

# CURSO DISEÑO DE CRIATURAS

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign MAXON

**CURSO**

**MÁSTER**

**MÁSTER SUPERIOR**

**TÍTULO SUPERIOR**

**WORKSHOP**

## Duración

75 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

## 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

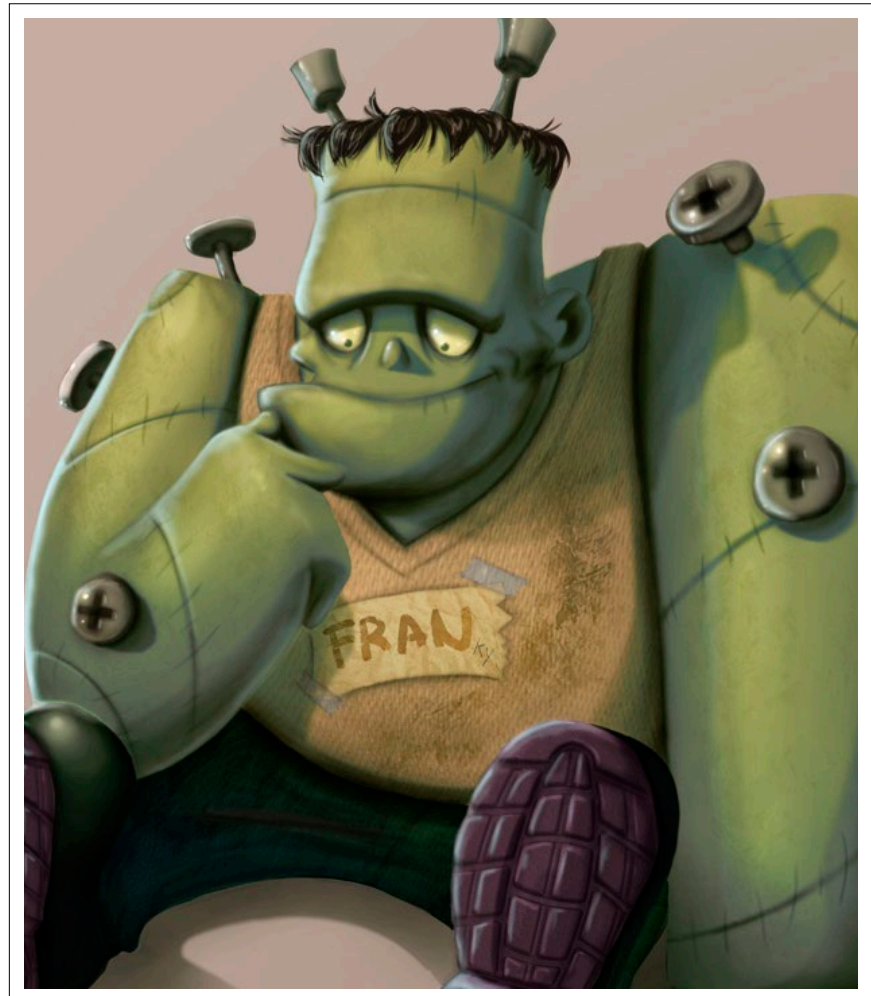
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

## 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.

Para crear una criatura nos basaremos en los mismos fundamentos que en creación de personajes. Pero hay que enfocar ciertos aspectos, como tipología y rasgos animales, con mayor nivel de estudio. Para obtener un resultado plausible debemos comparar y aprender de la naturaleza, repasando los diferentes sistemas de clasificación de animales.

Ya sabemos que una criatura, aunque debe alejarse del parecido humano, comparte ciertas características similares. Dotarlas de personalidad, crear un hábitat para ellas y conseguir su empatía con el público es la misión de todo el equipo de creadores de criaturas.



## Nube de tags

2D Ilustración Photoshop  
Concept Art Criaturas

Abril  
Enero  
Octubre

Mayo  
Febrero  
Noviembre

50 horas

25 horas

## Diseño de criaturas

### Zoología

Historia natural  
Sistemas de clasificación

### Evolución especulativa

Evolución alternativa

### Blackboard

Extinciones masivas  
Hábitats

### Criaturas y bestiario

Libros de interés  
Anatomía animal comparada

### Deformaciones intencionadas

Ejercicios  
Deformaciones en traslación

### Paralelismos y convergencias

Dimorfismos

### Exobiología. Simetría radial y bilateral

Interpretaciones artísticas.  
Humanoides xenomorfos  
Híbridos.  
Mecánicos  
Fantásticos  
Ejercicios  
Block creativo  
Creature redesign

### Pasos a crear

Tipología  
Documentación.  
Ejercicios  
Animales humanizados

### Técnicas photo composite

Shaders

### Drawing and painting dragons

### Freestyle creature design

Pro secrets