

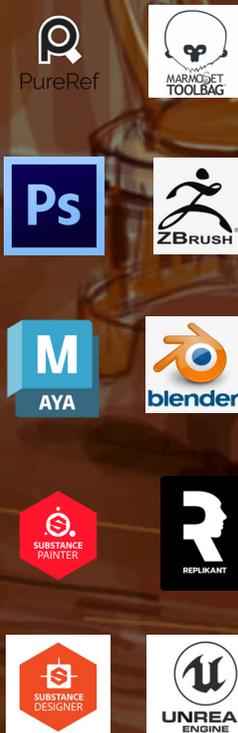


Curso Ilustración aplicada a cine y videojuegos

impartido por

JUAN CARLOS ABRALDES

Inicio 20 de Enero del 2025



Más información en

www.amigaspace.com

DESCRIPCIÓN

En este curso intensivo, aprenderás a dominar la preproducción gráfica para videojuegos, cine y animación. Está diseñado para formar a dibujantes e ilustradores que deseen especializarse en el diseño para el lenguaje de la animación en diversos medios como largometrajes, videojuegos, cortometrajes, series de televisión y anuncios publicitarios.

A lo largo del curso, los participantes explorarán los fundamentos del diseño y la composición, desarrollando personajes memorables y mundos visuales que enriquezcan la narrativa.

Los estudiantes aprenderán a contar historias a través de la ilustración, utilizando tanto técnicas digitales como tradicionales. Además, se les guiará en la construcción de un portafolio profesional que refleje su estilo personal y habilidades, preparándolos para el mercado laboral en industrias creativas. Dirigido a artistas y diseñadores apasionados por el cine y los videojuegos, este completo curso ofrece una oportunidad única para potenciar la creatividad y profundizar en el arte de la ilustración aplicada.

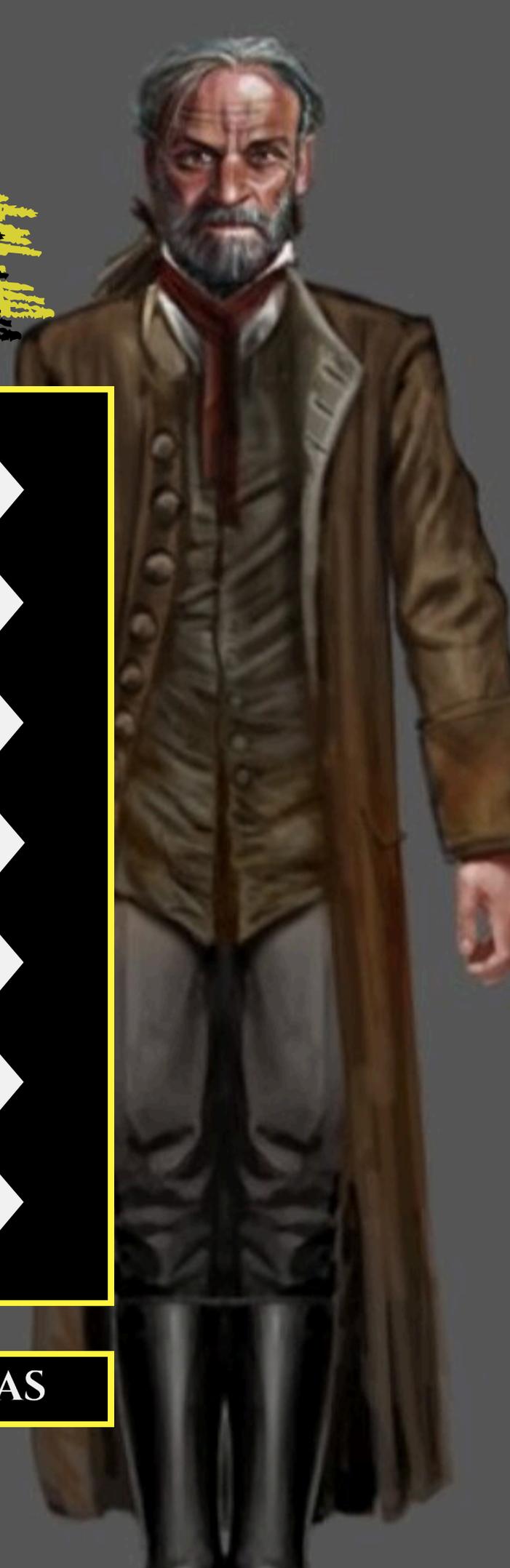
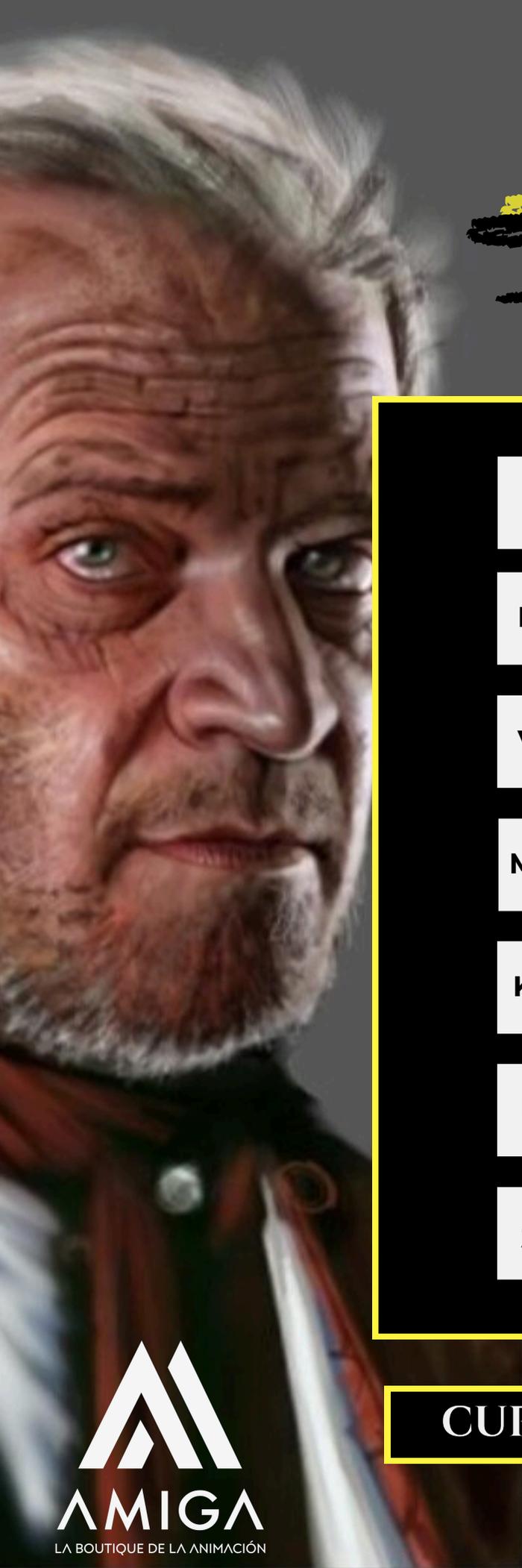




CONTENIDO

Al finalizar el curso, habrás creado un **portafolio profesional** que mostrará tu habilidad para generar identidades visuales y dar carácter a proyectos en las industrias del cine, videojuegos y animación.

- Dibujo al natural
- Dibujo de creación
- Color
- Lenguaje audiovisual
- La Ilustración
- Concept Art
- Storyboard Artist



CONTENIDO

- Diseño de Personajes
- Environment & Props Designer
- Visual Development Artist
- Matte-Painting
- Keyframes:
- Pintura Digital
- 3D para Concept Art

CURSO COMPLETO 1274 HORAS

HERRAMIENTAS Y SOFTWARES

Estas son algunas de las **herramientas y softwares** que aprenderemos a utilizar en este curso, y su manejo nos ayudará a ser unos auténticos profesionales del sector.





JUAN CARLOS ABRALDES

Juan Carlos es un experimentado Senior Concept Artist y Director de Arte con más de **30 años en la industria creativa**. Ha trabajado en cine, videojuegos y producción virtual, destacando en diseño conceptual, storyboarding, matte painting y modelado 3D.

En **DNABLOCK**, ha contribuido al diseño de avatares 3D y contenido animado en Web3. En Abra! Studios, lideró equipos creativos en cine y videojuegos, y en Ficción Producciones, utilizó Unreal Engine para producción virtual. Su trabajo en **"The Waylanders"**, un RPG inspirado en **Dragon Age: Origins** y **Neverwinter Nights 2**, es uno de sus proyectos más influyentes.

Además, Juan Carlos ha compartido su conocimiento como instructor, inspirando a la próxima generación de artistas. Su capacidad para transformar ideas en realidades visuales lo convierte en una figura clave en la industria del entretenimiento visual.

Más información en

www.amigaspace.com