

Juego realizado por nuestra alumna Jenn Scarlett

Duración

900 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

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 VIDEOJUEGOS

Nuestro objetivo: que seas capaz de crear tu propio videojuego, ¿cómo? muy sencillo, gracias a nuestro Máster Superior en Videojuegos podrás aprender todo lo relacionado con el mundo del diseño y programación de videojuegos.

Aprenderás a trabajar en la producción gráfica de shoot'em ups, arcades, carreras, roleplaying games y survival, mediante un proyecto formativo innovador donde te enseñamos a trabajar con modelos, entornos modulares, retopologías y ciclos de animación.

Además te enseñaremos todos los fundamentos teóricos y prácticos necesarios para desarrollar un proyecto de programación para la industria de los videojuegos en el entorno de Unity. Sin embargo no solo nos quedamos ahí, si no que también te ofrecemos la posibilidad de crear tu propio videojuego en 3D utilizando una de las plataformas más extendidas: Unreal Engine y Unity, aprendiendo todos los aspectos de la creación de un videojuego, desde los materiales básicos (mallas, mapas de texturas, animaciones) hasta los más avanzados (reflexión, refracción, normales, emisión, desplazamiento o fresnel), pasando por la iluminación y la creación de un juego en tiempo real. Ni los objetos ni los personajes tendrán secretos para ti, pasa de jugador a protagonista de tu propia aventura en 3D.

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

UNREAL ENGINE

Introducción a Unreal Engine

Instalación del programa y actualización Navegación
Organización de interfaz
Menús
Content browser
Layout
Trabajar en 3D

Creación por BSP

Tipos
Manipulación y propiedades

Creación de un Kit para escenarios modulares

Introducción a Maya
Creación módulos
Exportar e importar

Geometrías estáticas

Importar
Manipular
Nanite

Luces

Tipos de luz
Tipos de sombra
Lumen
Iluminación a tiempo real
Luces Volumétricas
RayTracing

Organización del proyecto

Creación del proyecto
Creación de las carpetas

Materiales básicos

Tipos de materiales

Simulaciones físicas

Tejidos
Fluidos

Tipos de juego

Geometrías animadas

Sistema visual de scripts, Blueprints

Tipos de BP
Actor
Pawn
Character
Player Controller
Creación y uso

Animaciones

Creación, Tipos, Utilidad
Motion Warping
Full Body IK

Animación de objetos y cinemáticas, Matinee

Sistemas de Partículas
Partículas Volumétricas

Materiales avanzados

Profundización en los materiales
Materiales físicos
Shaders

Postproceso en tiempo real

PROYECTO

Planificación del proyecto. Distribución de tareas

Toma de decisiones.
Interfaz
Animaciones
IA
Sonidos
Efectos, Partículas
Estética
Escenarios
Jugabilidad.

Creación de todos los elementos

Búsqueda de contenido

Programación avanzada

Introducción a programación de objetos (C++)

Creación interfaz

Photoshop
Implementación

Programación personaje principal

Composición
Movimiento
Cámara
Jugabilidad
Atributos

Animaciones

Creación de animaciones en UE5
Blend Space
Anim Offset
Montaje

Partículas

Creación de sistemas de partículas necesarios para el proyecto (niebla, fuego, explosiones, humo, etc).

Personajes

Principal
Enemigos
Metahumans
IA
Composición
Movimiento
Cámara
Jugabilidad
Atributos

Escenario

Creación mediante Landscape
Editor de Terrenos
Implementación de todos los elementos
(mesh, partículas, luces, personajes, etc)

Testeo

Búsqueda de errores

DESARROLLO CON UNITY

Introducción a Unity

Interfaz de usuario
GameObjects y componentes
Rigidbody
Colliders y triggers

Fundamentos de programación

Clases y Objetos
Variables y funciones
Convenciones y sintaxis
Control de flujo y loops

Programación en Unity

Monobehaviours
Input
Control de tiempo
Animators
UI
Managers y Singletons
Unity Events
Scriptable Objects

Arte para videojuegos

Introducción al 3D
Introducción al 2D
URP vs HDRP
Partículas y efectos
Iluminación
Introducción a shaders

Introducción al diseño de videojuegos

Game Design Document (GDD)
Diseño de niveles
Game Feel

Producción, distribución y marketing

Modelos de negocio
Plataformas de distribución
Herramientas de marketing