



## 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

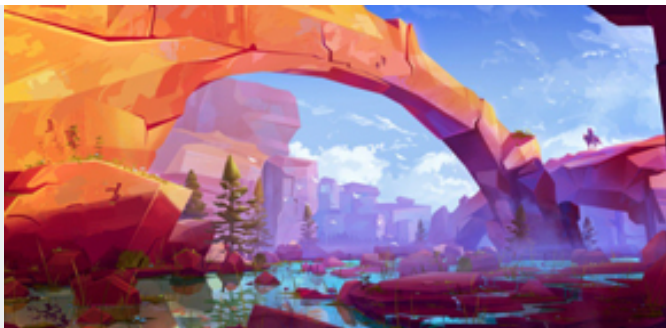
Introducción a los principios básicos de diseño y concept art.

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.

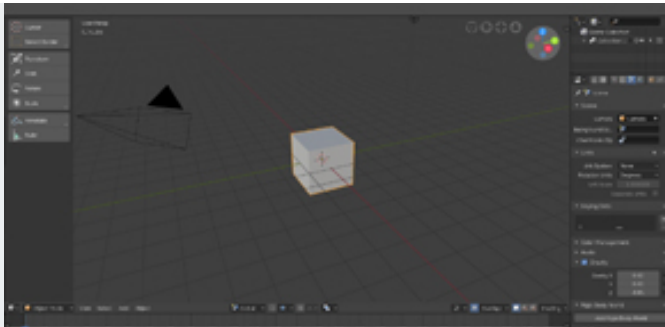
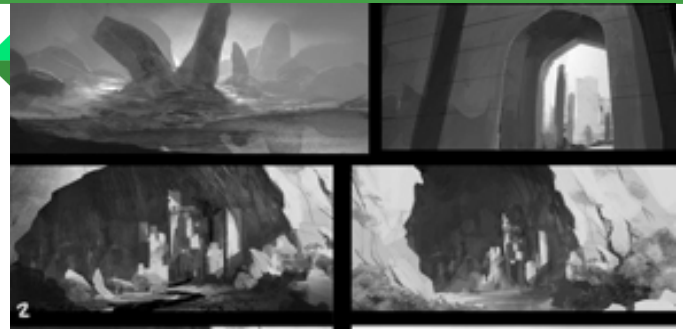




## Bocetos, referencias y composición

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

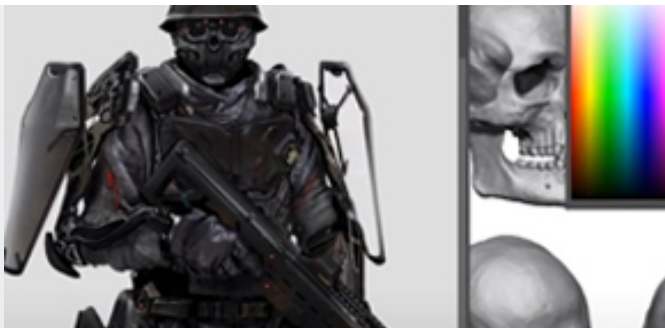
Introducción al 3D

Conocer las herramientas 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.

