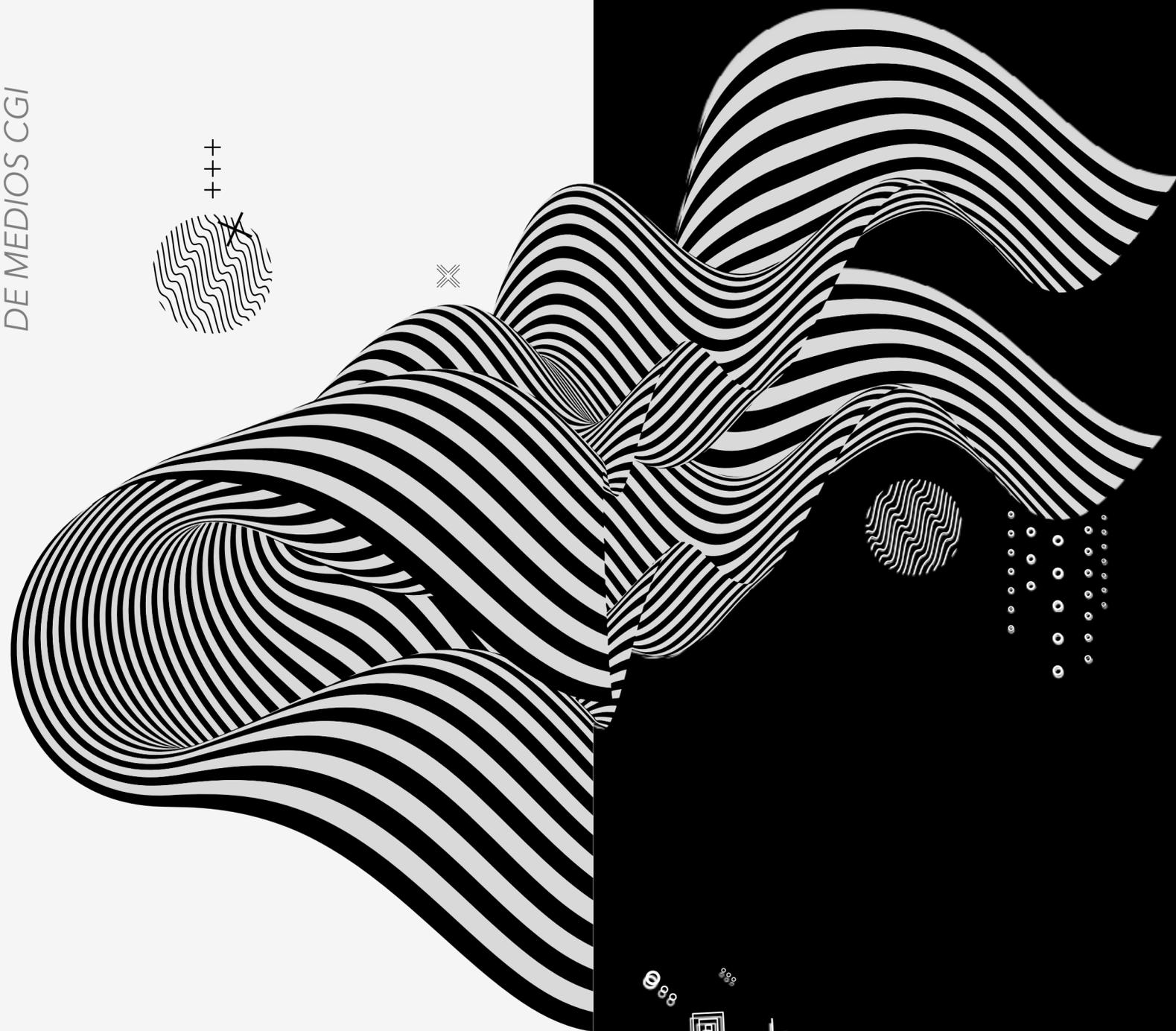


DISEÑO GRAFICO
PRODUCCION
DE MEDIOS CGI



DIEGO PIRRON

Se puede decir que la existencia de un valor es el resultado de la interpretación que hace el sujeto de la utilidad, deseo, importancia, interés, belleza del objeto. Es decir, la valía del objeto es en cierta medida, atribuida por el sujeto, en acuerdo a sus propios criterios e interpretación, producto de un aprendizaje, de una experiencia, la existencia de un ideal, e incluso de la noción de un orden natural que trasciende al sujeto en todo su ámbito.

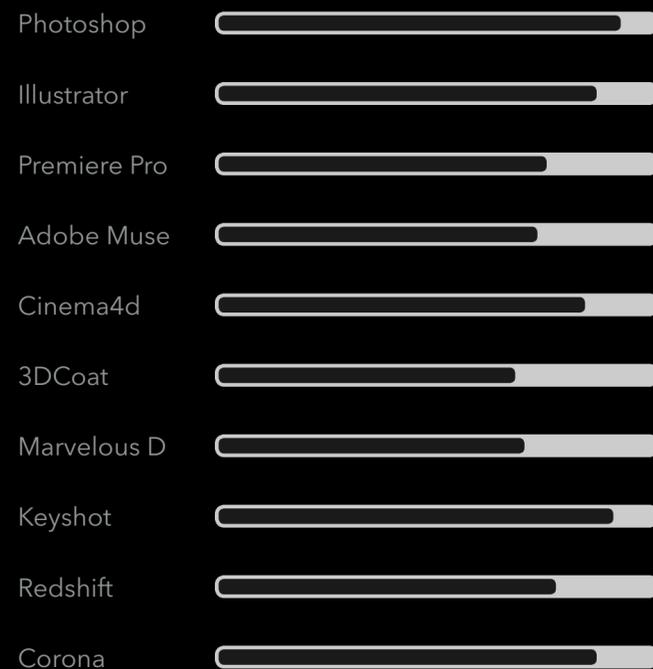
Portafolio: diseño grafico, produccion , de medios cgi.

Personalidad creativa e innovadora, con habilidad para comunicar conceptos visualmente a través del análisis y síntesis; con conocimiento, comprensión e interpretación de la realidad social que permiten realizar proyectos con gran sentido humano. Alto sentido de empatía para interpretar las necesidades del cliente así como la capacidad de ser proactivo.

+ Idiomas

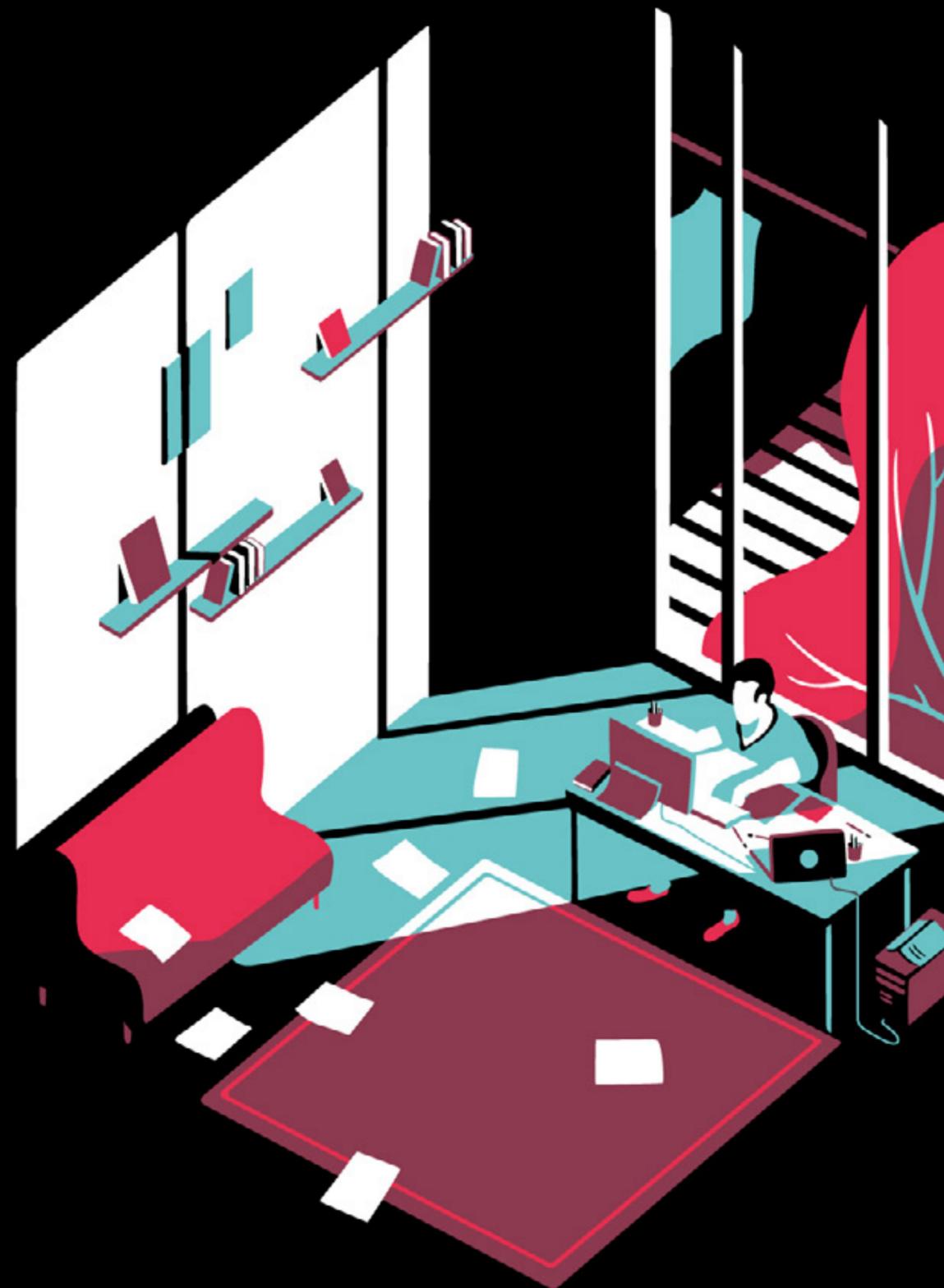
Español <i>de origen</i>	Ingles 81 %	Japones 12 %
-----------------------------	----------------	-----------------

+ Habilidades



+ Educacion

- Universidad del Valler de Mexico
2012 - 2016
Licensiatura en Diseño Grafico
- Artstation Frank Tzeng
Ago 2015 - Mar 2016
Taller de Escultura y modelado 3D para personajes y figuras organicas reealistas e hiperealistas
Por: Frank Tzeng
- Naughty Dog Workshop
Ago / Nov 2016
Taller de Color e iluminación, teoria y composicion del color en forma y armonia con la imagen
Por: Eytan Zana
- Naughty Dog Workshop
Feb / Jun 2017
Ilustración digital y diseño de ambientes concep-
tuales para el desarrollo en produccion CGI
Por: John Sweeney
- Arca Mexico
Abr / Jun 2016
Taller de Pintura digital en Photoshop, para medios
impresos y salida digital
Por: OZZO OZZBOURNE (Ilustrador)



Diego Pirron.

DIEGO PIRRON
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

MULTIPLES SOLUCIONES



VOLANTE

app iOS & android



GRUPO B

escuderia rally



WILD KATZ

sport center femenino

logotipos

logotipo

ARQUITECTUAL

Arquitectual es un despacho de arquitectura joven dirigido por Famed Spahilli. Con 5 años de experiencia, Famed ha participado en competencias nacionales e internacionales como NBPJ (Nueva Biblioteca Publica en el Estado de Jalisco).

Para el logotipo de Arquitectual, se creó una nueva identidad basada en el reflejo de sus obras apostando hacia la evolución de la marca. Enfocando mayor esfuerzo en diseñar un logotipo tipográfico inspirado en el elemento arquitectónico de soporte de una obra acentuando rasgos "bold" para destacar su personalidad de la mano con una identidad limpia y elegante.



BRANDING

Esta marca explora la combinación de la elegancia y la calidad, encuentra su inspiración en las expresiones culturales a lo largo del territorio mexicano. Los elementos que conforman la marca, se basan en piezas icónicas reconocibles de la historia mexicana de los últimos 210 años de desarrollo contemporáneo. El logotipo integra las formas del sello postal, con los remates y detalles de la artesanía oaxaqueña en el barro negro.



logotipo circular ARMOS





PAQUETE DE VENTA

Armos es un marca, Mexicana, especializada en la venta de una amplia variedad de productos regionales. El diseño se inspira en las cualidades culturales y regionales de los representantes culturales por areas, creando un sistema de nomenclatura basado en la musica, gastronomia, danza, moda y geografia; para así poder establecer la division de las secciones dentro de la propia marca. Se simplificaron estas ideas regionales para crear un lenguaje más homogéneo, usando elementos y colores identificables para desarrollar las etiquetas de la marca y facilitar la identificacion visual.



SENTIDO

de la marca



Significado

Es una marca exclusiva dedicada a México

La marca es sobria y minimalista, pero tiene la habilidad de integrar elementos más excéntricos, como las ilustraciones utilizadas en la papelería o la composición estilo collage en su lado impreso.





Marca y Papeleria

ESCUELA MEXICANA DE MUSICA

Esta propuesta creativa se basó en mejorar los atributos originales de la marca a través de un enfoque de diseño modernista. Se desarrolló un estilo de logos y emblemas para comunicar de una forma elegante los valores de la misma. Se creó un sistema de patrones orgánicos aplicados en tonos oro, que simulan el movimiento de las ondas sonoras que percuten en las superficies donde está ubicada la sala de estudio musical. La paleta de color, que toma colores victorianos como base, se compone principalmente de azul, lila y oro haciendo referencia a las tonalidades musicales que



se asocian a la escala Si menor (Si M = Do b M). La selección tipográfica incorpora lo clásico con toques modernos. El emblema que acompaña la marca, muestra el icónico connotado en la clave de Sol y corchetas de las partituras.





**LIBRO DE
PARTITURAS
DISEÑO
EDITORIAL Y
FOTOGRAFÍAS**

La Escuela Mexicana de Música se preocupa por el desarrollo musical del alumno, por lo que brinda las herramientas bases para su pleno desenvolvimiento artístico. Con dos vertientes, una para jóvenes entusiastas; y la segunda, para grupos orquestados de múltiples categorías.

WEB.

01

02

03



•10

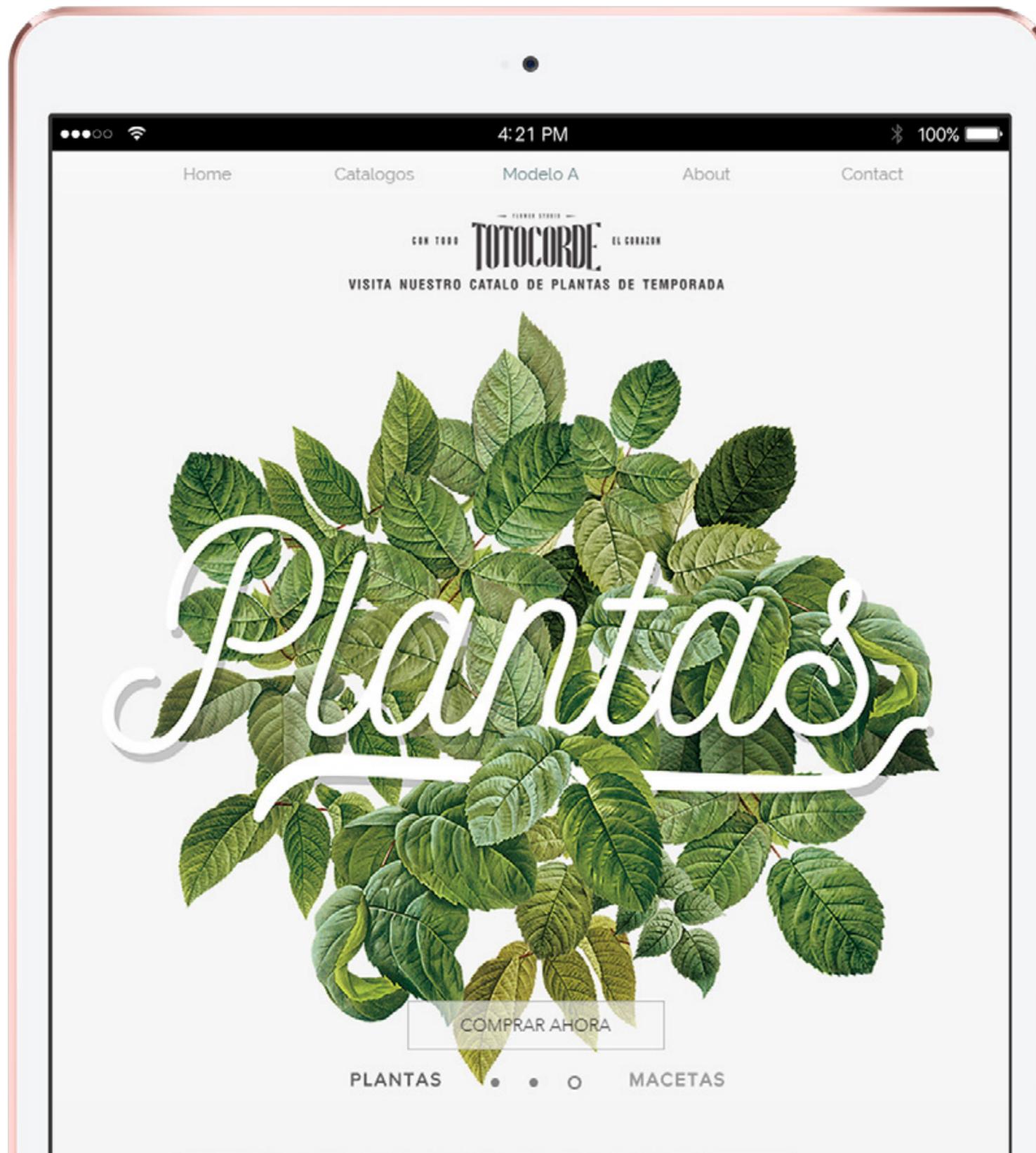
**GURMI
SITIO
GURMET
DISEÑO
WEB**

Gurmi es una web especializada en comida con inspiración internacional. Su área más popular es el recetario; sin embargo, también cuenta con blogs para informar y tips de cocina profesional. Tomando como referencia el tema gastronómico, se diseñó un sitio web con el fin de dar a conocer a detalle contenido específico y servicio informativo. Se creó una experiencia (UX) simple, amigable e intuitiva; en la que los usuarios acceden a las entradas más recientes y destacadas de cada sección dentro de una plataforma interactiva.

WEB.

- 01
- 02
- 03

Totocorde es una compañía que se dedica a la creación de macetas artesanales, a través de principios autosustentables. El rediseño del sitio web cubre las necesidades de la marca de manera sin dejar a un lado la estética y funcionalidad.



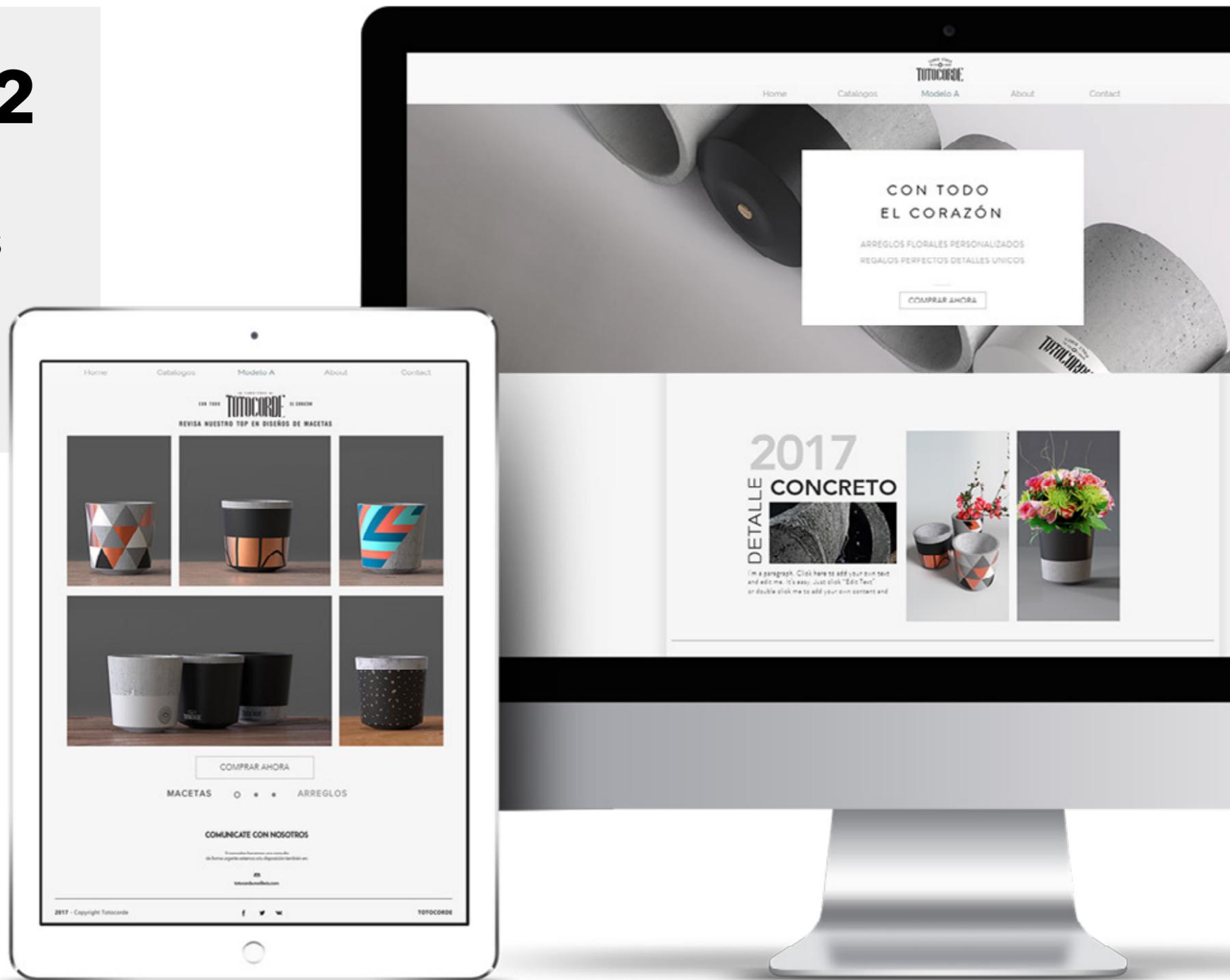
TODA UNA PLATAFORMA INTERACTIVA Y FUNCIONAL

Utiliza imágenes de gran tamaño, descansos visuales y acomodados tipográficos que facilitan la navegación de los productos. Se creó un lenguaje simple y sutil, con disposiciones tipográficas modernas basadas en sistemas reticulares. Las jerarquías definidas son identificables en el diseño de interfaz, gracias a la utilización de tres pesos tipográficos: medium, light y thin, que permiten un contenido más sencillo de leer.

•12

CARACTERÍSTICAS

Combinación de colores brillantes y claros, conservando el look & feel limpio



EMPAQUE

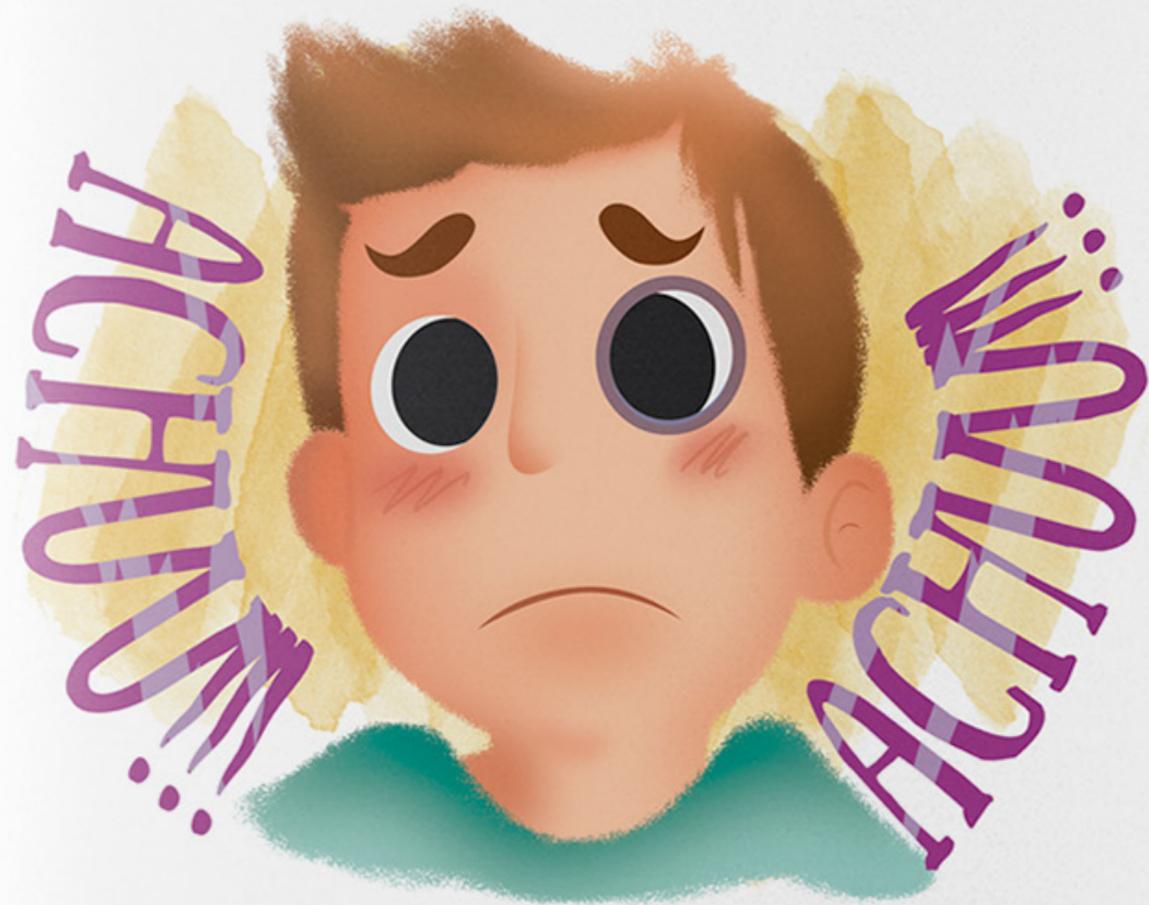
bolsa y caja totocorde

El objetivo es reflejar el origen natural y artesanal de los productos, pero sin dejar de lado su exclusividad; para lo cual se desarrollaron ilustraciones personalizadas con un arte vintage identificable.

Los empaques están relacionados con el proceso de elaboración sustentable; brindando una personalidad diferenciada y viva, que realza los valores y la cultura de la marca en honor a las comunidades caseras que contribuyen con el cultivo de la flora y las especias.

Totocorde es una empresa mexicana que produce macetas de forma artesanal con madera de poda y concreto así como sistemas de siembra caseros.





Ya en la casa, mi mamá me ayudó a acostarme en mi cama. Me llevó un té de manzanilla y me untó una bola de pomadas, una tenía olor muy fuerte y me hizo estornudar. Fue un estornudito cualquiera, pero sentí como si el cuerpo se me partiera en pedacitos, los ojos se me llenaron de lágrimas y lloré.

DISEÑO EDITORIAL

ESTORNUDAR DUELE

Es un libro de numerosas historias que aproximan a los pequeños a la lectura

En la literatura infantil las imágenes siempre van a tomar el primer plano, es por esto que ofrece una excelente oportunidad para el trabajo y realización de ilustraciones.



**ESTORNUDAR
DUELE
ESCRITOR**
• CARLOS SZYMANSKI •



La propuesta tomó un rumbo único y algo radical en cuestiones de diseño editorial. Su apariencia es audaz, fresca, actual y poco convencional, está basada en una fórmula muy sencilla que busca exaltar las imágenes, usando fondos blancos, y la mancha tipográfica sobreponiendo gruesos marcos sobre un diseño cuadrado.



“¡Qué panzazo te diste, mi chavo!” repetían entre risas Pepe y Javier mientras yo me sobaba el chipote que se me hizo y trataba de agarrar aire otra vez. No es que me doliera el cabezazo pero dicen que es bueno sobarse para que no se hinche tanto. Alguien detrás de mí preguntó “¿Te lastimaste?” Cuando giré la cabeza, me dí cuenta que era Lulú y me estaba tocando el hombro. No me acuerdo qué le contesté, pero creo que entendió que me sentía bien. “Mañana van a comer Pepe y mis primos a mi casa, si quieres vente tú también” me propuso Lulú. “Gra-gracias...voy a pe-pedir permiso” le respondí mientras, a espaldas de ella, Pepe y sus hermanos sonreían maliciosos y me abanicaban aire con las manos. “Bueno, hasta mañana” se despidió Lulú con una sonrisa.

CULTURA URBANA EN CIUDAD UNIVERSITARIA

Con el objetivo de acercar a la comunidad universitaria a los principios de la Cultura Urbana, la Coordinación de Difusión Cultural a través de la Dirección de Danza, genera un espacio de encuentro titulado CU en CU, Cultura Urbana en Ciudad Universitaria, en el cual la comunidad de Hip Hop podrá compartir su filosofía y contexto por medio de clases magistrales de danza, diálogos, batallas, exhibiciones y una retrospectiva fotográfica virtual con elementos que contextualizan su posición ideológica.

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL



HIP-



HOP-

Viernes 13 de Junio

- Salón de Danza

14:00 a 15:00 - Clase Magistral de Break, imparte Bboy Baby
16:30 a 17:30 - Clase Magistral de Popping, imparte Funky Maya
18:20 a 20:00 - Encuentro de Reflexión y Diálogo Urbano, impacto social de cultura Hip Hop, perspectivas y nuevas formas de intervención

Sábado 14 de Junio

- Salón de Danza

16:00 a 17:30 - 1º Blogo: Batalla Crew vs. Crew
Cypher I: DJ Scarf, MC Van T
Crews: Other Side, Soul Tommy, Rhythm Invade, Unik Breakers, Twisted Flavors y Footwork Cannabis
18:00 a 19:30 - 2º Blogo: Crew vs. Crew
Cypher II: DJ Scarf, MC Van T



CU-

Sábado 14 de Junio

- Explanada de la Sala Miguel Covarrubias

14:00 a 15:00 - Clase de Free Style para niños, imparte Balock. Previa inscripción en infancia@unam.mx cupo limitado.



Domingo 15 de Junio

- Sala Miguel Covarrubias

18:00 a 20:30 - Función: Performance Break
VJ Thai, DJ Scarf, MC Van T, Beatbox Yir
Crews: Almas Irresponsables, Kadetes del Tole, Holokoons, Raspazuelas, Hip Hop Inteligente y Ariel RP
Semifinal y Gran Final Batalla Crew vs. Crew

CU-

Lunes 8 a 22 de Junio

- Galería Virtual y Retrospectiva Fotográfica de Azucena Sanabria y Miguel Pontón

Salón de Danza: Entrada libre, cupo muy limitado.



Cultura Urbana en Ciudad Universitaria

cartel informativo

CULTURA URBANA EN CIUDAD UNIVERSITARIA

El cartel integra patrones de líneas inspiradas en diferentes proporciones y formas de pestañas. Las diferentes tipografías en negrita exaltan la fuerza y resistencia, logrando coherencia con las características del evento. La elegancia y acentuación visual fueron objetivos para la selección de la paleta de colores, añadiendo toques de estampados metálicos cobrizos y negros como punto culminante en la línea fotográfica. Esta idea muestra una unidad visual ordenada que enaltece un sistema de retículas y jerarquías; que sumado al uso de tipografía sans serif, presenta la información de manera clara y precisa.

La Coordinación de Difusión de la UNAM, a través de la Dirección de Danza, consolida un espacio de encuentro y confluencia denominado CU en CU -Cultura Urbana en Ciudad Universitaria-, plataforma en donde se estimula la interacción entre la comunidad Hip Hop y universitaria; por medio del intercambio de su filosofía y contexto, y la gestión de procesos creativos en los jóvenes.

Con esto en mente se trabajó bajo dos objetivos:

- Diseñar, coordinar y operar el programa de Difusión Cultural dirigido a la comunidad universitaria y a la población en general.
- Promover el intercambio y participación de la comunidad universitaria en la creación de propuestas artísticas y culturales de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México



S.M.

01

02

03

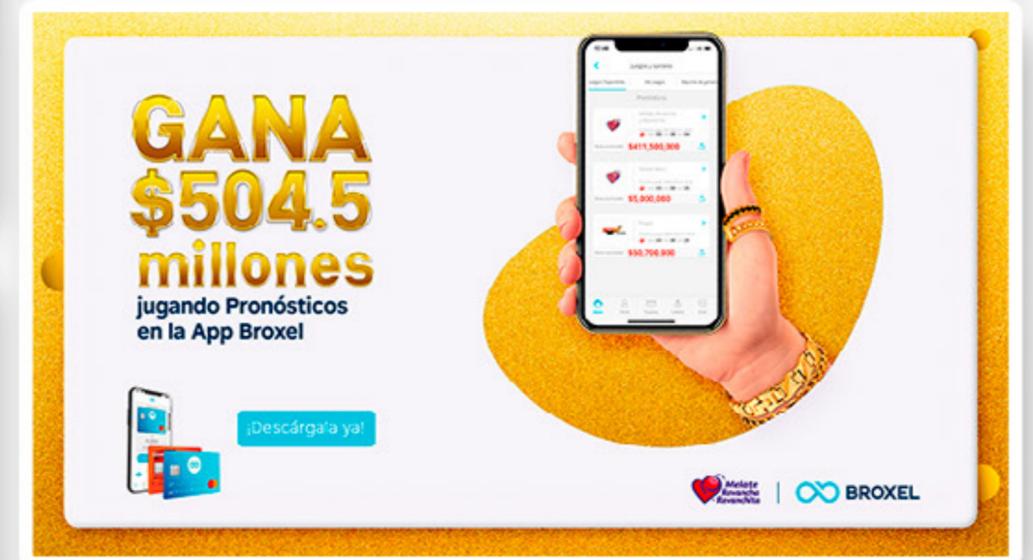
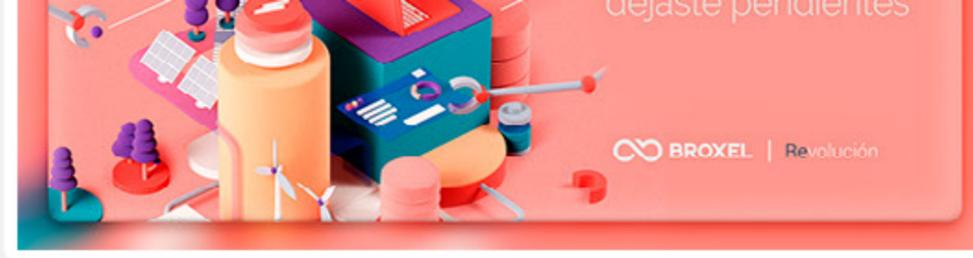


ARTES PARA:

Facebook, Instagram, Twitter, Likedin

SOCIAL MEDIA

El canal de comunicación rápido y de gran alcance que son las redes sociales, fueron solo el marco de exposición de diversos artes, que dieron forma a los diferentes posts de cuentas tan importantes como Mejoravit, Broxel, Pronosticos para la asistencia publica, o Metro de la Ciudad de México por mencionar algunas.



S.M.

01

02

03

Saca tu tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu Tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu Tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu Tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu Tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

Saca tu tarjeta Broxel Mastercard desde tu celular, gratis y en 5 minutos **La quiero** BROXEL

CAMPAÑA INSTANTANEIDAD B2C
Display, HTML5, Thyphoon

PAID MEDIA

Diferentes fueron las campañas paid media de valiosas cuentas, en las que le di vida al arte que en ellos vive. Las necesidades comerciales así como los objetivos de alcance entre las cuentas y las personas fue todo un éxito, gracias a los diferentes formatos para diferentes plataformas de pauta digital.



S.M.

01

02

03

RE- SIS- TE

ES HORA PICO Y NO VA A SER FÁCIL LLEGAR A CASA

Aprovecha para pagar la **renta** desde tu aplicación Broxel.
¡Si no la tienes descárgala ya!



CAMPAÑA DIGITAL

Usuarios de la tarjeta Metro, fueron el público objetivo de esta campaña digital, en la que él se hizo especial énfasis en lo vivencial. Este arte plasma la lucha diaria de los usuarios del metro al resistir su travesía. **Como solución se muestra la capacidad que tiene el sistema financiero broxel para aprovechar su tiempo y resolver sus necesidades financieras esten donde esten.**



CAMPAÑA BROXEL RE!
Display, HTML5, Thyphoon



A cargo de la dirección creativa en la toma de decisiones para el diseño físico de la botella de vidrio. El concepto rector en el proceso de diseño de la botella, fue conseguir la congruencia entre los materiales empleados y los valores de marca. La pureza y sabor del Tequila son características centrales que destacan en este producto. Se desarrolló una marca simple pero a la vez elegante que logra resaltar estos atributos. La disposición tipográfica tiene el objetivo de enaltecer la información característica del producto: lo artesanal y su calidad.

ENVASE Y MARCA

ALTAR AGAVE

Tequila blanco 100%
de agave azul creado
en el 2013 y destilado
en los altos de Jalisco.

DISEÑO ESCULPIDO E IMPRECIÓN 3D

Se desarrolló como una manera de resolver los problemas de producción a pequeña escala. El 3D print es una solución para la creación de figuras y patrones de gran calidad, logrando vínculo perfecto entre diseño y producción. El método utilizado son ilustraciones de referencia para esculpir en Hard Surface la figura base, para después posarla de manera correcta. Los detalles finos; como pliegues y dobleces, se agregaron a mano en un programa de esculpido (3D coat) para finalizar con un despiece en formato legible para impresión. En este caso, fue impresa en la Makerbot Replicator con filamento PLA a 0.02 mm de capa.



IMPRESIÓN 3D

19 PIEZAS IMPRESAS

Proceso de postproducción

Con la utilización de diversos materiales; incluyendo plástico ABS y sellador pulverizado e incluso papel, se logró impregnar un sentimiento de figura en inyección PVC y con gran calidad en las superficies.

Se acentuaron las formas geométricas contrastando la superficie a través de evaporación de acetona. Los acabados rugosos se lijaron en cuatro ocasiones y dos más después de aplicar sellador, para finalmente pasar al proceso de pintura aero pulverizada.

impresora makerbot replicator



DIRECCIÓN Y DESARROLLO ARTÍSTICO

El objetivo fue crear un impacto visual inmediato, tomar el tema de lo automotriz y explotar su propia manifestación estética. Se desarrollaron tomas CGI con detalles de calidad de estudio; perfectamente cuidadas, que se enfocaban en las formas de carrocerías y detalles de interiores.



DIR ART.

01

02



RENDER PRODUCTO DE INTERIOR

La idea detrás de toda la producción fue crear un ambiente creíble y realista para presentar el nuevo modelo de la marca. Todo el proceso de modelado, texturizado, iluminación, composición, y postproducción, fue cuidado con gran detalle para mantener los altos estándares que caracterizan a BMW

RENDER Y COMPOSICIÓN GRÁFICA

El complemento visual; es rico en contrastes pero cuidando el apartado de color, utilizando distintos tonos de gris para reforzar jerarquías y formas. Se usaron retoques de postprocesado, con toques de color que no fueran a interferir con la paleta de la selección de imágenes.





DISEÑO DE INTERIORES

table gran prix

El diseño de este proyecto, está inspirado en la obra del arquitecto italiano Scarpa, uno de los arquitectos más enigmáticos del siglo XX, tomando como influencia los estilos de arquitectura artesanal.

Como parte de la composición, se diseñaron patrones geométricos que forman laberintos en las múltiples áreas.

La paleta de color utiliza tonos grises, que simulan materiales artesanales como la piedra, generando contrastes con el brillo y fuerza de los tonos metálicos dorados y los cobrizos en las maderas.

DISEÑOS FUNCIONALES

Este interior busca ser lo más honesto posible, utilizando casi en su totalidad materiales toscos como el concreto y la madera. Es un diseño que evoca espacios abiertos y por eso proyectó la ubicación especialmente para las vistas amplias. El contraste con las formas geométricas de acero en el mobiliario, logra el balance perfecto entre modernidad y calidez.



Los Interiores 3D son simulados completamente a detalle; desde el comportamiento de la luz, los volúmenes, la atmósfera, las sombras, las texturas, la cámara y el movimiento, con un elevado grado de realismo.



•27 DISEÑO DE MOBILIARIO

Para el diseño de este producto, se creó un modelo amplio y refinado que transmite la idea Premium, característica del diseño de muebles tradicionales de piel estilo inglés.

ARQUITECTURA CONCEPTUAL

Retribution Deck



•28

UNSC
RETRIBUTION

Diseño que representa el corredor camino a la cubierta de una nave espacial en el año 2300, se trata de ejemplificar con detalle la formación de pequeños patrones en las texturas y la propia estructura.



PRODUCCION CGI

Hanzo Shimada

Siguiendo el mismo sistema de desarrollo de Blizzard, se generó el diseño conceptual del personaje Hanzo de manera completa para corto animado, la producción de materiales se distingue por la sorprendente calidad que ofrece Redshift como motor gráfico para personajes y materiales orgánicos.

La representación fue cuidada a detalle, al ejemplificar imperfecciones, desgaste, poros y más de 160 mil cabellos con simulaciones físicas.



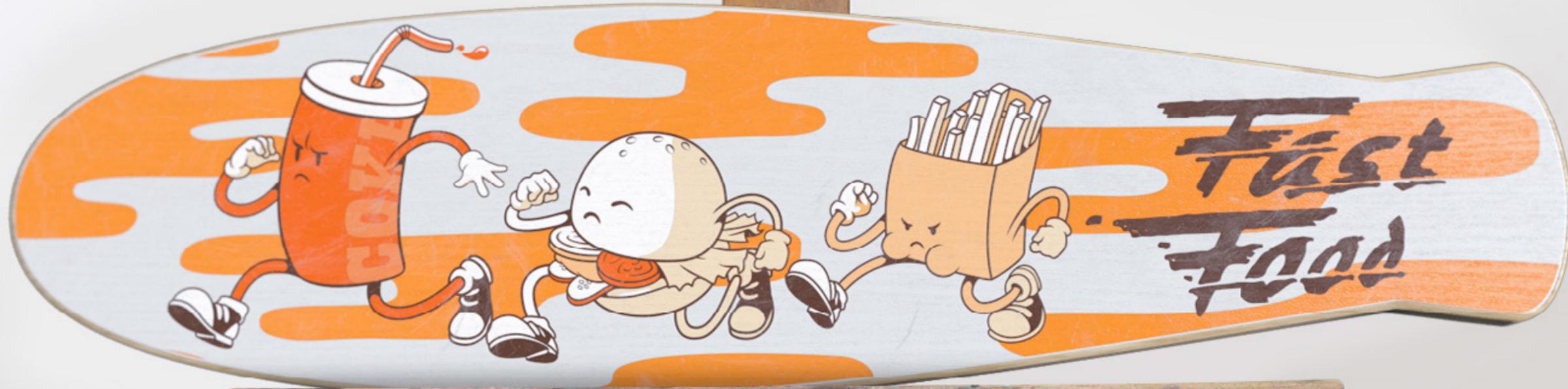
DISEÑO CONCEPTUAL



SOLAR ASSOCIATED TREATY ORGANIZATION (CASCO)

La meta era llevar al máximo realismo posible un casco militar, capaz de soportar fuerzas extremas y seguir manteniendo seguro al piloto. Para lograrlo, se puso especial énfasis en el estudio de materiales físicamente correctos, a los que se añaden defectos naturales como pliegues, polvo, volúmenes y desgaste.





*Fast
Food*

INTERVENCIÓN ARTÍSTICA



Serigrafía a 5 tintas sobre una Penny Board de la tienda Fast Food, que alude a la velocidad de la cultura mexicana-norteamericana; en la cual, las dietas altas en carbohidratos son la orden del día.



ILUSTRACIÓN

ilustración publicitaria
SUMMER FEST

La moda se encuentra con el arte como expresión de una densidad estética, que muchas veces la inspira y atraviesa. Sin embargo, el arte de hoy no sólo es una influencia sustantiva para la moda; sino que, muchas veces, se fusiona con aquel en una desesperada búsqueda de nuevos escenarios de seducción y de venta.

*Muestra publicitaria para
Instituto de Comunicación Social
(Argentina) 2014
"Estudios de Diseño y Comunicación"*



SFDK 2015

El retrato es una expresión plástica del rostro, del gesto, de su morfología; pero además, es una indagación en la psicología de la persona, de sus pensamientos, sensaciones, emociones, miedos y deseos, a través de su mirada, además de su apariencia más superficial, objetos que acompaña, prendas y un sin fin de etc.

Retrato en grafito y acuarela para el grupo SFDK para su página oficial en redes sociales.

•34 PROCESO DE DESARROLLO

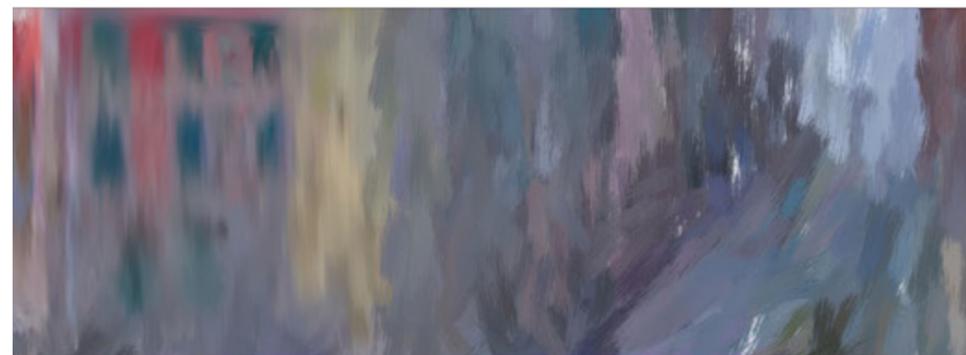
PINTURA DIGITAL

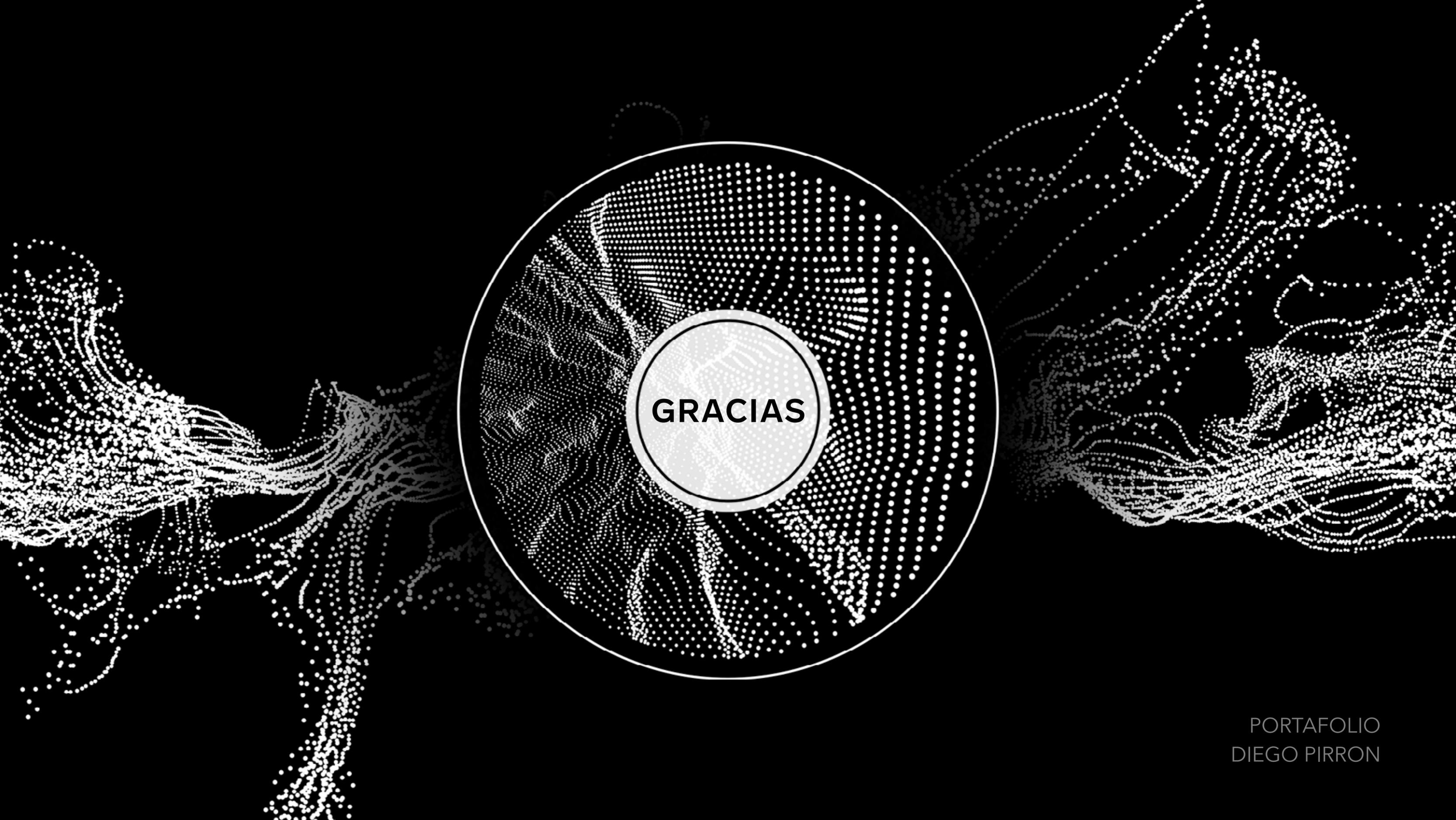
COSTA ADRIÁTICA

Provincia sociocultural italiana cuyo valor histórico es inconmensurable.

Uso de una paleta de colores respondiendo a la tradición de su historia. El lugar simboliza una evolución progresiva, perfeccionando y modernizando su trazo en sintonía con el legado de la cultura italiana.

Proceso evolutivo en el que se siguen las bases plásticas de la pintura al óleo, dando pie a enfatizar los detalles sin perder la estética de la corriente de "mexicanidad" del maestro Rivera.





GRACIAS

PORTAFOLIO
DIEGO PIRRON