

**Previo Práctica 10.
Animación**

Objetivo: Que el alumno conozca la definición de animación y las diferentes técnicas para crearlas, así como iniciarlo en su implementación.

Investigue y después explique

1. ¿Qué es una animación?

En el mundo multimedia (audio y vídeo) cuando hablamos de "animación", nos referimos a lo que conocemos popularmente como "dibujos animados".

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados por lo general. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual. Por ejemplo si queremos generar la sensación de una caminata en un personaje, deberíamos dibujar cada uno de los pasos que realizará en hojas separadas (cada hoja dibujada con una pose distinta se define o se conoce como "fotograma" o "frame") para que al pasarlos consecutivamente, percibamos la sensación de movimiento. La calidad de este movimiento dependerá de la paciencia, esfuerzo y dedicación que le dediquemos al proceso.

2. ¿Qué es una animación por computadora en tiempo real? (Real-time computer graphics) La animación en tiempo real va generando los fotogramas a medida que son necesarios. La animación fotograma a fotograma calcula los fotogramas uno a uno y luego los muestra. A medida que los ordenadores se hacen más rápidos, los algoritmos de generación de imágenes se hacen más complejos
3. ¿Qué es una animación por computadora pre-renderizada? (Pre-rendering)
4. para crear la imagen de movimiento usan programas para renderizar en tiempo real

Conclusiones

El control de el proceso de animación lo tiene el animador con su ordenador no como en los tiempos lejanos

Referencias

<https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>
<http://cs.uns.edu.ar/cg/clasespdf/8-Animacion.pdf>