

ESAT

Escuela Superior de Arte y Tecnología

C/Vicihana5. 46003 VALENCIA

Tel. 963 155 637 Fax. 963 155 636

info@esat.es

www.esat.es



2ª edición

ESAT

taller de preproducción animación y Flash

¡crea, diseña y
anima tu proyecto!



taller

de preproducción y animación **Flash**

Se puede decir que la aparición de un programa como Flash ha "democratizado" la animación en los últimos años. La intención de este taller es la de acercar las técnicas de **preproducción y animación Flash** a todo aquel que desee **formarse como profesional**.

Partiremos de las técnicas tradicionales, tanto de preproducción como de animación, y las aplicaremos a esta herramienta.

Estudiaremos, a base de explicaciones y **ejercicios prácticos**, todas las fases del proceso de preproducción: creación y diseño de personajes, fondos y props y el storyboard, siempre orientados a trabajar con Flash. Lo mismo haremos en la fase de animación en la que, aparte de ver las posibilidades que nos ofrece el programa, conoceremos las técnicas tradicionales (anticipaciones, frenadas, ciclos, "takes", etc...) y las aplicaremos a esta nueva herramienta.

El objetivo último es que quienes acudan a este taller salgan de él siendo capaces de **diseñar y animar su propio proyecto**.

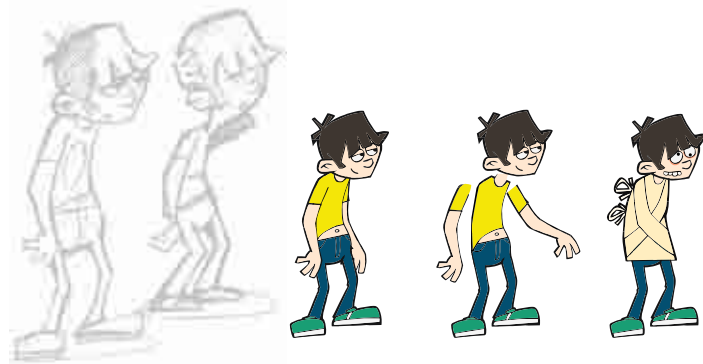
Dirección del Curso:

FERNANDO MACÍAS es dibujante profesional desde 1988. A partir de 1995 su actividad se ha centrado en el campo de la animación, colaborando en diversas series, largometrajes, videoclips y spots publicitarios. Desde 2002 es socio fundador del estudio Cara-cola Animación. Actualmente compagina su actividad profesional con la docencia, e imparte asignaturas relacionadas con la animación en ESAT y la Universidad Politécnica de Valencia.

Descuentos especiales a alumnos y antiguos alumnos de ESAT, socios de la ADCV, socios de APIV, miembros del CTAV, miembros de la CEV y estudiantes acreditados.

POSIBILIDAD DE PAGO APLAZADO. PLAZAS LIMITADAS.

SÁBADOS DE 10 A 14 h. 15 JORNADAS. 60 HORAS
28 NOVIEMBRE 2009 - 24 ABRIL DE 2010



PRIMERA PARTE: NOCIONES GENERALES DE ANIMACIÓN

- Estructura de una película de animación
- Explicación básica del proceso
- Los niveles

SEGUNDA PARTE: PREPRODUCCIÓN PARA FLASH

- Diseño de personajes, partiendo de las bases de la animación tradicional
- Creación de personajes: el protagonista y el antagonista
- Personajes secundarios
- Extras
- Desarrollo gráfico del personaje
- Preparar un personaje para animarlo con Flash
- Sistemas para vectorizar un personaje dibujado
- Las herramientas de dibujo de Flash
- Despiece típico de personajes
- Diseño de "props"
- Diseño de fondos
- Story-board para Flash

TERCERA PARTE: ANIMACIÓN CON FLASH

Preparación del material para comenzar a animar. Biblioteca de símbolos.

Producción:

- Tipos de objetos de Flash y su utilización en animación
- Formas, grupos y símbolos (gráficos, clips de película, botones)
- La línea de tiempo en Flash
- Línea de tiempo, capas y fotogramas
- Fotogramas clave
- Carpeta de capas
- Trabajar con fotogramas (copiar, pegar, invertir, etc..)
- Líneas de tiempo anidadas
- Interpolación de movimiento y de forma
- Animación fotograma a fotograma
- Incluir audio en una película Flash
- Publicación de la película
- Posibilidades de postproducción

