

Antonio Salazar Lara

Motion Graphics, Diseño e Ilustración

Tel 55 2972 2376
Mail ant.salara@gmail.com
tonyslara@gmail.com
Behance behance.net/tonyslara
Vimeo vimeo.com/tonyslara
Dribbble dribbble.com/tonyslara

Información Profesional

Objetivo laboral

Obtener un lugar en una empresa de nivel internacional, donde pueda utilizar mis habilidades creativas, y al mismo tiempo adquirir aprendizaje que me ayude a forjar un futuro prometedor. Formar parte de un equipo donde se de importancia a los logros y metas adquiridas.

Formación académica

Licenciatura en Diseño Gráfico
Universidad Tecnológica de México
2006-2011

Experiencia laboral

Max-Signage

Febrero 2013 - Actual

Responsables Alberto Caballero y Ricardo Zepeda Morales

Actividades

Mis tareas en el área de diseño son creación de conceptos, manejo de cuentas para la realización e integración de animación en videowall regulares e irregulares, planeación y resolución de problemas planteados en las necesidades de cada cliente, proponer soluciones creativas de acuerdo a cada reto, búsqueda de tecnología para mejorar el flujo de trabajo y coordinación del equipo. Trabajo con diversas marcas tales como, Samsung, Devlyn, Palacio de hierro, Clubpremier, Autotransportes Puhépechas, Omnibus de México, Treepak, Torre Polanco, entre otras.

Televisa Producción Javier Rodriguez Camarena

Febrero 2012 - Agosto 2013

Responsable Zuly González Vargas

Actividades

Durante mi estadía, pude desempeñarme principalmente como diseñador de paquetes gráficos, animación y asistencia a post-producción, dado que mi entrada a la empresa fue para realizar mi servicio social, mis actividades eran básicas, posteriormente estuve trabajando como externo o freelance.

Habilidades y herramientas

Software

After Effects
Cinema 4D Vray
Realflow
Photoshop
Illustrator
Premier
Final Cut
Sketchbook Pro

Toon Boom
Garageband
Logic pro

Habilidades

Creación de gráficos para animaciones.
Ilustración tradicional y vectorial
Animación Motion Graphics 2D y 3D y edición de video
Cel Animation cuadro por cuadro
Modelado 3D
Texturizado y renderizado en Vray
Riggeado básico de personajes 2d y 3d
Riggeado adaptado a objetos