

# Tecnologías de la imagen II

## Prácticas 4 y 5

### Animación Stop-Motion y Pixilación

Eva Sales / Grado BBAA /

Curso 2017-18

# 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 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 1 minuto (30s. de stop-motion + 30s. 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  $1/24$  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

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

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

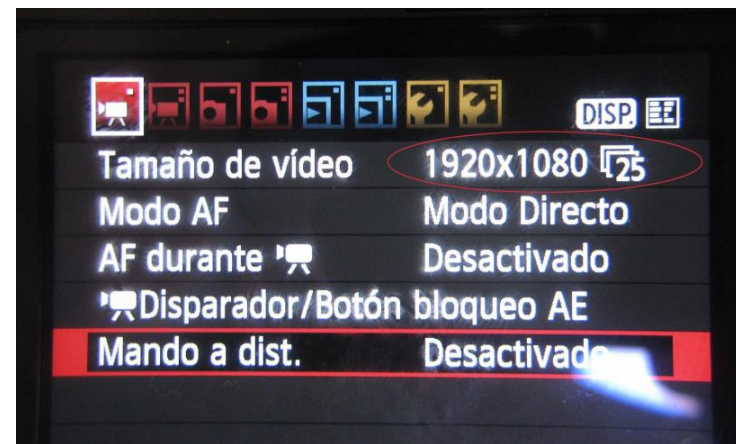
**Parámetros cámara para Pixilación:** La cámara debe estar estática, **siempre con trípode**, y debemos cuidar la puesta en escena, iluminación, encuadres, etc. para obtener un resultado aceptable.

Proporción (Aspect ratio): **16:9**

Modo de Cámara: **Vídeo**



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



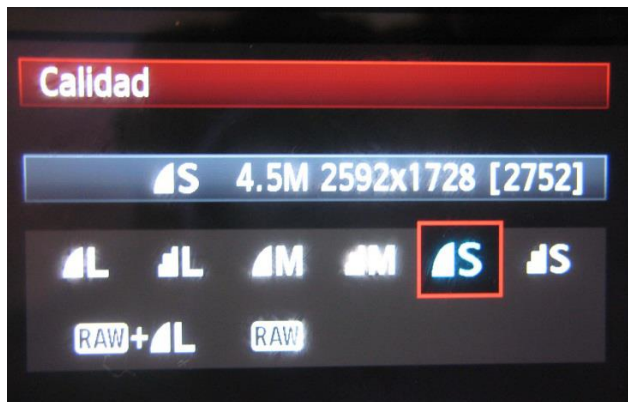
# Tecnologías de la Imagen II

## 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

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 N<sup>o</sup>.....)
- Nombre de los componentes del grupo.
- Título de la pieza que presentáis.

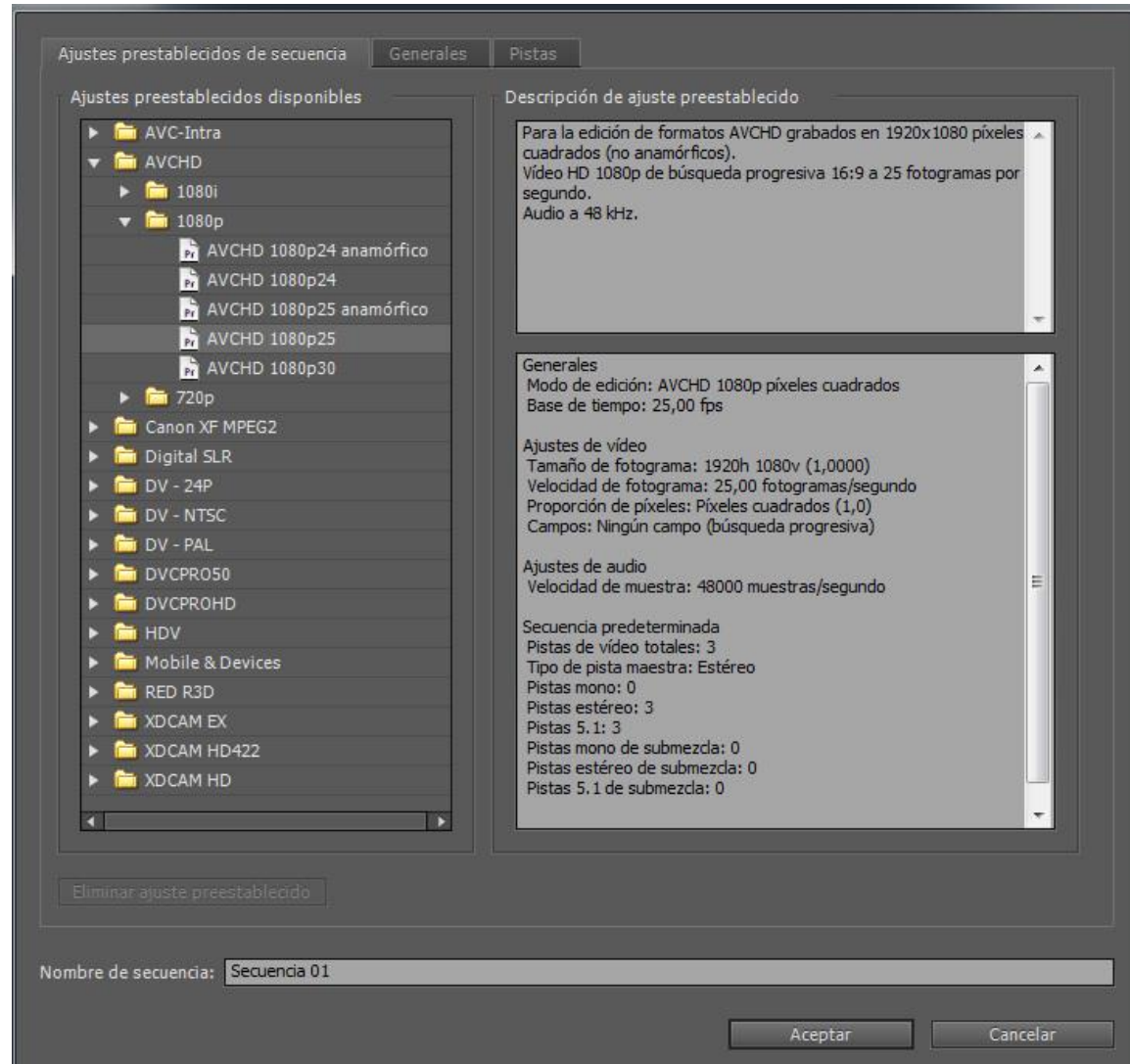
# Tecnologías de la Imagen II

## Prácticas 4 y 5: Animación

### 3. Postproducción

#### Configuración para el proyecto de Première:

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



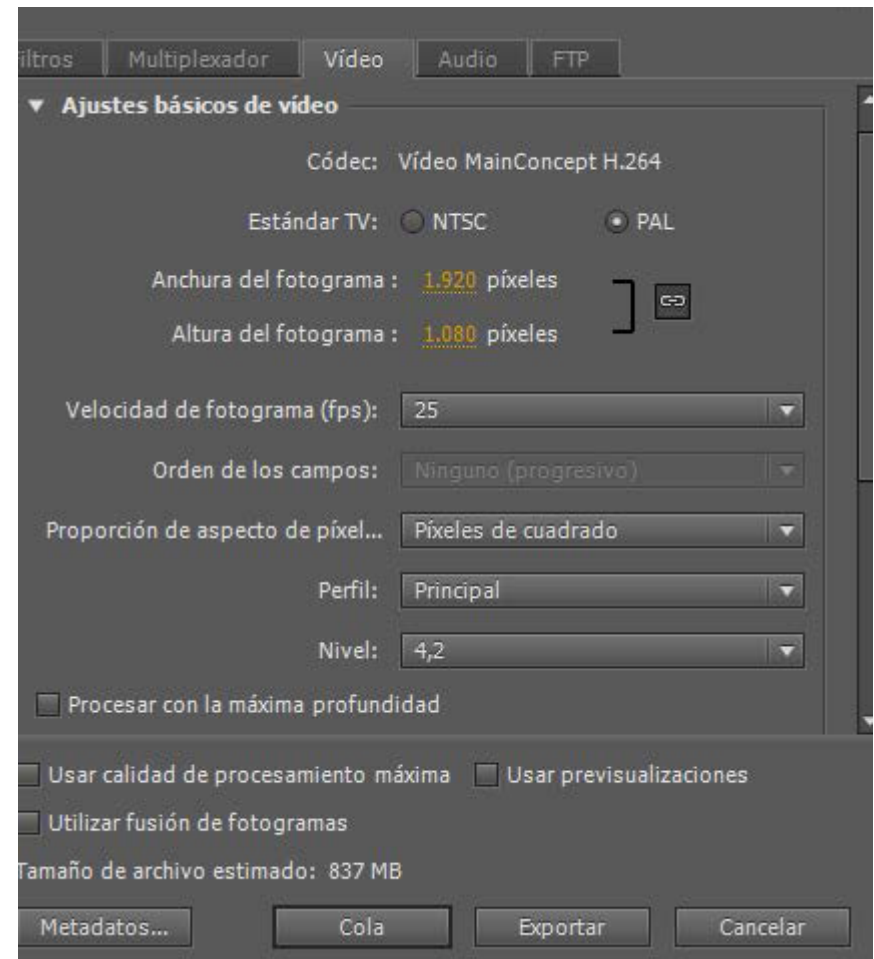
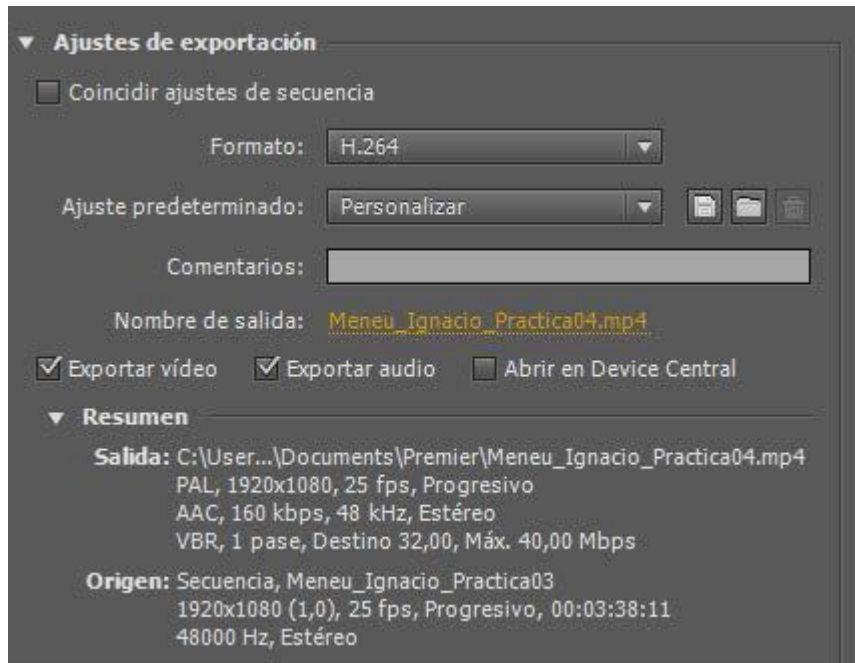


# Tecnologías de la Imagen II

## Prácticas 4 y 5: Animación

### 3. Postproducción

#### Ajustes de exportación:





# Tecnologías de la Imagen II

## Prácticas 4 y 5: Animación – CALENDARIO Y ENTREGA

ABRIL						
9	<b>10 Presentación/ Pre-Producción</b>	11	<b>12 Pre-Producción</b>	13	14	15
16	<b>17 Grabaciones SM/P</b>	18	<b>19 Grabaciones SM/P</b>	20	21	22
23	<b>24 Grabaciones SM/P</b>	25	<b>26 Grabaciones SM/P</b>	27	28	29
30						
MAYO						
	<b>1 Festivo</b>	2	<b>3 Grabaciones SM/P</b>	4	5	6
7	<b>8 Grabaciones SM/P</b>	9	<b>10 Grabaciones SM/P</b>	11	12	13
14	<b>15 Edición Proyectos</b>	16	<b>17 Edición Proyectos</b>	18	19	20
21	<b>22 ENTREGA PROYECTOS</b>					

## Tecnologías de la Imagen II

### Prácticas 4 y 5: Animación – CALENDARIO Y ENTREGA

#### ENTREGA:

La entrega se realizará de la misma forma que la práctica anterior, es decir:

- 1. Subir el archivo a Vimeo
- 2. El responsable de cada grupo realizará una entrada en el Blog de la asignatura, donde incluirá el enlace de la práctica en Vimeo. Recordad etiquetar la entrada como “P4\_P5 Stop Motion-Pixilación”, y también la etiqueta de vuestro “Grupo x” correspondiente.

## 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 8h) 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.