



**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).

