

CURSO DISEÑO DE VEHÍCULOS, ARMAS Y PROPS

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic | Unity UNREAL | Toon Boom SOLIDANGLE | Adobe Blackmagicdesign Apple 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, 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 Lightbbox 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.

La reproducción y el arte dentro de cualquier proyecto tienen que estar medidos hasta en sus más insignificantes detalles. Esta disciplina se encarga de presentar cada prop de forma efectiva y sencilla.

Vehículos, armas, mobiliario e incluso la forma de los árboles o las nubes son creados como props. Se podría comparar al trabajo de un diseño industrial por su limpieza y claridad. Así debe de ser para que modeladores y escenógrafos no tengan ninguna duda a la hora de realizar estos diseños.



Nube de tags

2D Ilustración Photoshop
Concept Art Vehículos

Abril
Enero
Octubre

Mayo
Febrero
Noviembre

50 horas

25 horas

Vehículos, Armas y Props

Diseño industrial

Ejercicios
procesos
Auto deportivo

Vehículos militares

References sheet
Ejercicios
Dynamic sketching
Military redesigns

Montura bípeda

Trípode
Cuadrúpeda
Arácnida.
Ejercicios
Layout
Montura biónica

Armas medievales y futuristas

Características y subdivisión
Armas de fuego.
Ejercicios
Siluetas
Armas.

Armaduras del pasado

Lógica de ergonomía
Ejercicios
Figura con armadura
Ejercicios
Alchemy class
Armadura cyberpunk

Cascos y yelmos

Estructura y expresión
Ejercicios
Procesos
Casco futurista
Desarrollo de piezas interiores y exteriores Base 3D

Amplificadores humanos

Ejercicios
Exoesqueleto
Exoarmadura

Items y props

Diseño y funcionalidad
Ejercicios
Implementar fichas de personajes

Drones de combate

Mecanismos
Mobiliario técnico