Taller de animación:

**“A Curtametraxe de animación con plastilina nas aulas”**

El objetivo principal del curso es aportar el conocimiento necesario para plantear correctamente la planificación de una producción Stop Motion y saber organizar dicha producción en función de los recursos técnicos, escénicos, económicos y temporales con los que se cuenta. Creemos que ahora sabréis hacer una estimación de cuánto trabajo supone rodar Stop Motion y qué camino debéis seguir para obtener unos buenos resultados sin que el sueño de hacer una película se transforme en una pesadilla.

Para ampliar conocimientos y avanzar sobre la formación, tendríamos que trabajar más sobre la animación en si misma, “coger mano” en el movimiento entre un fotograma y el siguiente para que la magia nazca, es una cuestión de práctica, práctica y práctica. Cuanto más se anima mejor se hace, además, hay unas normas básicas de animación con las que se consigue un acabado mejor. Si algún día organizamos un taller de perfeccionamiento nos centraremos en ellas, de momento si queréis estudiar por vuestra cuenta, os aconsejamos que veáis películas de animación fotograma a fotograma para ver como solucionan los movimientos paso a paso en las grandes producciones.

Hay algunos datos que citamos a lo largo del curso y que os dijimos que no era necesario memorizar, a saber:

Para realizar la captura fotograma a fotograma podemos utilizar software gratuito Helium Frog

[Helium Frog](http://www.heliumfrog.net63.net/heliumfrogindex.html)

 También hay programas de pago como el Stop Motion Pro, Animate DV o el [Dragonframe](http://www.dragonframe.com/). Para nosotros este último es el mejor de todos los que conocemos, tiene múltiples funciones y nos permite manejar la cámara en función remoto.

Recordad que a la hora de rodar todo lo que no se vaya a animar debe estar perfectamente sujeto para que no se nos mueva involuntariamente en el rodaje. Cuidado con mover la mesa, cuidado con las sombras y manipulad el ordenador de uno en uno (sobre todo si en un grupo de trabajo hay niños).

Para montar los planos que hemos rodado en el curso hemos utilizado el programa [VideoPad](http://www.nchsoftware.com/videopad/es/index.html) en su versión de prueba que es prácticamente igual que la versión “Pro”.

La televisión actual aún trabaja con 720 x 576 pixeles a 72 puntos por pulgada (ppp). TVG pide los master de emisión (la película terminada) en la versión panorámica de este formato 1024 x 576 a 72ppp. Si queremos trabajar para la web podemos plantear muchos tamaños, pero tal vez uno de los más eficaces es 640 x 480 a 72ppp. Funciona muy bien la codificación H264 de los archivos audiovisuales, aunque también van bien el FLV (flash) o incluso el WMV (genérico de Windows). La mayor calidad televisiva actualmente es lo que llaman Full High Definition o Full HD, este formato trabaja a 1920 x 1080 pixeles a 72ppp. y con los fotogramas completos (progresivo, o sea, que no hay entrelazado entre campos).

El equipo básico para rodar animación Stop Motion está compuesto de tres elementos:

Un ordenador.

Un trípode.

Una cámara.

La cámara puede ser una webcam, cada vez son mejores y más baratas. En el curso hemos utilizado las cámaras de Logitech:

<http://www.logitech.com/es-es/product/hd-webcam-c525?crid=34>

<http://www.logitech.com/es-es/product/hd-webcam-c270?crid=34>

<http://www.logitech.com/es-es/product/hd-webcam-c310?crid=34>

(En el “Alcampo” la c525 tenía un precio de 44€ y es la más cara de las tres).

En nuestro estudio trabajamos con cámaras Canon 550D porque nos dan un tamaño de imagen mayor que la mejor resolución de cine y tienen una función de “lifeview” o salida de vídeo previo, lo que nos permite comparar, a través del programa de animación, el fotograma nuevo con el anterior sin tener que capturarlo, esta función no siempre la tienen las cámaras profesionales y es fundamental para hacer animación. Esta cámara, además, permite grabar vídeo con calidad HD y está en un rango de precio entorno a los 500€. Todo ventajas!!

Una página de referencia para todo esto de la animación Stop Motion es:

<http://www.animateclay.com/>

Aquí encontraréis un montón de información y la sección de links es completísima.

* [Animation Festivals](http://www.animateclay.com/index.php/links/59-animation-festivals) (10)
* [Artists/For Hire](http://www.animateclay.com/index.php/links/44-artistsfor-hire) (17)
* [Brick, Bionicle and Toy Film Sites](http://www.animateclay.com/index.php/links/45-brick-bionicle-and-toy-film-sites) (28)
* [Capture Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/60-capture-programs) (24)
* [Clay Animation](http://www.animateclay.com/index.php/links/46-clay-animation) (28)
* [Editing Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/61-editing-programs) (13)
* [Effects Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/62-effects-programs) (5)
* [Film Financing](http://www.animateclay.com/index.php/links/48-film-financing) (4)
* [Film: Super 8/16mm/35mm Labs](http://www.animateclay.com/index.php/links/47-film-super-816mm35mm-labs-) (10)
* [Live Action FX Studios](http://www.animateclay.com/index.php/links/58-live-action-fx-studios) (4)
* [Motion Control Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/63-motion-control-programs) (2)
* [Movie and Video Sites](http://www.animateclay.com/index.php/links/49-movies) (5)
* [Pixilation](http://www.animateclay.com/index.php/links/50-pixilation) (1)
* [Schools and Colleges](http://www.animateclay.com/index.php/links/52-schools-and-colleges) (6)
* [Sculpting Masters](http://www.animateclay.com/index.php/links/53-sculpting-masters) (17)
* [Sound Recording/Effects/Editing](http://www.animateclay.com/index.php/links/64-sound-recordingeffectsediting-) (12)
* [Stop Motion Links](http://www.animateclay.com/index.php/links/54-stop-motion-links) (46)
* [Story Board Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/65-story-board-programs) (1)
* [Studios](http://www.animateclay.com/index.php/links/55-studios) (48)
* [Supply Links](http://www.animateclay.com/index.php/links/57-supply-links) (30)
* [Time Lapse Programs](http://www.animateclay.com/index.php/links/66-time-lapse-programs) (5)
* [Workshop Links](http://www.animateclay.com/index.php/links/56-workshop-links) (3)

Además podéis visitar páginas de autores y productoras como:

**PES:**

Es un autor de referencia en el Stop Motion con objetos y personas.

<http://www.eatpes.com/>

**Aardman:**

Los mejores estudios de animación con plastilina del mundo.

<http://www.aardman.com/>

**Laika:**

Otra gran compañía.

<http://www.laika.com/films.php>

**Algarabía Animación:**

Nosotros.

<http://algarabia-plastilina.blogspot.com/>

**Otra tienda Stop Motion:**

Tienda Stop Motion

<http://www.stopmotionstore.com/>

**MODELADO**

Para el modelado general utilizamos plastilina [Jovi](http://www.jovi.es/), es muy buena, permite combinar colores y resiste muy bien las altas y bajas temperaturas. Lo mejor es que como se vende en todas las librerías si hay una urgencia se resuelve con facilidad.

Aparte de la plastilina, para modelar objetos que no se van a deformar en el rodaje, muchas veces utilizamos la pasta “Fimo” o la “Super Sculpey”.

**Pasta Fimo.**

Es una pasta que al darle calor con el horno se vuelve rígida y tiene la misma textura que la plastilina, por lo que es muy útil para construir las partes de los personajes que no se vayan a deformar en la animación.

Hay millones de páginas que hablan de Fimo con tutoriales y esas cosas…

Un ejemplo:

<http://www.artesanum.com/material-fimo-353-1.html>

<http://www.fimoland.com/>

**Pasta de modelado Super Sculpey:**

Es una pasta de modelado que se puede hornear al igual que el fimo, pero se diferencia en dos cosas:

1. Solo tiene un color, en consecuencia hay que pintarla.
2. Esta pasta se puede hornear varias veces, por lo que se puede ir haciendo el modelado por capas y zonas de detalle.

<http://www.sculpey.com/products/clays/super-sculpey>

**FLICKER**

**Para solucionar el problema del flicker o parapadeo:**

Flicker: La pesadilla de los animadores Stop Motion. La corriente eléctrica no tiene un valor constante, es una corriente alterna que fluctúa entre 240 y 218 voltios aproximadamente. Como consecuencia genera más o menos intensidad en la cantidad de luz que emite la lámpara. Aunque al ojo humano esto es casi imperceptible, hace que entre una captura y la siguiente los objetos o sombras se vean diferentes, al reproducir la secuencia de fotogramas en “play” se aprecia un parpadeo muy molesto.

Nuestra solución en el estudio es trabajar con lámparas halógenas conectándolas a fuentes de alimentación conmutada ([enlace](http://www.barcelonaled.com/accesorios-para-instalacion-de-tiras-led/74-fuente-de-alimentacion-conmutada-12v-300w.html)) que transforman la corriente alterna 230 V. en corriente continua 12 V. sin oscilación en su intensidad evitando así que la imagen tenga flicker.

Nosotros hemos probado lámparas LED y funcionan más que bien. Estas antorchas LED permiten trabajar con corriente continua a 12 Voltios. Aún estamos en fase de experimentación pero tienen muy buena pinta y cada vez fabrican mejor y a menor coste los Led.

<http://www.linkdelight.com/components/com_virtuemart/shop_image/product/Aputure_160_LED__4e5868467de69.jpg>

**Recursos MEC**

En este portal hay materiales como efectos de sonido, fotos y músicas, es para uso docente y escolar.

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

**UN LIBRO PARA ESTUDIAR ANIMACIÓN**

[The Animator’s survival kit](http://www.theanimatorssurvivalkit.com/)

En esta página venden los videos del master de Richard Williams, pero si buscáis en youtube hay muchos videos con extractos de las clases.

**PELÍCULAS**

Largometrajes de animación stop-motion que hay que ver:

“Pesadilla antes de Navidad”, “La novia cadáver” y “Frankenwweenie” de Tim Burton.

“Los mundos de Coraline” de Henry Selick (Laika).

“Chiken run”, “La maldición de las verduras” y “Piratas” de los estudios Aardman.

Además no se os deberían escapar las películas de dibujos del estudio [Ghibli](http://www.studioghibli-aurum.com/historia.html) y en especial “[El viaje de Chihiro](http://www.youtube.com/watch?v=6az9wGfeSgM)”.