesh y Extract
retopología
Importación y exportación
Creación de pinceles, alfas y trazados
Capas
Ruidos de superficie
Micromesh y fibermesh
Pintado de objetos
Extracción de mapas
Posado de personajes
Render
Organización de la escena
Métodos de trabajo

Diseño

Historia de los videojuegos Géneros
Diseño iterativo
Historia, cómo incluir la narrativa
Creación de personajes
Cámaras
Controles
Documentos: Biblia del proyecto
Guía de arte Organización de un equipo de trabajo

Producción, distribución y marketing

Modelo de negocio tradicional
Modelos de negocios alternativos
Presentación
Identificar la audiencia
El discurso de ascensor
Plataformas de distribución
Herramientas de marketing

Retoque y Edición

Interfaz de Photoshop y herramientas

Trabajo por capas

Creación de pinceles

Filtros

Creación de texturas "tileadas"

Composición de renders

Interfaz de Premiere

Creación de un proyecto

Efectos y animaciones

Exportación de un video