

# MASTER SUPERIOR EN CREACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES













 CURSO

 MASTER

 MASTER SUPERIOR

 TÍTULO SUPERIOR

 WORKSHOP

## 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, Wacom

## Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

## 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 equipo 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.

## Nube de tags

[2D](#)
[Ilustración](#)
[Photoshop](#)
[Concept](#)
[Master](#)
[Art](#)
[3D](#)
[ZBrush](#)

¿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.

Este master esta dirigido a profesionales del sector que quieran ampliar sus conocimientos para trabajar en la industria audiovisual de animación y videojuegos. Licenciados y estudiantes de Diseño, Bellas artes, Audiovisuales o módulos de formación profesional relacionados con el ámbito artístico.

Cualquier persona con inquietudes artísticas que busque formarse para trabajar en la industria.



Octubre Abril	Noviembre Mayo	Diciembre Junio	Enero Julio	Febrero Agosto	Marzo Octubre	Abril Noviembre	Mayo Diciembre	Junio Enero	Julio Febrero
60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas	60 horas

## 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.

## Modelado orgánico con ZBrush

### Anatomía

Humana  
Animal  
Comparada y fantástica

### Modelado Poligonal

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

### Escultura Digital

#### 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

### Creación de una Reel de orgánico

### Curso de Texturizado Avanzado

#### Tratamiento de las superficies

PBR  
Plásticos  
Metales  
Madera  
Naturaleza  
Orgánicos

#### Photoshop

#### Pintado con proyecciones:

Mari  
Quixel Suit  
Substance Painter

#### Texturas Procedurales

Substance Designer

#### Materiales en tiempo real y efectos con texturas

Unreal  
Unity  
Marmoset