

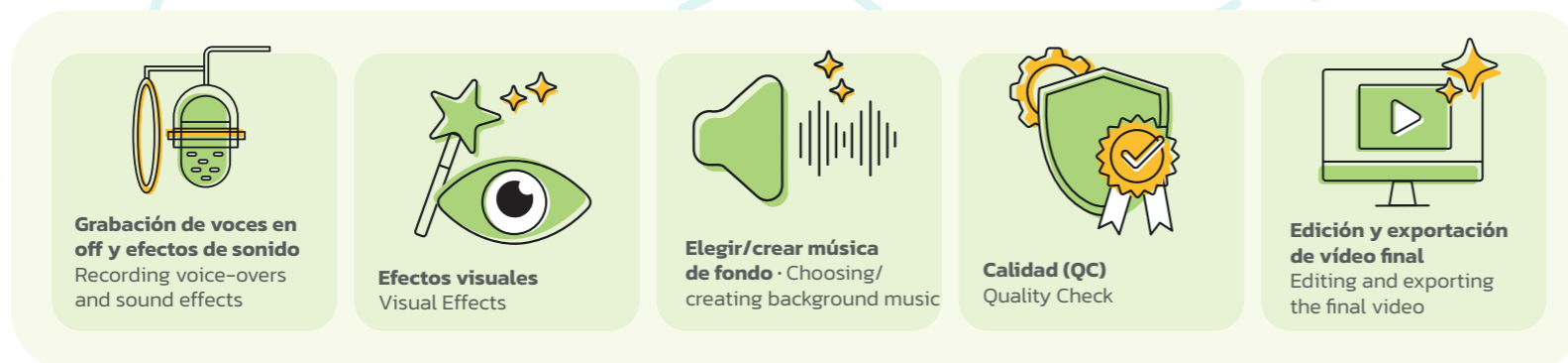
Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Stop Motion

Preproducción Pre-production



Postproducción Post-production



Producción Production



Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Stop Motion

Preproducción Pre-production



Guion (Script):

Crea y desarrolla la narrativa y los diálogos para las producciones animadas. El equipo de guionistas trabaja en estrecha colaboración con los directores/as y otros departamentos para asegurar que la historia se adapte a las técnicas y limitaciones del stop motion. Su labor incluye la elaboración de guiones detallados que guían la animación y definen el ritmo, el tono y el desarrollo de los personajes.



Storyboarding (Storyboarding):

Crea bocetos visuales secuenciales que representan cada escena de la animación. Estos storyboards actúan como guías esenciales, delineando la acción, el ángulo de la cámara, y la dirección artística, facilitando la planificación y ejecución de las tomas en la animación stop motion.



Diseño y Creación de Personajes (Character design and creation):

Conceptualiza, diseña y fabrica los personajes que serán animados. Este departamento trabaja en estrecha colaboración con los/as directores/as y los/as artistas de storyboarding para desarrollar personajes que cumplan con la visión artística del proyecto, asegurando que sean funcionales para la animación en stop motion.



Diseño y creación de utilería/objetos y ambientes (Props and environment creation):

Conceptualiza, diseña y construye todos los elementos físicos que aparecen en las escenas. Este departamento crea los accesorios, decorados y entornos necesarios para la narrativa, asegurando que sean estéticamente coherentes y funcionales para la animación en stop motion.



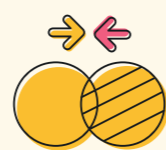
Modelado y Escultura (Modeling and Sculpting):

Crea y da forma a los personajes y escenarios físicos mediante técnicas manuales y herramientas especializadas. Este proceso incluye el diseño detallado y la construcción de maquetas que se utilizan para capturar fotogramas en secuencia. Los/as artistas en esta área aseguran que cada elemento tenga la textura, proporción y movilidad necesarias para una animación fluida. La calidad del modelado es crucial para lograr una representación visual coherente y efectiva en el stop motion.



Rigging (Rigging):

Diseña y monta el sistema de estructuras internas y mecanismos que permiten el movimiento preciso de los personajes y objetos. Esto incluye la creación de armaduras internas, alambres y soportes para asegurar que las figuras mantengan su forma y funcionalidad durante la animación. Los/as riggers aseguran que los movimientos sean fluidos y naturales, facilitando la captura de fotogramas detallados. La calidad del rigging es esencial para la movilidad efectiva y la estabilidad de los modelos.



Ensamblaje (Puppet):

Construye y monta los sets, personajes y props necesarios para las animaciones. Este equipo trabaja en estrecha colaboración con los diseñadores/as y animadores/as para asegurar que todos los elementos sean funcionales y estén listos para la producción. Además, se ocupa de ajustar y modificar las piezas según sea necesario durante el proceso de animación para mantener la coherencia y calidad del trabajo.



Animación cuadro a cuadro (Stop Motion Animation):

Es la fase principal, donde animadores y animadoras mueven los personajes y objetos manualmente en pequeñas cantidades, toman una foto, y repiten hasta completar todas las tomas necesarias para generar el movimiento.

Postproducción Post-production



Grabación de voces en off y efectos de sonido (Recording voice-overs and sound effects):

Esta área se encarga de grabar voces narrativas, diálogos y efectos de sonido. Utiliza micrófonos y equipos de grabación de alta calidad para garantizar un audio claro y profesional. Los efectos de sonido se crean y editan para mejorar la atmósfera de la animación. La sincronización precisa con las imágenes es fundamental para una experiencia auditiva coherente.



Efectos visuales (VFX) (Visual Effects):

El área de VFX se especializa en la creación e integración de elementos visuales que no se pueden lograr mediante la animación tradicional. Utiliza software avanzado para generar efectos digitales, corregir errores visuales y mejorar las escenas con elementos especiales. La meta es lograr una integración perfecta de los efectos con la animación.



Elegir/crear música de fondo (Choosing/creating background music):

Esta área se dedica a la selección y creación de música de fondo que complemente la narrativa y la emoción de la animación. Los profesionales seleccionan piezas musicales adecuadas o componen música original. La música se ajusta para que se sincronice con el ritmo de la animación y realce la atmósfera general.



Calidad (QC) (Quality Check):

El área de QC se encarga de revisar todo el contenido para asegurar su calidad. Se verifican detalles técnicos y creativos, como audio, video, sincronización y efectos. Se identifican y corrigen errores o inconsistencias. El objetivo es garantizar un producto final impecable antes de su lanzamiento.



Edición y exportación de vídeo final (Editing and exporting the final video):

Esta área se enfoca en la edición y ensamblaje de todas las piezas de la animación. Se realizan cortes, transiciones y ajustes finales para asegurar una narrativa fluida. Una vez completada la edición, el vídeo se exporta en el formato adecuado para su distribución, asegurando la coherencia y calidad del producto final.