



UPIICSA-



Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería
y Ciencias Sociales y Administrativas

Maestro: Velasco Contreras Jose Antonio

Alumno:

Romero Ramírez Susana Vianey

Muñoz Barrales Juan Alberto

Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan

Sánchez Guajardo Daniela Michael

Secuencia: 2CV20

Tarea 08:

¿Qué es la animación?

¿Cuáles son los tipos de animación?

¿Qué es el video?

Índice

¿Qué es la animación? Pág. 3

¿Cuáles son los tipos de animación?..... Pág. 4 – 7

¿Qué es el video?..... Pág. 8 - 9

Conclusiones Pág. 10 - 11

Web grafía.... Pág. 12

¿Qué es la animación?

La animación es el proceso por el que se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Ya sean dibujos, renders o fotografías (Animación 3d, dibujo tradicional, figuras de Stop Motion, etc). Técnicamente, la animación viene a ser una secuencia de imágenes, que, al mostrarlas de forma consecutiva, logran generar un efecto de movimiento creíble en nuestro cerebro.

Sin embargo, la animación es mucho más que eso. Animar tiene su origen en el latín “Anima” y cuyo significado es “Alma”. Por lo tanto, animar consiste en dar alma a un personaje o un objeto de forma que parezca que este cobra vida, piense y actúe por sí mismo. En definitiva, un animador 3d, 2d, stop motion, etc (da igual la técnica) debe tener la capacidad de dar vida.

Animar o darle alma a un personaje es un trabajo de pura interpretación o acting, por ello tiene mucho más que ver con un proceso artístico que mecánico. La observación de los seres vivos y cómo funcionan los elementos que nos rodean es lo que permite a los animadores darles más credibilidad a sus animaciones.

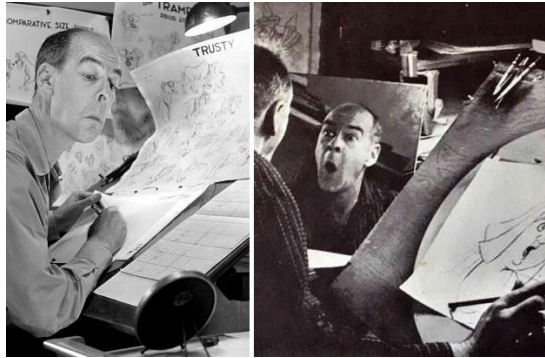


¿Cuáles son los tipos de animación?

¿Qué es la Animación 2D tradicional?

La Animación Tradicional es aquella que se crea dibujando a mano, y con técnicas tradicionales (lápiz y papel) cada uno de los fotogramas que intervienen en una secuencia. Los animadores en Disney establecieron para sus dibujos animados, 24 fotogramas o dibujos por cada segundo de animación.

Os dejo un artículo muy revelador donde explicamos con algunos ejemplos, cuál es el proceso de Animación Tradicional (2D) y el uso de la cámara múltiple. Un documento muy completo sobre las técnicas tradicionales y el origen de la animación.



¿Qué es la Animación Stop Motion?

La animación Stop Motion es también conocida como claymation. Es la animación que se realiza mediante la captura de objetos y materiales reales creados con arcilla, plastilina o cualquier otro material maleable. En stop-motion no se animan dibujos sino objetos estáticos e inmóviles colocado estratégicamente delante de una cámara. Si quieres saber más sobre el origen de la animación Stop motion, no te pierdas nuestro artículo, qué es un zoótropo.

El proceso consiste en fotografiar dichos objetos en diferentes posiciones guardando cierta continuidad para crear así la sensación de movimiento. Os dejo un making of de Kubo, para mí, la película de Animación Stop Motion más bestia hasta la fecha. Muy revelador.



Animación 3D

La Animación 3D es un proceso informatizado utilizado por los animadores para crear secuencias de imágenes o renders mediante programas y aplicaciones que simulan la visualización tridimensional.

Estas aplicaciones permiten la creación y manipulación de mallas poligonales, sistemas de huesos (rigging), texturas, iluminación virtual, simulaciones, animación, etc. Estas escenas son convertidas posteriormente en los fotogramas que componen cualquier secuencia en las películas de animación 3d.



Animación 2D

La animación 2d digital, es aquella que se realiza mediante técnicas digitales o informatizadas. Aunque el proceso a nivel artístico es el mismo que en la animación tradicional, las herramientas y programas que existen actualmente facilitan el proceso y los recursos, dejando este tipo de producciones al alcance de cualquiera que tenga un ordenador. Los programas más utilizados son TV Paint, Toon Boom, Adobe Animate, After Effects, Flash, etc.



Animación 2D Full Frame

El concepto de animación full frame (animación completa) hace referencia a la creación fotograma a fotograma. Es decir, el mismo método de animación de dibujar 24 imágenes por segundo, creado por los pioneros de Walt Disney, pero utilizando una tableta digital o un monitor Wacom Cintiq, en vez de lápiz y papel sobre una mesa luz. Os dejo un video de Klaus, el ejemplo más alucinante de animación 2d que he visto hasta el momento.



Animación 2D Cut Out

Este tipo de animación proviene de la animación con recortes, más conocida en inglés como cut-out. Es una técnica de animación limitada en la que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografía. La técnica consiste en mover y reemplazar las diferentes partes de la marioneta obteniendo diversas poses. Creando así la ilusión de vida de un personaje. Actualmente, existen métodos digitales de animación cut out muy sofisticados y eficientes capaces de proporcionar infinitas posibilidades, mediante sistemas de huesos 2D y bibliotecas para expresiones.

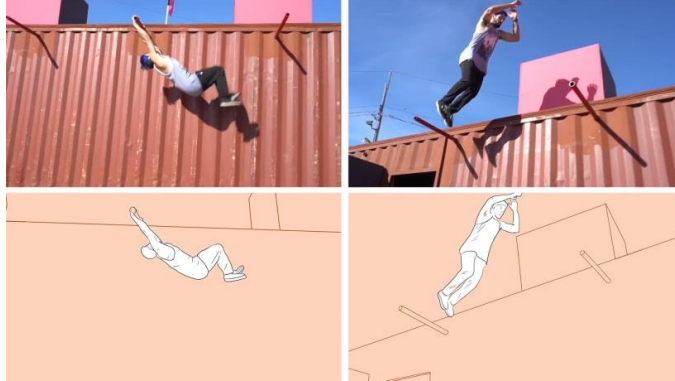
Dado que es una técnica que se centra en mover “marionetas 2d” los tiempos de producción son mucho menores y no requiere de grandes dibujantes especializados. Por ello es muy utilizada para realizar series de animación 2d. Los ejemplos más claros de animación cut out los encontramos en South Park, Pepa Pigg, o Cálculo Electrónico.



Animación 2D Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de animación que recurre al antiguo método de colocar láminas transparentes de acetato o papel encima de una filmación (secuencia de fotografías). El objetivo es calcar el contorno de los objetos y personajes grabados.

Aunque se supone que, en Blancanieves, Walt Disney utilizó rotos-copia, no es un método muy recurrente en las grandes producciones, debido al efecto relativamente inquietante que produce.



¿Qué es el video?

Un vídeo (en algunos países latinoamericanos pronunciado «video») es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética.

Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías (en este contexto llamadas «fotogramas») que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original.

En la actualidad, el término hace referencia a distintos formatos.

Además de las cintas de vídeo analógico, como VHS y Betamax, también se incluyen los formatos digitales, como DVD y MPEG-4.

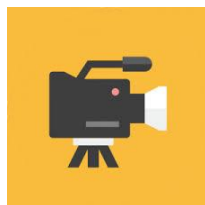
La calidad del vídeo se determina a partir de distintos factores, como ser el método de captura y el tipo de almacenamiento elegido.



Existen diversas técnicas de compresión de vídeo, que buscan reducir el tamaño de una grabación digital (o convertida a este medio) para facilitar su distribución.

De acuerdo con el tipo de contenido, estos procesos afectan más o menos el resultado final; las grabaciones de personas en ámbitos urbanos sufren menos que los documentales acerca de la naturaleza y las películas generadas por ordenador, donde el nivel de detalle es casi indispensable.

Por otra parte, la palabra vídeo se usa para referirse a un videoclip (también llamado clip de vídeo), una secuencia generalmente vinculada al mundo de la música, cuya duración no suele superar los 5 minutos. Es muy común que los grupos musicales y los cantantes solistas produzcan videoclips de sus canciones para promocionar el lanzamiento de un disco.



El nacimiento de YouTube marcó un antes y un después en lo que a la popularidad de los vídeos y el acceso a ellos se refiere. Desde su lanzamiento, en el año 2005, ha ofrecido a sus usuarios la posibilidad de compartir contenido original de diversos géneros, siendo la música y el «blog» los más comunes.

Este último deriva de los términos «vídeo» y «blog» y suele consistir en grabaciones de poca extensión en las cuales se tratan diferentes temas de la vida cotidiana, como si fuera un diario personal que se comparte con el mundo entero en formato de vídeo.



Cabe mencionar que YouTube ofrece un servicio básico absolutamente gratuito e ideal para cualquier persona que desee comenzar a promocionar su trabajo o sus ideas de forma atractiva y directa. Una de las principales ventajas del portal es que pertenece a Google (lo adquirió un año más tarde de su lanzamiento por una suma multimillonaria), lo cual resulta en un posicionamiento muy veloz de los vídeos.



Conclusiones

Romero Ramírez Susana Vianey:

Para concluir podemos destacar que la animación se ha vuelto un medio muy utilizado para contar historias ya que permite visualizar esas historias de formas que ningún otro medio es capaz de hacer.

Nos ayuda a ver las cosas de una mejor manera, divertida, única y siempre nos deja con ese deseo de más, de poder seguir viendo cómo pueden seguir sorprendiéndonos. Si se mantiene y sacando lo mejor, seguirá siendo un recurso muy útil.

Muñoz Barrales Juan Alberto:

La animación es una manera darles vida a las imágenes ya que con estos podemos presentar una historia con dibujos, recortes o hasta un mismo diseño hecho por la computadora ya que así se han hecho varias películas animadas o cortos. ya que esta es una secuencia de imágenes que al momento de presentarlas de una forma consecutiva y algo rápido se logra generar un efecto de movimiento increíble en nuestro cerebro técnicamente es una manera de engañar a la mente

Existen muchos métodos de animación ya que no todos se gravan de la misma manera, por ejemplo, el efecto 2d normalmente son dibujos y cada dibujo presenta un movimiento diferente y hace el efecto que en verdad se mueve al ser reproducido

Así como esta existe más animaciones que podemos usar unas más fáciles que otras, que requieren mucho tiempo o que rápido se realiza, cualquiera puede animar nada más es cuestión de que te animes

Sánchez Guajardo Daniela Michael:

En la mayoría de las formas y métodos de animación digital (usando un ordenador), el profesional crea la anatomía de un personaje de una forma muy simplificada, ya que así es más fácil animarla. Cuando se trata de personajes con dos piernas (o patas) o con cuatro, la mayoría de las partes de su cuerpo se corresponden con los huesos reales.

La animación con huesos también se usa para hacer otras cosas, como animar expresiones de la cara o cualquier otro objeto que no se mueva.

Cuando hablamos de animación 3D, cada fotograma tiene que renderizarse tras completar el modelo, y en el caso de las vectoriales 2D el renderizado mencionado es fundamental

Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan:

Para concluir tenemos que las animaciones tienen sus inicios desde hace más de 1 siglo, y a lo largo de los años se han ido creando métodos para facilitar o por lo menos diversificar el arte de crear una animación, vimos que había diferentes estilos lo cual nos da una gran variedad de resultados finales si incluso llegan a combinar los diferentes estilos.

También tenemos el tema de los videos, gracias a plataformas como YouTube, hoy en día los videos son un elemento multimedia muy consumido a lo largo del mundo.

Web grafía

<https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

<https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>

<https://escueladigital.com.mx/blog/que-es-la-animacion/>

<https://definicion.de/animacion/>