

ZOOTROPÍAS

Taller de animación para artistas visuales

Por Simón Gerbaud

Aprende diferentes procesos de animación tradicionales y digitales para realizar secuencias animadas a partir de tu propio trabajo artístico.

OBJETIVOS:

- Explorar distintas técnicas tradicionales y digitales de la animación 2D: Cut Out, Stop Motion, Motion Graphics, Pixelación y VFX.
- Desarrollar habilidades en el uso de software de animación como Photoshop, Animate, After Effects y Dragon Frame.
- Realizar varias secuencias animadas desde la preproducción hasta la postproducción.

DIRIGIDO A:

Pintores, escultores, ilustradores, fotógrafos, diseñadores gráficos, artistas textiles, cineastas y cualquiera con un trabajo de exploración artística.

RESULTADOS:

Realizarás secuencias animadas a partir de tu propia obra.

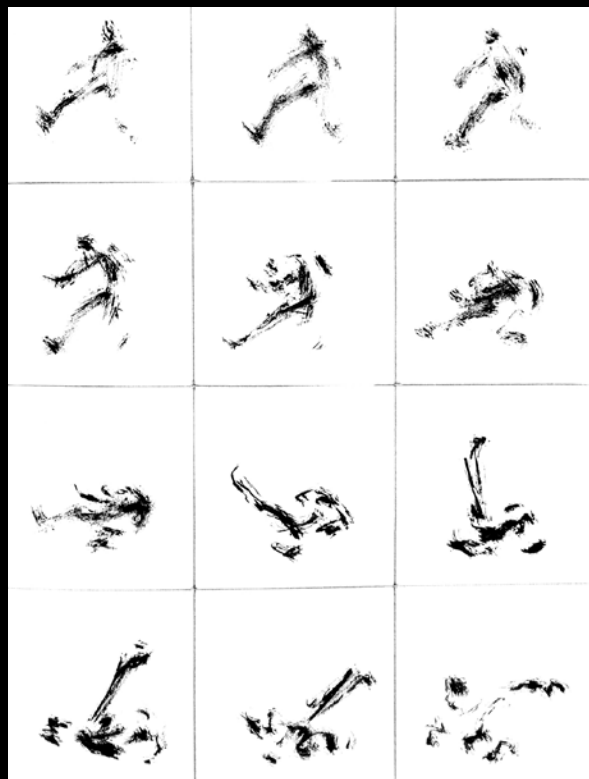
REQUISITOS

Personas interesadas en desarrollar habilidades en animación para aplicarlas a su práctica artística.

DURACIÓN

Del 22 de abril al 21 de junio de 2019

18 sesiones · Martes y jueves de 16:00 a 20:00h



COSTO

\$10,440.00 MN

Descuento del 15% si has tomado otro taller en ESCINE

CUPO LIMITADO

12 personas

SEDE

ESCINE

Mesones 54, Centro Histórico, CDMX

INFORMES


info@escine.mx

+5255 9155 4023



Escuela Superior de Cine
Mesones 54, Centro Histórico,
CDMX

www.escine.mx

 EsCine – Escuela Superior de Cine

  @escine_mx



Simón Gerbaud

Nació en Auxerre, Francia. Con una maestría en Artes Visuales en la Sorbona (París), se interesó por explorar el dibujo y la animación de manera autodidacta desarrollándose tanto en cortometrajes, flipbooks como en instalaciones interactivas. Ha participado en festivales y exposiciones al nivel nacional e internacional y ha recibido varios reconocimientos como el premio de la Mejor animación Mexicana en el CutOut Fest y en el Festival Animasivo, también recibió el Premio de la obra digital del año de la SCAM (Francia) y el premio especial del Festival fLEXiff (Australia). Recientemente, su proyecto ERRE recibió el apoyo del FONCA y se presentó en Obrera Centro y en la Casa del Lago (2019).

Sus trabajo refiere a la imaginería científica y a la poesía; se interesa particularmente en los procesos visuales de deformación como fuente informal de conocimiento y en las figuras del imaginario colectivo que revelan las prácticas amateurs e industriales de la imagen contemporánea. Vive y trabaja en México desde 2005.

TEMARIO

MÓDULO I

Introducción histórica y técnica a la animación.
Realización de animaciones cortas por medio de fotografías.

4 semanas | 24 horas

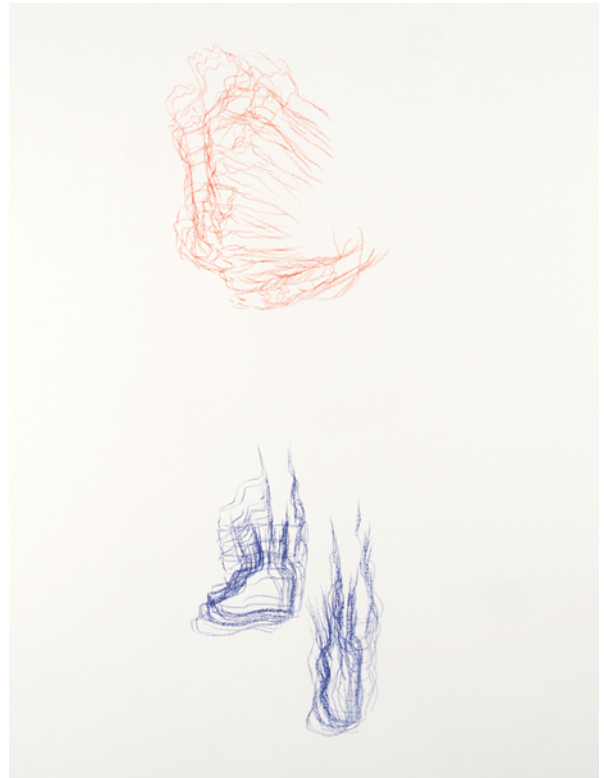
- Breve historia de la animación / Autores representativos
- El dibujo y su importancia
- Arte de concepto
- Storyboard
- Principios de animación
- Tiempo y espacio
- Arcos/ Squash y Stretch / Anticipación
- Overlapping / Acción secundaria / Smears
- Acting / Ritmos / Pesos
- Aprendizaje de las funciones básicas de Dragon Frame (software para Stop-Motion, Pixelación y Cut Out)

MÓDULO II

Realización de animaciones cortas en 2D a partir de materiales gráficos existentes y planeación del proyecto final.

4 semanas | 24 horas

- Animate
- Aprendizaje y ejercicios de Animación 2D, Motion Graphics y VFX con Photoshop y After Effects
- Rough animation / Pencil test / Clean up y Color
- Compuesto y cámaras
- Pre-producción individual del trabajo final



MÓDULO III

Realización individual de un proyecto corto de animación a partir del trabajo artístico de cada participante.

4 semanas | 24 horas

- Producción y post-producción del trabajo final.



Escuela Superior de Cine
Mesones 54, Centro Histórico,
CDMX

www.escine.mx

 EsCine – Escuela Superior de Cine

  @escine_mx