

PROGRAMA

1. Fundamentos de Animación y Preproducción

Nociones sobre construcción de personajes y decorados. Realización de animaciones sencillas.

Contenidos Teóricos:

- Teoría del movimiento
- El fraccionamiento del tiempo
- Pausas
- Técnicas de animación
- Anticipación, acción y reacción. Principios básicos
- Las trayectorias. Líneas de acción
- La silueta y las poses
- Pixilación y animación de objetos
- Animación con muñecos: Estructuras, recubrimientos, sistemas de lipsync, anclajes, modelado, storyboard y plan de rodaje.
- El acting del personaje

Prácticas:

- Animar objetos
 - Preparación de los objetos
 - Rodaje de animación de objetos
- Animar mediante pixilación

2. Rodaje de Animación Stop Motion

Realización de diferentes animaciones en función de los requerimientos del storyboard, de las indicaciones del director, de la interpretación y de aportación del animador.

Contenidos Teóricos:

- Sistemas de captura digital: tipos de cámaras, asistencia de vídeo, formatos de archivo
- Software de asistencia de animación
- Movimientos de cámara asistidos por ordenador
- Conceptos básicos de iluminación
- Dinámica de trabajo en rodaje y gestión de archivos

Prácticas:

- Preparación del plano a rodar
- Animación de acciones sencillas
- Lipsync
- Expresiones
- Caminados
- Animación de personajes y objetos suspendidos en el aire
- Rodaje de acciones en capas separadas
- Rodaje sobre croma
- Rodaje de movimientos de cámara asistidos por ordenador
- Animación de diferentes actings en función del personaje