

Nombres: Ricardo Alfonso Pulido Leñero	Matrículas: 2871165
Nombre del curso: Conceptualización de Videojuegos	Nombre del profesor: Mariía de Lourdes Soto Cortés
Módulo: 1	Actividad: 2
Fecha:	

Descripción

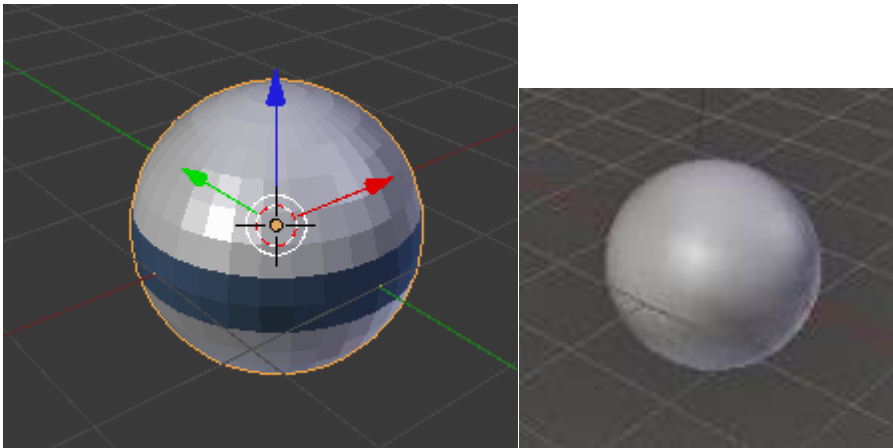
El participante aplicará los conceptos de tiempo y espacio a una animación.

Desarrollo:

En esta actividad realizarás dos animaciones: una de un par de pelotas con diferentes pesos y otra de un péndulo. ¡Manos a la obra!

- Elige dos pelotas a animar con dos pesos y tamaños diferentes, estos deben de ser contrastantes**

IMAGENES DE REFERENCIA



- Describe las características de cada pelota:**

- Peso: 10g - 12.5g
- Tamaño: 5cm - 3.5cm
- Firmeza: Pequeña, suave y liviana. - Pequeña, gruesa y pesada
- Uso: Golpearse entre si.

- Elabora en una hoja guía los movimientos para cada animación de las dos pelotas. Toma en cuenta que:**

- Ambas pelotas deben de interactuar en algún punto.**

2. Basándote de tu hoja guía, realiza la animación de ambas pelotas en el mismo espacio. Recuerda tu hoja guía es aquella que realizamos para darnos una idea de la cantidad de dibujos y su relación del espacio entre ellos:

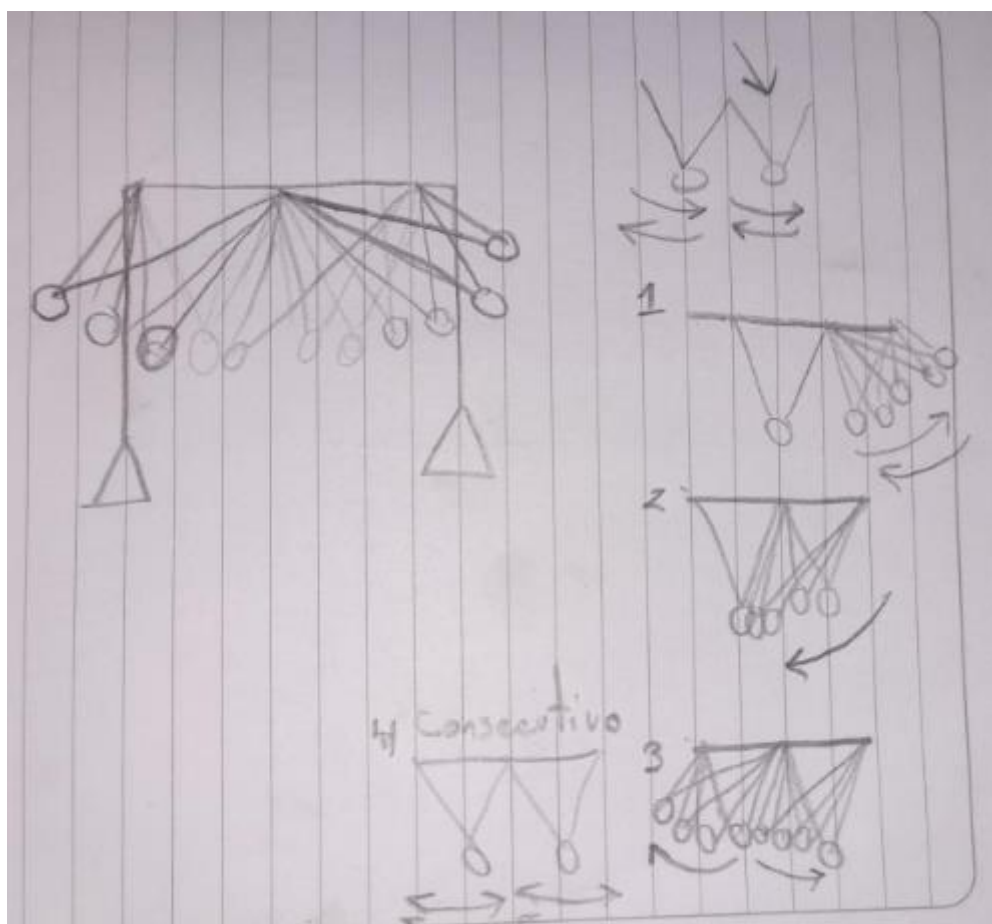
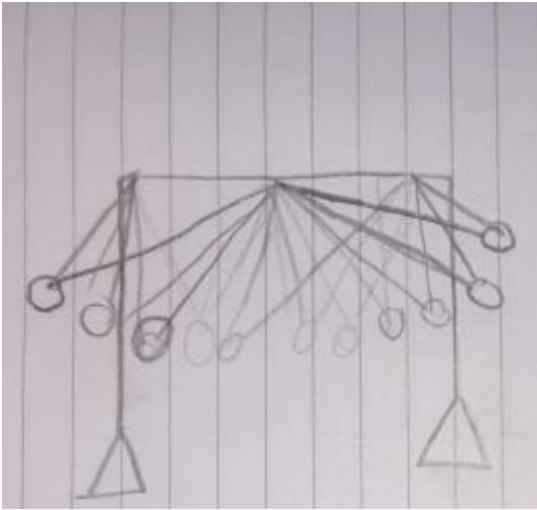


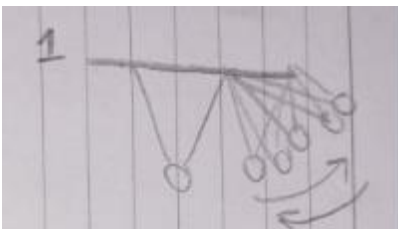
Figura 12. Hoja guía de salto parkour.

1. Realiza una hoja guía para el péndulo.

FASE 0 - ILUSTRACIÓN DE MOVIMIENTO



FASE 1 - PENDULO BOLA “PEQUEÑO” EMPIEZA EL BALANCEO EN 4 FOTOGRAMAS, REGRESANDO 4 FOTOGRAMAS



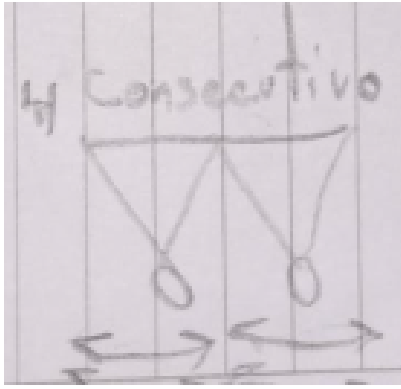
FASE 2 - PENDULO BOLA PEQUEÑO GOLPEA EN 4 FOTOGRAMAS A LA BOLA “GRANDE”



FASE 3 - LA BOLA GRANDE RECREA LO MISMO QUE LA BOLA “PEQUEÑA”



FASE 4 - SE CREA UN BUCLE ENTRE LAS 2 BOLAS, COMPENSANDO SU TAMAÑO CON SU PESO PARA CREAR EL PENDULO



2. Basándote en tu hoja guía, realiza la animación de un péndulo en estado perpetuo.
3. Incluye los videos de ambas animaciones y convierte las hojas guía en un pdf. Los videos de las animaciones deben generarse en vista totalmente horizontal y no pasar de los 240 cuadros en formato .mov