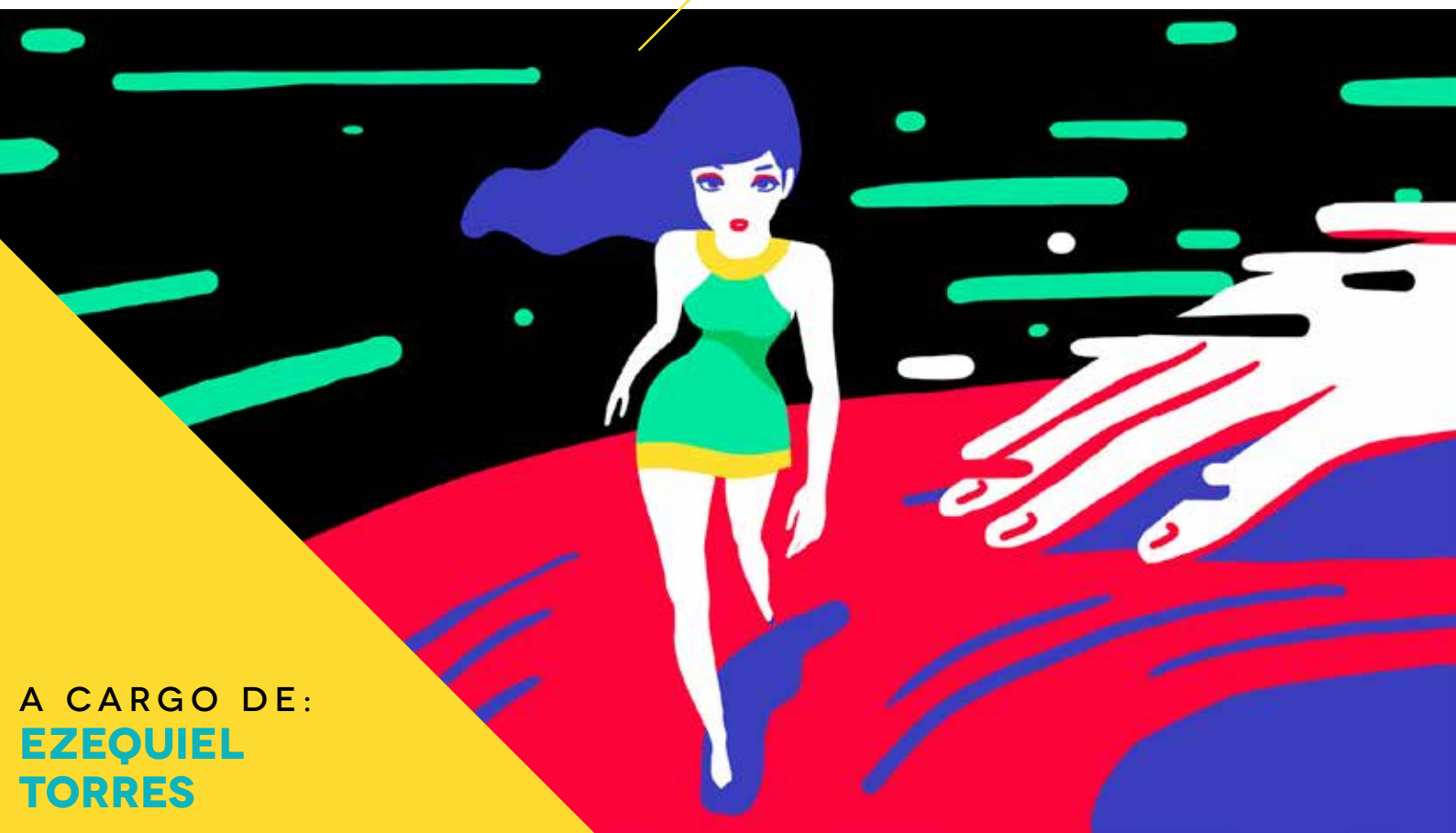




ANIMELO USTED MISMO

TALLER DE ANIMACIÓN TRADICIONAL EN PHOTOSHOP

Dictado por
Ezequiel Torres



A CARGO DE:
**EZEQUIEL
TORRES**



TRABAJOS REALES DE LOS DOCENTES

TALLER INTENSIVO

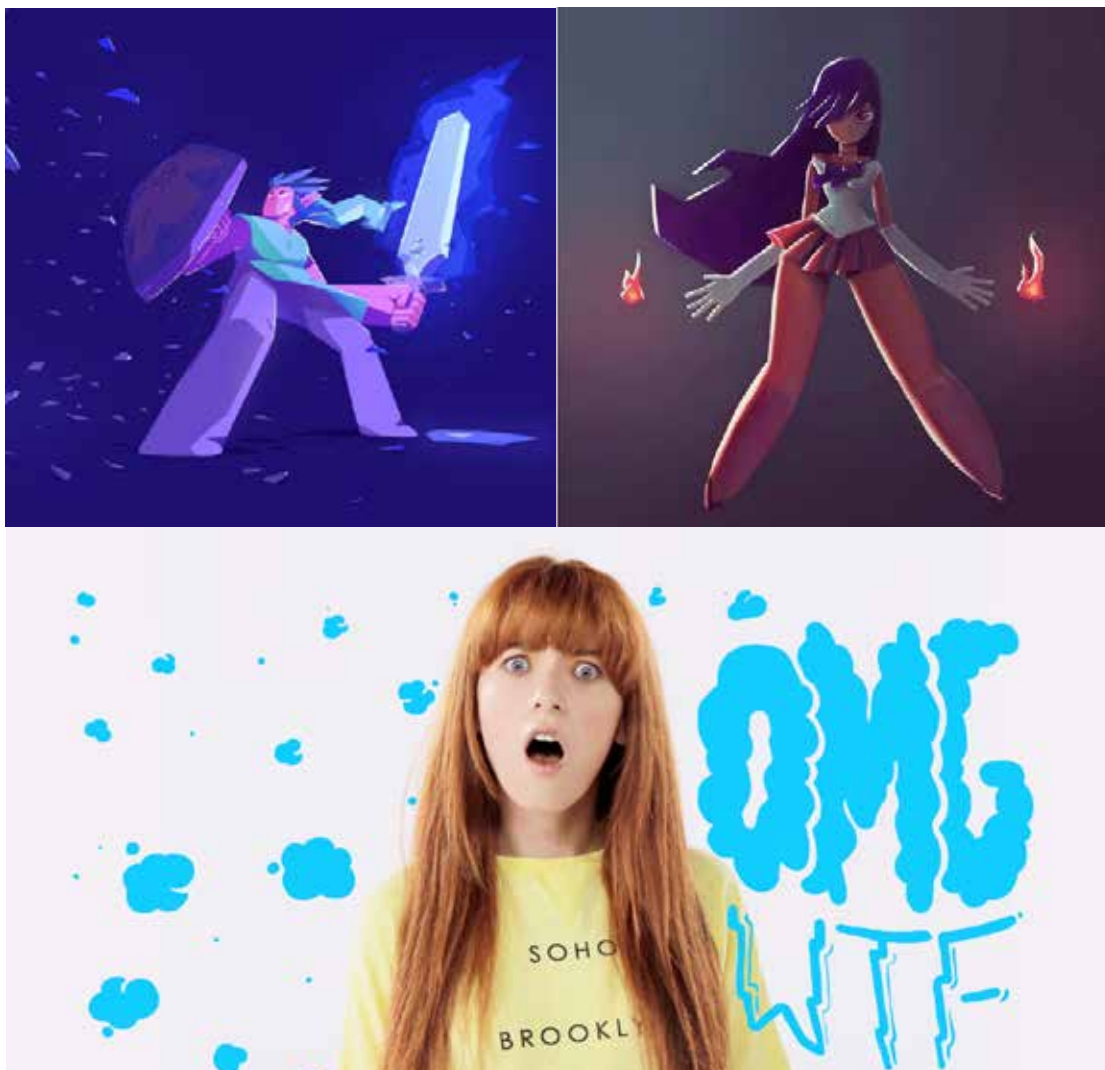
ANIMELO USTED MISMO

TE PROPONEMOS

Trabajar la animación cuadro a cuadro nos ofrece la posibilidad de pensar y tomar decisiones mucho antes de abrir el After Effects. Vamos a poder razonar movimientos, pensar lógicas físicas y trabajar de manera proyectual de una forma más profesional.

OBJETIVOS

Que aprendas a resolver animaciones más complejas y atractivas, totalmente controlables y que además aprendas a incluir a la animación tradicional en tu workflow de trabajo con cualquier otro software que uses.



TALLER INTENSIVO

ANIMELO USTED MISMO

DINAMICA DE CURSADA

Es un taller práctico en donde vamos a trabajar un proyecto integrador de un loop de personaje. Por eso cursamos los Martes y Viernes pero metemos una última clase un Sábado para que lleguen a la entrega, en otras palabras queremos que animes mucho :)

TEMAS A TRABAJAR

Conocimientos básicos

- Introducción a las herramientas de PS
- Movimientos lineales
- Movimientos desacelerados
- Movimientos acelerados
- Curvas de animación

Masas y pesos (1 clase)

- Líquidos
- Metales
- Goma
- Aire
- Diferentes tamaños

Efectos

- Overlapping
- Bouncing
- Lineas de expresión
- Motion blur

Pre personaje

- Generar un personaje
- Diseñar sus articulaciones
- Pensar actitud y movimiento
- Diseñar poses

5) Personaje

- Loop de corrida
- Loop salto
- 3 expresiones
- Lip sync

DESARROLLO DE LOS TEMAS

Introducción a la animación. Repaso rápido de las herramientas que más usaremos en el curso. Hablaremos de los principios básicos de lograr las diferentes sensaciones de movimiento. Utilizaremos formas primarias para aprender movimientos lineales, easy in, easy out. Veremos ejemplos y analizaremos ejemplos de la vida real que apliquen con cada uno de estas 3 opciones de movimiento.

Masas y pesos. Práctica de dejar caer una pelota, una pluma y una masa de gelatina. Veremos ejemplos de diferentes artistas marcando esta idea de diferentes sensaciones de pesos y escalas.

Efectos. Veremos ejemplos de estos 4 efectos y cómo los usan diferentes artistas. Haremos una práctica sencilla de Bouncing, overlapping, motion blur y líneas de expresión. La idea es partir siempre de un mismo ejercicio e ir sumando estos conocimientos para reconocerlos e incorporarlos, se irán activando como "layers" sobre un sólo ejercicio que reúna los 4 conocimientos.

Prepersonaje. Veremos diferentes ejemplos de diferentes artistas. Cada alumno diseñará su propio personaje, reconocerá sus puntos de rotación, ejes y lógicas de movimiento. Diseñará poses y gestos característicos y pensará en su actitud.

Simplificar. No es necesario agregar tantos detalles a un personaje, al contrario hay que simplificar los elementos, la idea es no sobrecargarlo.

Funcionalidad. Hay que recordar que se está diseñando un personaje que debemos dibujar en distintas poses, por lo tanto hay que pensar que las articulaciones y los elementos deben funcionar de forma lógica.

Personaje. Veremos diferentes ejemplos de diferentes artistas. Cada alumno resolverá sobre su personaje cómo corre, cómo salta, cómo habla (veremos cómo funciona el Lip sync) y realizaremos 3 expresiones o 2 acciones simples aplicando todos los conocimientos adquiridos.

REQUIERIMIENTOS DEL ALUMNO

- Conocimiento previo de Photoshop y ganas de animar
- Traer computadora portatil con software instalado.

LUNES

8-15-22-29
DE MAYO



19:00 pm

22:00 pm

JUEVES

4-11-18
DE MAYO
1
DE JUNIO



19:00 pm

22:00 pm

TALLER INTENSIVO
ANIMELO USTED MISMO

A CARGO DE **EZEQUIEL TORRES**



DIRIGIDO

Diseñadores Gráficos, estudiantes de Motion Graphics, animadores,

DONDE

Castro 919 / C.A.B.A

REQUERIMIENTOS

COMPUTADORA PORTATIL CON EL SOFTWARE INSTALADO.
CONOCIMIENTO BÁSICO DE PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

INSCRIPCIÓN

\$ 2800-
PROMO ANTICIPADA: \$2300.-
VALIDO HASTA EL 21 DE ABRIL



ODD
CG

ODD COMPUTERS GRAPHICS
CASTRO 919

WWW

 /ODDCG INFO@ODDCG.COM