



Trabajo realizado por nuestra alumna Maria José Aznar

Duración

600 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

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, Lightbox 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 SUPERIOR EN CREACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES

¿Quieres trabajar en el sector del concept art y visual development para animación y videojuegos tanto en 3d como en 2d? En este Máster aprenderás todos los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para desarrollar un proyecto de preproducción para la industria audiovisual utilizando técnicas 2D y 3D.

Desde el diseño de personajes al universo en el que habitan, sus criaturas, los vehículos que utilizan, el diseño de su vestuario... Conocerás de primera mano cómo presentar tus diseños e ilustraciones en un portfolio profesional enfocado a la industria del entretenimiento.

CONCEPT ART

Dynamic Sketching. Análisis de la figura Humana y Animal.

Dynamic Sketching. Trazados. Valores y escalas de grises. Teoría del Color. Harmonía cromática. Preproducción para animación y videojuegos. Workflow. Geometría Descriptiva y Morfología Orgánica. Fundamentos de perspectiva cónica y atmosférica. Análisis de la figura humana. Anatomía comparada.

Creación y Diseño de Personajes

Diseño de personajes por temáticas Lógica de Pliegues.
Costume Design
Estudio del retrato y expresiones faciales.
Lenguaje corporal y psicología del cuerpo humano en movimiento.
Fundamentos de dibujo y pintura digital.
Diseñar efectos especiales, elementos atmosféricos y magias.
Técnicas de línea y mancha para ilustración digital.
Estilo realista: acabados render con técnicas 2D.
Tipos de iluminación y shading.
Estilo cartoon: exageración de las formas y expresividad.
Model sheet: diseñar la hoja de modelo de personajes para la industria audiovisual. Turn around, key poses y carta de expresiones.
Diseño de vestuario y peinados según la personalidad y el contexto histórico y social del personaje.

Creación y Diseño de Criaturas

Teoría e Historia Natural. Mundo Animal.
Zoología. Evolución Especulativa y Alternativa.
Proceso de creación de criaturas según taxonomía y relación interespecífica.

Vehículos, Props y Armas

Diseño de props: armas, vehículos y enseres cotidianos de universos realistas y ficcionados.
Concept Car. Product Design en base a los conceptos generales de la Industria automotriz. Blue Print y presentación final.
Narrativa Visual. Composición narrativa y ritmo visual.
Color Script: guión de color e iluminación para producciones audiovisuales.

MattePainting iniciación

Layout y diseño de escenarios arquitectónicos y naturales.
Matte Painting primer nivel. Integración. Corrección de color y ejercicios complementarios.
Desarrollo completo y maquetación de un portfolio profesional enfocado a la industria audiovisual de animación y videojuegos.
Diseño de la imagen visual corporativa del alumno.
Contexto laboral: empresas del sector y social network.

Anatomía

Humana
Animal
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

Curso de Texturizado Avanzado

Materiales
Texturas

Tratamiento de las superficies

PBR
Plásticos
Metales
Madera
Naturaleza
Orgánicos

Pintado con proyecciones:

Mari
Quixel Suit
Substance Painter

Texturas Procedurales

Substance Designer

Materiales en tiempo real y efectos con texturas

Unreal
Unity
Marmoset

Creación de una Reel de orgánico

Diseño
Elementos a usar
Cuenta una historia