

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
GUTIÉRREZ ZAMORA**

TÉCNICAS DE LA ANIMACIÓN

MODELADO DIGITAL

**ELABORADO POR:
CRISTINA JANETH MORALES CRUZ**

**DOCENTE:
LOTHAR YAMIR HERNÁNDEZ GAONA.**

404 - “A”

SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2019





Técnicas de la Animación

Animación 2D

Es la creación de dibujos animados de dos dimensiones en computador. Para ello se deben generar gran número de dibujos que serán los que den definición a los movimientos. Todo el proceso de creación de la animación en 2D puede realizarse en el computador gracias a los nuevos softwares.

Cel Animation

Es una hoja semi transparente usada para el dibujo previo al proceso de animación, es usado en la industria de la animación tradicional, donde cada hoja representa un fotograma, el siguiente paso en el proceso es usar una tabla de tiempos, que indica la posición de un cel en la secuencia animada.

Animación Cuadro a Cuadro

Consiste en dibujar una serie de imágenes de forma que, al mostrarlas de forma secuencial, den la sensación de que el elemento realiza alguna acción, cada personaje tendrá varias animaciones y se dibujará una animación u otra dependiendo del estado del personaje (caminando, corriendo, saltando, golpeando, etc.).

Animación limitada

Es cuando se anima en una tasa inferior. El estándar del cine japonés es animación en trece. La percepción de calidad ya es perceptible si se es observador. El concepto de animación limitada también afecta a otros aspectos diferentes de la tasa.

Animación Completa

Es cuando se anima en unos o en doses. Es el estándar de la animación estadounidense para salas de cine, principalmente las películas de Walt Disney, y también los largometrajes europeos. Generalmente, se animan las escenas con muchos movimientos rápidos en unos, y al resto en doses (la percepción de calidad es imperceptible).

Stopmotion

Es una técnica de animación, que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturados en fotografías. En la animación cuadro por cuadro las imágenes no son dibujadas se generan por computadora, más bien son fotografías de la realidad. Los personajes, objetos y escenarios son creados con diferentes materiales.

Rotoscopia 2D

Reside en que cada fotograma de la animación está creado a partir de un calco exacto del fotograma de una película filmada a partir de una imagen real. Así, con esta técnica resulta muy sencillo obtener un movimiento muy natural sin dejar de lado el carácter de una producción animada creada con diferentes técnicas, dando como resultado un dibujo en movimiento.

Timelapse

Se trata de realizar las fotografías con un intervalo de tiempo determinado entre una toma y otra. Con esto conseguiremos representar una situación en un periodo de tiempo mucho más breve que el real.

Software para animación 2D

Animapack CC	OpenToonz
Es uno de los softwares populares en la animación 2D. Es un software propietario desarrollado por Autodesk. Fue el primer software de animación 2D en ser gratuito, pero en 2015 pasó a ser de pago. Actualmente es un software propietario de Autodesk.	Es un software de animación 2D de código abierto desarrollado por la Universidad de California, Berkeley. Es un software de animación 2D de código abierto desarrollado por la Universidad de California, Berkeley.

CACANivv	CelAction 2D
Creado por CACAN Private Ltd bajo la licencia de código abierto. Es un software de animación 2D de código abierto desarrollado por CACAN Private Ltd.	Diversos parámetros de edición, un software interactiva tales como: reducción de curva de velocidad, tiempo de retardo de la animación, multiposición, líneas de animación, efectos y curvas de función, bocetos para modelos 3D, movimiento 3D de cámara, salida en estereoscópico.