

Tecnologías de la imagen II

Prácticas 4 y 5

Animación Stop-Motion y Pixilación

Profesores: Eva Sales y Adolfo Muñoz / Grado BBAA /

Curso 2016-17

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Título: Animación Stop-Motion/Pixilación

Tipo de práctica: Grupal

Correspondencia evaluación: Proyectos 1 y 2

Evaluación

Tipo	Descripción	Actos	Peso
Trabajo académico	Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales.	1	15%
Portafolio	Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada.	1	10%
Proyecto	Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.	3	50%
Caso	Supone el análisis y la resolución de una situación planteada que presenta problemas de solución múltiple, a través de la reflexión y el diálogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.	4	25%

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Contenido:

- La práctica consistirá en realizar una sola pieza de animación (créditos incluidos), utilizando 2 técnicas de animación *frame a frame*: el **Stop-Motion** y la **Pixilación**.
- Para el Stop-Motion: Utilizar objetos corpóreos, por ejemplo: telas, pizarra blanca y rotuladores, piezas de madera u otro material, alubias, granos de arroz, pastas, cuentas de collares, lana, muñecos, papiroflexia, recortes, etc. No utilizar materiales maleables (plastilinas, arcillas, etc.) ni brillantes o reflectantes.
- Para la Pixilación: sustituir los objetos, muñecos o dibujos por seres humanos (los actores serán los miembros del grupo). Captura *frame a frame* de imagen real.

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Tema: Libre

Duración: La duración total es de 2min. (1min. de stop-motion + 1min. de pixilación + títulos de crédito).

- Vamos a realizar la animación a 12 frames por seg.(12 fps.) por lo que un minuto de animación requerirá 720 fotografías.
- Posteriormente, en el programa de edición asignaremos una duración doble a cada fotograma, es decir, que en vez de durar un $1/25$ s (1 frame), durará $1/12$ s (2 frames).

Software de captura: *Dragon frame*

Software de edición: *Adobe Première*

Material de captura: cámaras fotográficas, trípodes

Espacios de grabación: mesas animación aula, plató, exteriores

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Fases Trabajo:

- **1. Preproducción**
- **2. Producción**
- **3. Postproducción**

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

1. Preproducción

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

1. Preproducción

En esta fase debéis definir el contenido de la animación, qué es lo que vais a hacer, cómo, cuándo y dónde.

Los documentos y material que formen parte de la fase de preproducción deberán entregarse al final de la práctica, por lo que deberán conservarse.

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

1. Preproducción

- **Sinopsis**
- **Guión literario**. Definir:
 - Distribución de Stop-Motion y Pixilación
 - Escenarios (dónde suceden las acciones)
 - Elementos que aparecerán (qué objetos intervienen o quiénes son los actores)
 - Acciones que realizarán dichos elementos (qué hacen)
- **Storyboard**: Utilizar la plantilla que tenéis en el Blog de la Asignatura

No os olvidéis de la planificación del audio, la pieza debe tener banda sonora, con música y efectos sonoros.

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción

En esta fase realizaréis la captura de imágenes mediante la cámara fotográfica (tanto StopMotion como Pixilación). Podréis utilizar las mesas de animación del aula, el plató, o los espacios exteriores que requiera cada producción en concreto.

- **Software de captura:** *Dragon frame*
- **Cámaras fotográficas:** Canon 550D

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción: Stop Motion

Parámetros cámara para Stop-Motion: La cámara debe estar estática, **siempre con trípode**, y debemos cuidar la puesta en escena, iluminación, encuadres, etc. para obtener un resultado aceptable.

Proporción (Aspect ratio): **16:9**

Modo de Cámara: **Manual**



Calidad de imagen fotográfica: **4.5M 2592X1728**

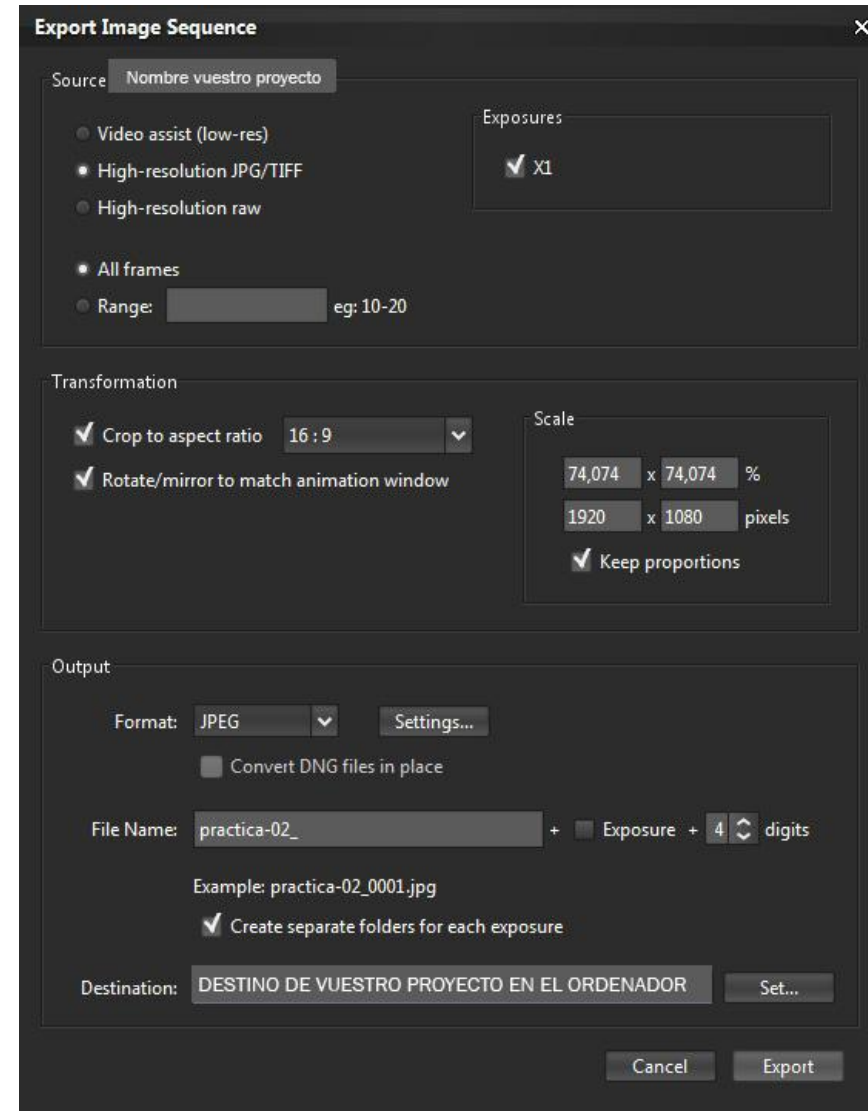


Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción: Stop Motion

Configuración para la exportación de las imágenes desde *Dragon Frame*:



Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción: Pixilación

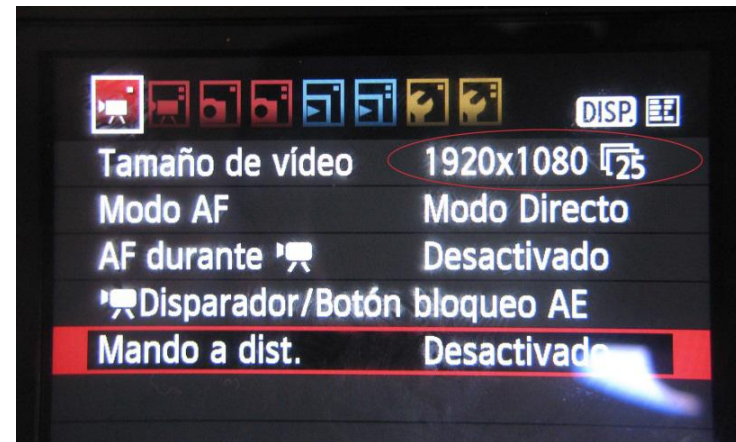
Parámetros cámara para Pixilación: La cámara debe estar estática, **siempre con trípode**, y debemos cuidar la puesta en escena, iluminación, encuadres, etc. para obtener un resultado aceptable.

Proporción (Aspect ratio): **16:9**

Modo de Cámara: **Vídeo**



Tamaño de video: **1920X1080 a 25 fps.**



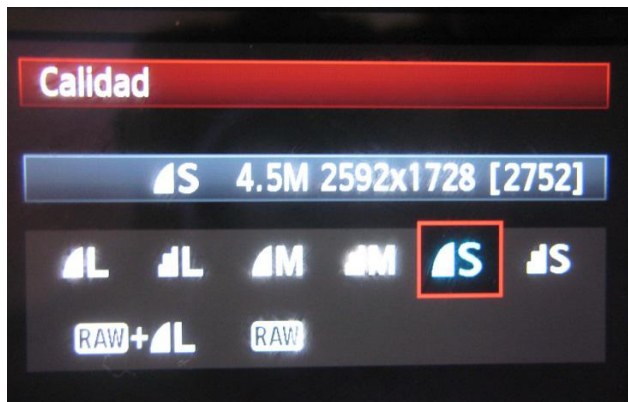
Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

2. Producción: Pixilación

Parámetros cámara para Pixilación:

Calidad de imagen fotográfica: 4.5M 2592X1728 (Aunque tengamos la cámara en modo video, la usaremos para hacer fotos. Esto nos permite ver en el visor el encuadre real que tendremos al exportar nuestras imágenes a Premier)



Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

3. Postproducción

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

3. Postproducción

En esta fase realizaréis la edición de la pieza completa de animación, cuyo montaje incluirá:

- Títulos de crédito
- Stop-Motion
- Pixilación
- Audio

Software de edición: *Adobe Première*

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

3. Postproducción

La pieza final debe tener créditos iniciales, creados en Adobe Première, en los que debe de figurar:

- Número del Grupo (Grupo Nº.....)
- Nombre de los componentes del grupo.
- Título de la pieza que presentáis.

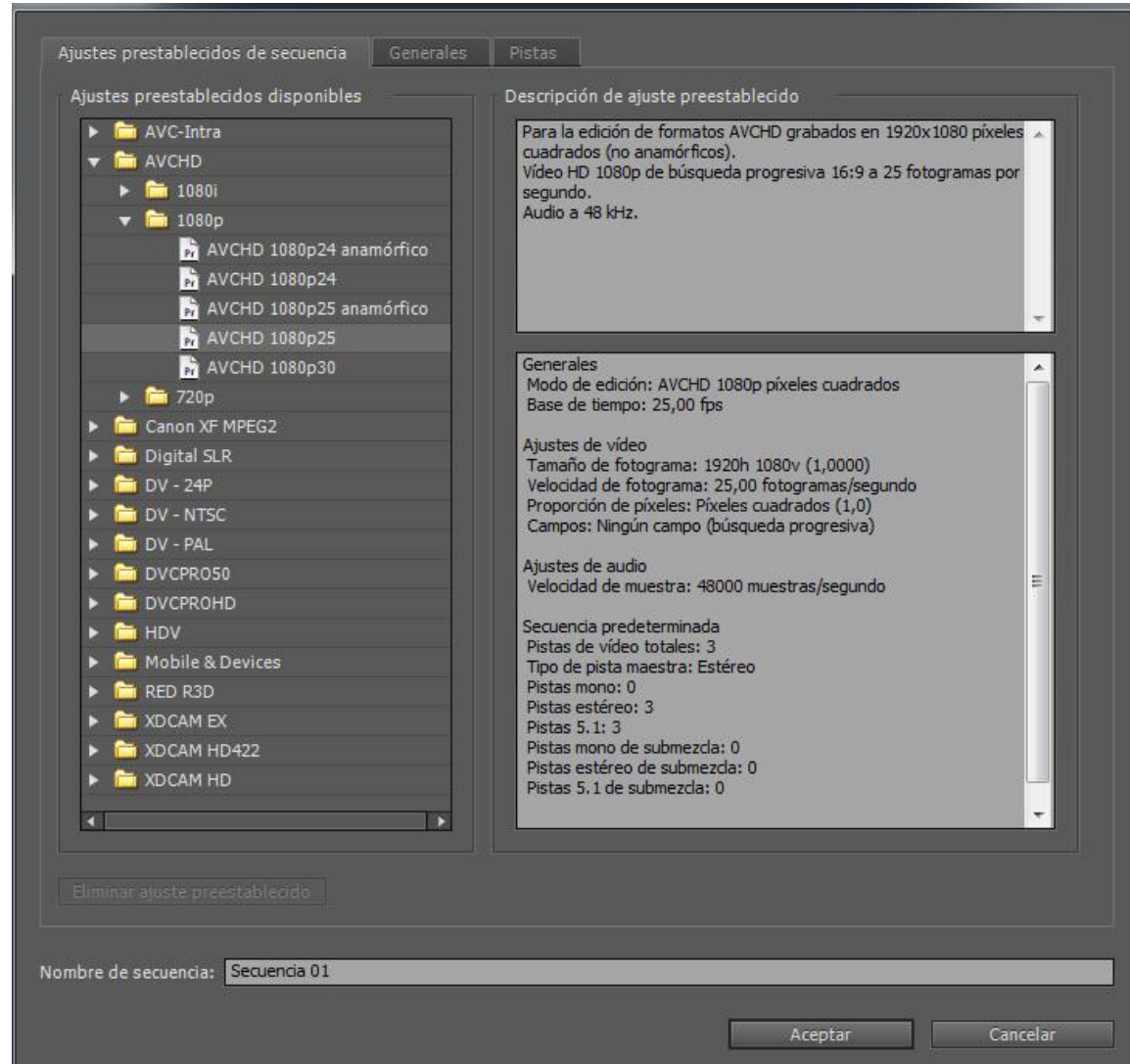
Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

3. Postproducción

Configuración para el proyecto de Première:

- AVCHD 1080p25
- 1920X1080p
- Píxeles cuadrados (1,0)
- 25 fps.
- Pal

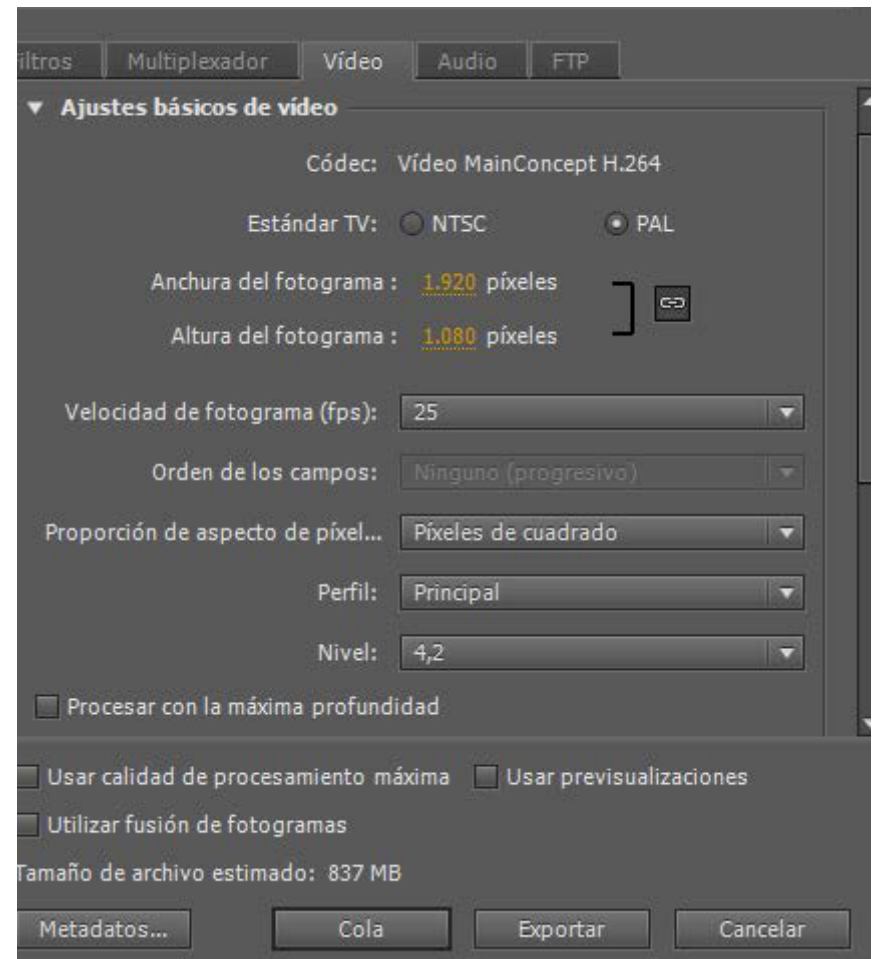
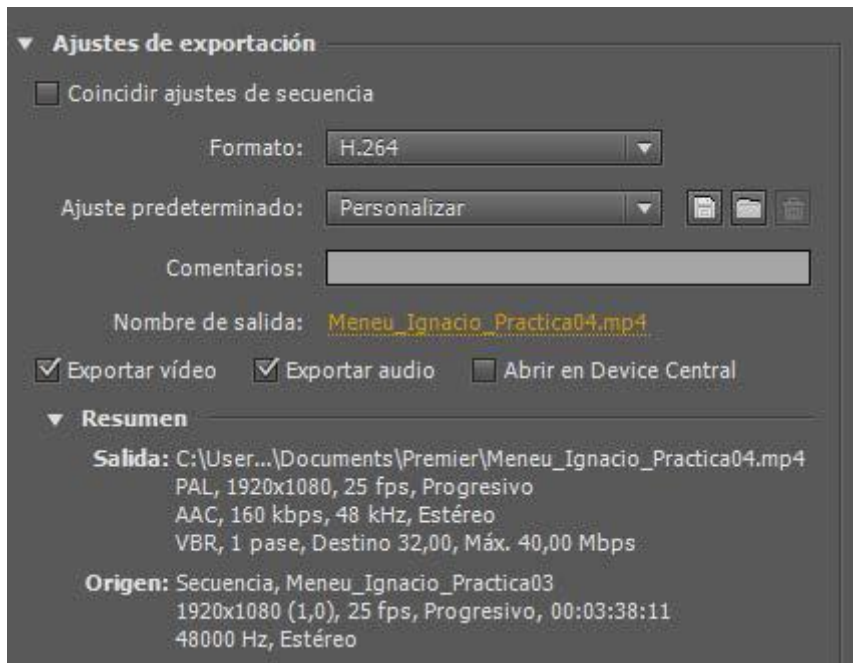


Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

3. Postproducción

Ajustes de exportación:



Tecnologías de la Imagen II
Prácticas 4 y 5: Animación

Aclaración sobre el trabajo grupal y la asistencia:

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Aclaración sobre el trabajo grupal y la asistencia:

Como la evaluación de la práctica se realizará de manera grupal, se exige puntualidad (debéis estar todos en clase a las 18.15h) y asistencia de todos los miembros del grupo a cada una de las sesiones. Para ello, la hoja de firmas de ahora en adelante será específica por grupos. Las faltas de asistencia injustificadas o las faltas de puntualidad graves repercutirán en la nota final del alumno en esta práctica.

Tecnologías de la Imagen II

Prácticas 4 y 5: Animación

Plazos realización P4 y P5:

L	M	M	J	V	S	D
MARZO						
	21		23			
	28		30			
ABRIL						
	4		6			
	11		13 - P			
	18 - P		20 - P			
	25		27			