



Trabajo realizado por nuestra alumna Laura Benefeu

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

Zbrush, Marvelous, Substance, Unreal, Quixel, Marmoset

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 SUPERIOR EN MODELADO ORGÁNICO CON ZBRUSH

El Máster Superior en Modelado Orgánico pone a tu disposición un entorno de trabajo dinámico donde aprenderás todas las técnicas artísticas y creativas necesarias desde el principio hasta el final para incorporar nuevos personajes de alta calidad a tu Reel y sitio web personal. Contarás en todo momento con el feedback del profesor, que te guiará en la dirección adecuada artística y técnicamente hasta conseguir la mayor calidad posible.

Durante tu formación, te aportaremos una visión global y especializada para que puedas integrarte en un equipo, como modelador de personajes, con facilidad. Y es que, con el Máster Superior en Modelado Orgánico de Lightbox Academy, podrás acceder a cualquier proyecto de animación 3D, cine, publicidad o videojuegos.

Con un programa puramente práctico, pasarás de 0 a 100 en conocimientos de anatomía, tanto humana como animal, y aprenderás las competencias técnicas y artísticas que te permitirán utilizar software como ZBrush con total comodidad. ¿Siempre has soñado con modelar personajes en 3D? ¡Es el momento de conseguirlo!

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

MODELADO ORGÁNICO AVANZADO

Anatomía

Hombre, Mujer, Animal y Comparada
Edades
Proporciones
Esqueleto
Músculatura
Estudio de Poses

Modelado

Zbrush
3D Studio Max
Marvelous Designer

Texturizado

Photoshop
Substance Painter
Mari

Arnold Render

Creación de escenario y Iluminación para Turntables. Teoría de Iluminación
Configuración de Materiales
(Metal, Madera, Cristal, Translucencia, Subsurface Scattering...)

Personaje Medieval

Preparación de referencias
Base y Escultura (Zbrush, GoZ, 3dsmax)
Telas (Marvelous Designer)
Hair & Fur (3dsMax)
Detallado (Zbrush)
Detallado con Proyecciones (Substance Painter, Mari) Retopología (3dsmax, Zbrush)
Render (Arnold)

Personaje Sci-Fi (Hard Surface)

Preparación de referencias
Modelado conceptual (Zbrush)
Base y Escultura (Zbrush, GoZ, 3dsmax)
Detallado (Zbrush)
Detallado con Alfas (Zbrush)
Retopología (3dsmax, Zbrush)
Render (Arnold)

Personaje de diseño propio

Modelado conceptual (Zbrush)
Overpainting (photoshop)
Base y Escultura (Zbrush, GoZ, 3dsmax)
Telas (Marvelous Designer)
Hair & Fur (3dsMax)
Detallado (Zbrush)
Detallado con Proyecciones (Substance Painter, Mari)
Retopología (3dsmax, Zbrush)

Preparación para 3D Print

Zbrush
Cura

Montaje de una Reel de Orgánico

Edición de Video con Adobe Premiere