



TALLER INTENSIVO 20 h.

BASES DE LA ANIMACION

Métodos, principios y fórmulas para animar.

Impartido por Pixel in Fact, realizador y Av Performer.

_Nauart, Espacio de Creació.

_19 al 23 de Mayo, 2014

Horario: de Lunes a Viernes 18:30 a 22:30 h.

Precio: 100 € (5 € hora x 20h.)*

Horas lectivas: 20 horas = 5 días x 4 horas

Nº de Alumnos mínimo: 10_ **máximo:** 15

Público Objetivo: Adultos de 18 a 75 años

Método de pago: Transferencia a favor de Nauart

Cierre de la inscripción: Lunes 12 de Mayo.

***El Precio del taller incluye:**

_20 horas de clases practicas, impartidas en el taller.

_Material didáctico adicional:

Manual del animador más de 300 paginas.

Bibliografía recomendada.

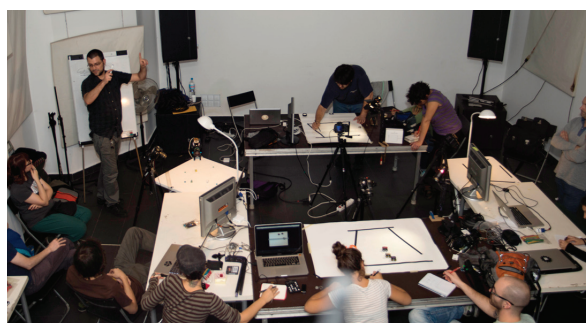
Videografía (+ 500 videos de animación desde 1870 hasta la actualidad).

_Softwares necesarios para el desarrollo del curso

Open Source y versiones demo de softwares de pago (Linux, Win, OSx).

[Ver fotos](#)
[Ver video](#)

Taller realizado en Telenoika
del 04 al 08 de Noviembre de 2013





TALLER INTENSIVO

“BASES DE LA ANIMACION”

Métodos, principios y fórmulas para animar.

Taller empírico, basado en la asimilación de conceptos por la práctica.

La animación es magia, ilusión; un engaño visual que permite dar continuidad a una serie de imágenes fijas, dotándolas de vida.

Independientemente de la herramienta que escojamos para crear nuestra animación, los principios y fundamentos son comunes en todas sus disciplinas, ya sean tradicionales o digitales.

Destinatarios

Taller adecuado para Vjs, motion graphers, diseñadores gráficos, desarrolladores, infografistas, animadores clásicos, apasionados del stop motion y creadores audiovisuales en general.

Ideal para los que comienzan su andadura y para aquellos que aspiran a perfeccionar su técnica en el complejo arte de la animación.

Objetivos

Aprender los principios básicos de la animación; entender la verdadera naturaleza del movimiento, es decir, como se articula la animación; o dicho de otro modo; como dotar de vida y credibilidad a lo inerte.

Optimizar al máximo el tiempo del workshop. Abrir la mente para entender el mundo desde el punto de vista del animador.

“Solo el entendimiento cabal de los conceptos básicos produce autentica sofisticación.”

Metodología

- Actividad grupal basada en la practica de ejercicios sencillos y progresivos.
- Realización de animaciones con objetos reales e ilustraciones en diferentes entornos y soportes.
- Análisis y auto-corrección de las animaciones realizadas.

Usaremos para su elaboración diferentes métodos:

Fotografía Digital sin apoyos.

Fotografía con apoyo de software específicos (OS/Win/Lynux).

Mínimos recomendados

1 estación de Trabajo para cada 3 alumnos: Laptop, Trípode + Cámara fotografía digital, webcam o cámara de vídeo con conexión USB o Firewire.

Ideal traer baterías de repuesto y/o cableado de alimentación A.C.

1. Punto Zero: Iniciación al mundo de la animación.

2. Tecnología: Acercamiento a los softwares específicos de animación.

Toma de contacto con las herramientas actuales que ayudan a conseguir una animación fluida: rotoscopia, piel de cebolla, rejillas y previos. Configuración y puesta en marcha.

3. Tiempo-espacio. La unidad básica de Tiempo en la animación.

Velocidades de reproducción. Slow-motion. El intercalado.

4. Articular la animación: Capturar en “Ones”, en “Twos”, etc / Inversión de frames / reedición y reciclado de frames / etc...

5. - El movimiento: “El arco” / “Aceleración-desaceleración” / “Pausas” / “Ciclos y Repeticiones” / “Oscilaciones y ondas” /

La Física del movimiento: Características físicas de los objetos y su entorno / “Gravedad” / “Densidad” / “Fricción” / “Inercia” / etc...

6. La acción: Dominar la atención del espectador / “Anticipación” / “Causa efecto_la Sorpresa” / “Acciones solapadas”_”primarias y secundarias” /

7. La interpretación: “Personalidad y Carácter” / “Estado anímico” / “Dramatización_ acentuación_ exageración_deformación”.

Ejercicios propuestos

- Utilizaremos la técnica Stop Motion como método para asimilar los principios de la animación.
- Análisis continuo y puesta en común de dudas y errores.
- Acercamiento y practica con las herramientas digitales disponibles en mercado:
(open source, freeware o trial versions)

Softwares

- “Dragón Frame” (Profesional Stop Motion software, Mac/Win).
- “StopmotionPro” (Profesional Stop Motion software, Mac/Win).
- “Frame Thief” (Básic Stop Motion software, Mac/Win).
- “Stopit” (Stop Motion & Time Lapse, Win).

