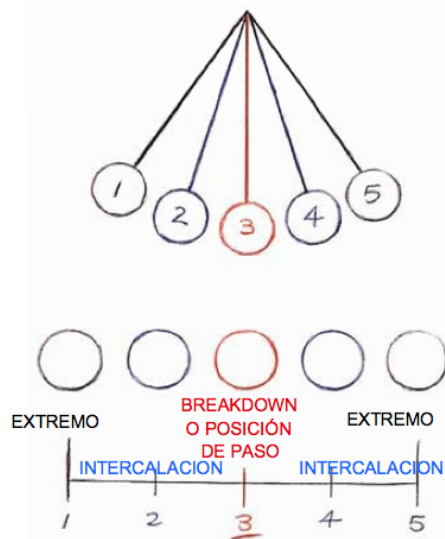


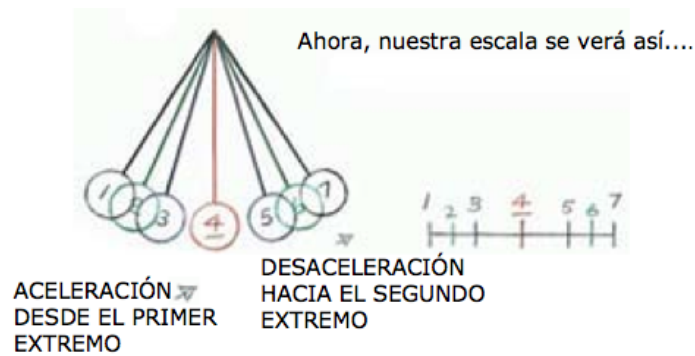
Manual bàsic de supervivència en el món de l'animació

VOCABULARI

- **Storyboard:** Guió gràfic, conjunt d'imatges seqüencials que expliquen una història.
- **Animatica:** Muntatge (amb sons o sense) de les imatges de l'storyboard per donar una durada determinada a cada pla. Imprescindible en animació. Exemple d'animatica vs animació: <http://www.youtube.com/watch?v=-rsTG5y8VcM>
- **Prop:** Objectes que apareixen a escena i interactuen amb els personatges. Si no és així formen part del Background. Tot i així al final se li acaba dient prop a tots els objectes que necessiten ser dissenyats.
- **Layout:** Disseny de la composició del Fons + els personatges. Els Backgrounds són només els fons, el disseny de layout ha de tenir en compte l'acció dels personatges dins el fons. Quan el layout està dibuixat es passa a l'equip de backgrounds que el pulirà i el pintarà sense preocupar-se de què passa en aquell escenari. Tot i així en els produccions petites aquestes dues feines les fa la mateixa persona.
- **Background:** Fons. És la capa de darrere de tot de l'animació. Davant hi haurà els personatges i si davant dels personatges hi ha un element que pertany al fons se li diu OL. Per exemple un personatge que passeja pel bosc: El bosc és el background, però quan el personatge passa per darrere un arbust aquest serà un OL, fet en una capa a part perquè el personatge passi per sota.
- **FX:** Efectes especials com aigua, foc, sorra que vola amb el vent, efectes de màgia, etc.
- **Keyframe:** Fotograma clau. En el cas del pèndul serien l'1 i el 5, els extrems en què l'acció canvia.



- **Intercalació:** Fotogrames entre fotograma clau i fotograma clau. A més intercalats més lenta serà l'acció; a menys intercalats, més ràpida. És molt important jugar amb l'acceleració i la desacceleració dels personatges i objectes per donar vida i evitar els moviments monòtons/robòtics.



- **Render:** Procés de generar una imatge des d'un modelat tridimensional.
- **Rigging:** En 3D procés d'adaptació d'un esquelet a un modelat (la figura del personatge). Animar les malles dels personatges sense esquelet és complicadíssim perquè has de moure el personatge vèrtex per vèrtex. Quan li poses un esquelet, la malla s'adapta a aquest i al moure l'esquelet tots els vèrtex hi queden anclats.
- **Shading/Lighting specialist:** En 3D especialista en il·luminació i generació d'ombres.
- **Matte painting:** En 3D pintura de les textures utilitzades en els modelats. Els objectes en 3D s'exporten plans com un desplegable i es pinten en Photoshop. Aquesta imatge resultant s'aplica com a textura a l'objecte 3D.
- **Fur-Hair Specialist:** En 3D, especialista en creació i animació de cabell.

SOFTWARE

- **Nuke:** Programa de composició. Serveix per muntar capes, afegir animacions, posar filtres, efectes etc. Es fa servir en la postproducció per fer el "collage" de tots els elements que componen l'escena.
- **Combustion:** Programa d'efectes visuals i composició, com el Nuke. Tot i així, comença a quedar obsolet.
- **After Effects:** Es fa servir molt en motion graphics i muntatge de vídeos/animacions, però també per animar cut out (imitació de la tècnica tradicional però enlloc de moure papers mous peces generades digitalment, moltes vegades amb l'Illustrator o Photoshop).
- **Avid:** Muntatge de vídeo i motion graphics. És bastant complicat de fer servir.
- **Final Cut:** Muntatge de vídeo i motion graphics. Més assequible que l'Avid. És per a Mac.
- **Premiere:** Muntatge de vídeo i motion graphics. És força senzill de fer servir però és més limitat que el Final Cut i l'Avid.
- **Maya:** Programa de 3D. S'utilitza molt en animació.
- **3D Studio Max:** Programa de 3D. Més complex i menys intuïtiu que el Maya, però més precís. S'utilitza molt en arquitectura, disseny industrial, etc. També en animació, però en menys mesura.
- **Softimage:** Programa de 3D. S'utilitza moltíssim per fer videojocs.

- **Z-brush:** Programa 3D d'escultura digital". Es treballa com si tinguessis un tros de fang i l'anessis modelant a pinzellades. Intuitiu, però genera molts polígons, pel que habitualment després de modelar es passa l'arxiu a Maya o 3D Max per treure-li pes (en 3D com més polígons té un modelat més pesa l'arxiu i més costarà després de renderitzar. Sempre s'intenta aconseguir la màxima definició amb el mínim pes. També dependrà molt de la plataforma per a la que sigui el modelat: en una pel·lícula la prioritat és la qualitat de la imatge, però en un videojoc la prioritat serà la jugabilitat, que no es vagi encallant l'imatge a cada passa).
- **Flash:** S'utilitza molt per fer animació 2D, però també per productes multimedia, web, etc. Treballa en vectorial.
- **Toonboom:** Hi ha diferents programes de toonboom, per fer storyboards o per animar en 2D. Són com una barreja entre Photoshop i Flash.
- **CelAction 2D:** Per animar en 2D.

Cal puntualitzar que aquests són els programes més utilitzats en les productores "de batalla", però que els gegants de l'animació mundial de vegades tenen programadors que els hi creen softwares propis.

WEBS per buscar feina

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

<http://www.domestika.org/>

<http://www.stratos-ad.com/index.php?section=2>

WEBS per buscar feina com a freelance

Funcionament: Una empresa penja un projecte i els freelancers interessats diuen preu/temps pel qual farien la feina. L'empresa escull segons portfoli/perfil/preu/temps. Les recomano poc perquè la gent rebenta els preus, però poden ser una manera de començar a atraure clients.

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

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

WEBS per penjar portfoli

<http://www.behance.net/>

<https://www.tumblr.com/>

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

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

Tot i que s'ha intentat varies vegades no existeix cap conveni laboral ni associació oficial de professionals de l'animació. Una associació on adherir-te perquè t'orientin en els primers passos i tenir recolzament jurídic és l'APIC: <http://www.apic.es/>

Ànims! Les coses no han estat mai fàcils pel gremi artístic, però treballant molt i picant portes (per moltes que ens tanquin) ens en sortirem segur :)!