



Aimelys Quintero Fariñas

-Ilustradora Digital

-Diseñadora gráfica y Desarrolladora web freenlance

-Modeladora y animadora 3D

22 de octubre de 1994

D.N.I 50358113-G

Nacionalidad Española - Cubana

Tel: 644 330 364

Mail: aimelys.quintero@gmail.com

CONOCIMIENTOS

Creación y manipulación vectorial, destinada a la creación artística de dibujo y pintura para el arte digital, concept art, mundo editorial, ilustración técnica, de libros, publicitaria o educativa.

Así como creación de personajes y mundos conceptuales para videojuegos o cine dónde el dibujo, la pintura y el diseño se conectan.

Ilustración Digital

Creación de videojuegos y películas de animación, con software especializados: 3D Studio Max, Autodesk Maya y ZBrush.

Modelado de personajes, criaturas y escenarios, ya sean orgánicos o aqitectónicos. Animación, texturización, iluminación y acabado final.

Modelado y Animación 3D

Sitemapping, wireframing, arquitectura de la información, diseño de interface, recursos gráfico y publicidad en el punto web. Desarrollo basado en estándares web: HTML5 y CSS, junto con Javascript y JQuery

Diseño Web

Creación de identidad corporativa, preparación de artes finales para producción en imprenta.

Maquetación para web y aplicaciones móviles.

Edición de videos e imágenes.

Diseño Gráfico

OTROS

DESARROLLO:

HTML5

CSS3

JavaScript

JQuery

WordPress

ZBrush

Autodesk Maya

3D Studio MAX

IDIOMAS:

Castellano

Inglés (Medio)

OTROS:

Disponibilidad Horaria Completa

FORMACION REGULAMENTADA

Diplomatura de Creación Gráfica, Artística y Digital.

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Octubre 2012 - Junio 2015

Especialidades Gráficas:

Dibujo profesional, Concept - Art, Ilustración editorial, Ilustración publicitaria, Creación de personajes, Cómic, Dibujos animados Animación 2D y 3D, Modelado 3D, Animación para videojuegos, Animación clásica, Diseño gráfico, Diseño web, Ilustración digital, Escultura y Técnicas de color.

Softwares:

Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Dreamweaver CC, Adobe Indesign CC, Adobe Flash CC, Adobe After Effects CC, Adobe Premiere Pro CC, 3D Studio MAX 2015, Autodesk Maya 2015, ZBrush, CTP, Corel Painter X3 y Manga Studio.

Máster en Diseño Gráfico y Comunicación Digital Oficial de Adobe.

CICE (Escuela Profesional de nuevas tecnologías)

Noviembre 2015 - Junio 2016

Especialidades Gráficas:

Dibujo vectorial, Tratamiento Digital de Imágenes, Edición de libros digitales y en papel, Conceptos básicos de Internet, Maquetación con HTML y CSS3, Javascript/jQuery, Principios de Diseño Web y Diseño de Interfaz, Animación HTML5 Canvas, Conceptos básicos de PHP y MySQL. WordPress

Softwares:

Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Dreamweaver CC, Adobe Indesign CC, Adobe Flash CC, Netbeen y WordPress.

FORMACION COMPLEMENTARIA

Monográfico de Corel Painter X3.

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Octubre 2013 - Febrero 2014

Especialidades Gráficas:

Especialización de la interfaz del programa, pinceles, técnicas, efectos y capas para ilustraciones de cuento Infantil, la ilustración de prensa, el cómic, la tira de prensa, el humor gráfico y la ilustración fantástica.

Softwares:

Corel Painter X3



Monográfico de Creación de Personajes.
ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Octubre 2012 – Julio 2013

Especialidades Gráficas:

Especialización en dibujo desde la idea inicial, pasando por el boceto, hasta la línea final, seguimiento exhaustivo: Composición, Anatomía, Perspectiva, Línea de acción, Sombras, Perfección de técnica de dibujo, Énfasis en el estilo personal, Estilo Fantástico, Estudio de personaje masculino y femenino, Búsqueda de documentación, Realización de pose estática, Criaturas, Superhéroes, Anatomía para súper masculina y femenina, Perspectiva, Efectos especiales, Teoría del color, Color tradicional y digital, Paleta de color, Flats, Luces y sombras para que el dibujo transmita la mayor fuerza posible y en cualquier acabado ya sea realista, hiperrealista o cartoon.

Sofware:

Manga Studio, Corel Painter X3, Zbrush y Adobe Photoshop.

Monográfico de ZBrush.

Noviembre 2014 – Julio 2015

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Especialidades Gráficas:

Especialización en los entresijos del modelado orgánico, pasos necesarios para poder esculpir figuras y conseguir un resultado realista, herramientas para llevar a cabo una escultura digital desde cero. Modelado de rostros, bustos y cuerpos enteros, de personajes, criaturas, híbridos, máquinas o escenarios.

Texturizado, color, iluminación, mapas de UV Master y exportación a otros programas de 3D.

Sofwares:

ZBrush

Monográfico de Perspectiva.

Noviembre 2014 – Marzo 2015

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Especialidades Gráficas:

Especialización del dibujo en perspectiva ya sean escenarios o personajes, para cómic, videojuegos e ilustración digital ó tradicional.

Perspectiva Isométrica, de un punto de vista, de dos puntos de vistas, de tres puntos de vista, en picado, en contrapicado, líneal, radial, cónica, transmitiendo el efecto Ojo de Pescado y varios personajes interactuando en perspectiva.

Sofwares:

Manga Studio y Adobe Photoshop.

Monográfico de Aereografía

Enero 2014 – Julio 2014

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Especialidades Gráficas:

CBM (Color Buffer Method) sistema completo de pintura diseñado para aerografistas, estos métodos se pueden aplicar a todas las formas de arte visual, desde la pintura al óleo, hasta para los tatuajes. El sistema ofrece al artista un arsenal de técnicas y soluciones que incluye, los 21 elementos de las técnicas de visión, sistemas de enmascaramiento, las 10 reglas del realismo, hiperealismo, la percepción, técnicas de pintura opaca y transparente.

Monográfico de Rigging.

Abril 2015 – Mayo 2015

ESDIP (Escuela Superior de Dibujo Profesional)

Especialidades Gráficas:

Matemática básica para códigos, mecanismos sencillos, compound de cadenas de huesos elásticos, técnica y cadena de FKIK, técnica de IK elástico, constraints por nodos, skinning, estudio de cantidad de controles para las distintas partes del curepo, comprobación del funcionamiento, integrarlos en Softimage, Maya, Blender o 3D Max.

Sofwares:

3D Studio MAX 2015, Autodesk Maya, Softimage y Blender.

EXPERIENCIA

Prácticas de Ilustradora Digital y Modeladora 3D

Octubre 2012 – Junio 2015

Productora de ESDIP

Trabajo en equipo en los cortos “Just The Beginning”, “MARS LOVE” y “300.000\$”, en los cuáles realicé procesos creativos, storyboard, fondos, concert art, animación 2D y 3D y modelado 3D.

