

MASTER SUPERIOR EN VIDEOJUEGOS














 CURSO

 MASTER

 MASTER SUPERIOR

 TÍTULO SUPERIOR

 WORKSHOP

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, Unreal, ZBrush, Unity, Substance, Photoshop, Premiere

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 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.

Nube de tags

3D Unreal Unity Substance
Master ZBrush Superior 3DS Max

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 modelados, 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 sólo 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, 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.



Año 1

600 horas

Año 2

300 horas

Videjuegos

3DS Max básico

Modelado con formas 2D
Modelado con primitivas y deformadores
Modelado con polígonos editables
Otros métodos de modelado (NURBS, Booleans, etc)
Principios de modelado inorgánico, superficies duras
Creación de UVs, parte 1
Creación de texturas dentro de 3DS Max
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
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
Postproceso en tiempo real
Generación del ejecutable

3DS Max avanzado

Modelado con Graphite
Retopología
Esculpir y pintar geometría
Principios de modelado orgánico
UVs avanzadas
Proyecciones de texturas
Simulaciones físicas
Jerarquías y creación de huesos
Expresiones, restricciones y controladores
Aplicación de un esqueleto a una geometría
Sistemas de animación: Biped, CAT y Rigging propio
Principios de animación
Ciclos de andar y correr
Iluminación avanzada
Materiales avanzados
Render en Mental Ray

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
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

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

Photoshop y Premiere

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 vídeo

Desarrollo con Unity

NIVEL INICIACIÓN

Interface
Scripts as Behaviour Components Variables y Funciones
Convenciones y Sintaxis
Control del flujo
Loops
Ámbito de acceso
Awake vs Start vs Update vs FixedUpdate Vectores
Obtener componentes
Activar y desactivar componentes y objetos Transformaciones
Interpolaciones y transiciones
Crear y destruir
Input por teclado y mando
Acceder al ratón
Control del tiempo
Tipos de datos
Clases
Arrays
Invoke
Enumeraciones

DIRECCIÓN DE ARTE

Introducción al 2d Introducción al 3D

NIVEL MEDIO

Properties
Ternary Operator Sobrecarga de métodos
Herencia y polimorfismo

Overriding
Interfaces
Extension Methods
Namespaces
Lists and Dictionaries
Coroutines
Quaternions
Delegates
Attributes
Events

NIVEL AVANZADO

Crear nuestro propio inspector
Añadir botones a nuestro inspector
Singleton y Managers
Object pooling y optimización
Desarrollo en Móvil
Desarrollo para VR

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

PROYECTO

Game Design Document (GDD)

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

Geometrías estáticas

Importar
Manipular

Luces

Tipos de luz
Tipos de sombra

Organización del proyecto

Creación del proyecto
Creación de las carpetas

Materiales básicos

Tipos de materiales

Simulaciones físicas

Tipos de juego

Creación de un Kit para escenarios modulares

Introducción a Maya
Creación módulos
Exportar e importar

Geometrías animadas

Sistema visual de scripts, Blueprints

Tipos de BP
Creación y uso

Animaciones

Creación
Tipos
Utilidad

Animación de objetos y cinemáticas, Matinee

Sistemas de Partículas

Materiales avanzados

Profundización en los materiales
Materiales físicos

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

Creación interfaz

Photoshop

Implementación

Programación personaje principal

Composición

Movimiento

Cámara

Jugabilidad

Atributos

Animaciones

Creación de animaciones en UE4

Blend Space

Anim Offset

Montaje

Partículas

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

Enemigo

IA

Composición

Movimiento

Cámara

Jugabilidad

Atributos

Escenario

Creación mediante Landscape

Implementación de todos los elementos (mesh, partículas, luces, personajes, etc)

Testeo

Búsqueda de errores