



Concept art motion and games **Ilustración Digital y 3D**

crear arte conceptual para ser utilizado en cualquier tipo de producción, crear hojas de personajes, entornos y keyframes utilizando procesos de 3D, photobashing e ilustración. Además de poder conceptualizar ideas para empujar la historia y la narrativa de los proyectos a través del lenguaje visual y técnicas de diseño.



¿Qué voy a aprender?

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales artísticas. Interesadas en la ilustración digital y 3D para la creación de personajes y ambientes para contar historias. Diseñadores gráficos, publicistas y afines, aficionados de las artes y afines.






“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Concept art motion and games

Ilustración Digital y 3D

CONTENIDO DE LA CLASE



Introducción al concept art

Introducción al arte de producción

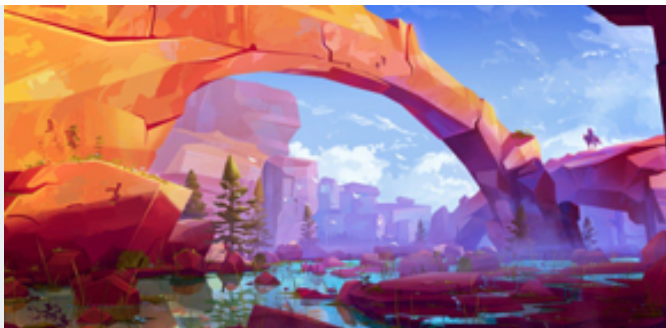
Introducción a los principios básicos de diseño y concept art.

Se utilizarán referencias y descubriremos el estilo y ambiciones deseadas de los estudiantes para su proyecto final.

Tipos de concept art y pipeline

Áreas de enfoque en Concept Art

En esta semana vamos a ver los diferentes tipos de arte conceptual que se utilizan en la industria y los diferentes métodos para producirlos.



El Pitch: el proyecto de tus sueños

La idea y su desarrollo

Planear y conceptualizar los distintos proyectos que serán elaborados, definir estilo visual, estilo gráfico, medio e historia.

Entornos, personajes y props

Protagonista y ambiente

Definir y conceptualizar las diferentes áreas a desarrollar. Los entornos del mundo, los personajes y props. Recopilar referencias y prepararnos para ejecutar las diferentes etapas.

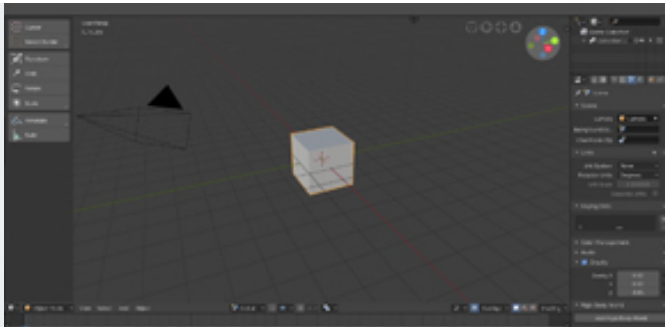
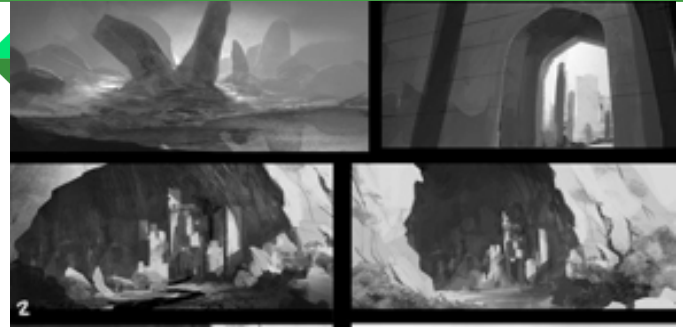




Bocetos, referencias y composición

El poder de las referencias

Importancia de utilizar referencias, diferentes tipos de composición, cómo hacer un boceto que sea legible y contar una historia.



Blender y bocetaje 3D

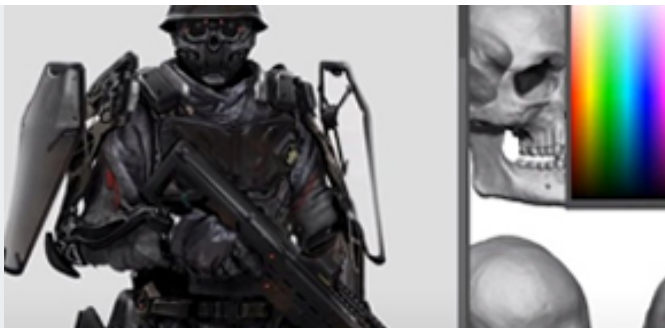
Introducción al 3D

Conocer las herramienta de modelado 3D Blender, su interfaz básica y cómo utilizarla para crear bocetos 3d.

3D y diferentes estilos

Herramientas avanzadas

Conocer las técnicas 3D más avanzadas para poder generar ideas y composiciones más dinámicas e interesantes.



Post procesado y paint over en photoshop

Render y Post-Producción

Exportación de renders a Photoshop y técnicas esenciales del photobashing, iluminación, incluir texturas y volumetría para darle vida y profundidad a nuestras piezas.



MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

