



Trabajo realizado por nuestra alumna Alicia Calatayud

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

Zbrush, Marvelous, Substance,
 Unreal, Marmoset, Arnold

Creación de Reel / Portfolio

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

La exigencia y el trabajo es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa 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.

MÁSTER EN MODELADO ORGÁNICO CON ZBRUSH

El objetivo de este master de modelado orgánico es no solo conseguir modelar personajes para todo tipo de producciones si no llegar mucho mas allá y aprender a trabajar en la postproducción de dichos personajes, en su texturizado con diferentes herramientas como Zbrush ,Maya y terminarlo en Mari, Photoshop o Substance Painter, utilizando también herramientas en tiempo real como Unreal o Marmoset

Es un Master para especializarse en dichas herramientas partiendo desde cero y llegando hasta un nivel Pro especializándote en Modelado Orgánico de Personajes para Cine , Videojuegos, Televisión y Publicidad con las técnicas y Softwares más avanzados y usados del momento, Aprender un Workflow avanzado aplicado a la Topología Orgánica en personajes y Backgrounds.



TOP 10 EUROPEO



PLAYSTATION TALENTS



CERTIFIED SCHOOL



TOP 50 GLOBAL SCHOOL



36 PREMIOS GOYA



GOYA 34



36 PREMIOS GOYA



3D ANIMATION



CONCEPT ART



TOP 25 MUNDIAL

Anatomía Humana

Envejecimiento
Proporciones

Animal

Esqueleto
Musculatura (ecorche)
Comparada y fantástica

Modelado Poligonal

Creación de mallas base Retopología
Modelado en alta
Modelado de superficies duras

Escultura Digital con ZBrush

Interfaz y navegación
Primitivas
ZSpheres
Shadowbox y Dynamesh
Remesh y retopología
Importación y exportación
Creación de pinceles, alfas y trazados Máscaras
Capas
Ruidos de superficie
Micromesh y fibermesh
Pintado de objetos
Creación de UVs, UV Master Extracción de mapas
Posado de personajes
Materiales
Luces
Render
Creación de videos desde ZBrush
Organización de la escena
Métodos de trabajo
Preparación a 3d Print

Comportamiento de los tejidos

Técnicas de esculpido de tejidos
Simulación de tejidos: Marvelous Designer
Envejecimiento

Texturizado Avanzado

Materiales
Texturas

Tratamiento de las superficies

PBR
Plásticos
Metales
Madera
Naturaleza
Orgánicos

Pintado con proyecciones:

Mari
Substance Painter

Texturas Procedurales**Motores de Rnder**

Arnold
Marmoset

Creación de una Reel de orgánico

Diseño
Elementos a usar
Cuenta una historia