

Nombre:

PARTE 2: PLANEACIÓN

Proyecto Animación

Al crear una animación, te vas a centrar principalmente en la parte gráfica y el movimiento de los elementos. Vas a poder crear tus propios personajes y la historia que quieres contar. Esta historia debe estar relacionada con el problema y la solución que habías definido en la parte de ideación.

Para este proyecto, puedes guiarte de la animación de ejemplo del archivo Animación.

Esta animación de ejemplo tiene como propósito concientizar a las personas sobre el gasto de agua al cepillarse los dientes.

Puedes ejecutar el ejemplo en Spyder para ver la animación.

PASO 1: HISTORIA

Tomate un momento para describir tu animación. El proyecto puede tener diferentes escenas, por ejemplo, una escena inicial, escenas de desarrollo y una escena de cierre.

Te doy un ejemplo:

1. **Escena inicial:** Introducción al tema que se está tratando sobre el desperdicio de agua. Se le hace una pregunta a la audiencia para hacerlos reflexionar: “Mientras te cepillas los dientes, ¿qué pasa si dejas la llave abierta?”
2. **Escena de desarrollo:** Se le muestra a la audiencia lo que pasa cuando se deja la llave abierta. Van cayendo poco a poco gotas de agua de la llave hasta que se inunda el baño.
3. **Escena de cierre:** Se cierra con un mensaje final: “El agua se acaba gota a gota. Es nuestro deber cuidarla”. Este mensaje tiene como propósito concientizar a las personas sobre el desperdicio de agua.

Ahora es tu turno. Describe cada escena de tu animación. Puedes tener la cantidad de escenas de desarrollo que necesites:

1. Escena inicial:

R:

2. Escenas de desarrollo 1:

R:

3. Escenas de desarrollo 2:

R:

...

4. Escena final:

R:

PASO 2: ELEMENTOS DE LAS ESCENAS

Vas a tener que pensar en cómo se ve cada una de las escenas, puedes usar imágenes de internet o gráficos creados por ti mismo/a.

Piensa en qué escenas van a tener movimiento, por lo menos una de las escenas debe tener un movimiento.

También debes pensar en el estímulo que es lo que hace que se pase de una escena a la otra.

Te doy un ejemplo:

Escenas	Personajes / imágenes / texto	Movimiento	Estímulo
Escena inicial	Texto con mensaje en el centro de la pantalla	No hay movimiento	Cuando pasen 5 segundos, se pasa a la primera escena de desarrollo.
Escenas de desarrollo	Imagen de fondo de un baño para ambientar la escena sacada de internet	Gotas cayendo del grifo. Círculos azules cubriendo la pantalla	Cuando los círculos azules llenen la pantalla, se pasa a la escena final.

	Grifo dibujado con figuras geométricas creado por mí Gota dibujada con figuras geométricas creada por mí	para representar que el baño se inundó	
Escena final	Texto con mensaje en el centro de la pantalla	No hay movimiento	Cuando pasen 5 segundos, se acaba la animación.

Ahora es tu turno. Llena la tabla con la información de cada una de tus escenas.

Escenas	Personajes / imágenes / texto	Movimiento	Estímulo
R:			
R:			
R:			

PASO 3: BOCETO

Para poder mostrarle a las demás personas cómo te estás imaginando las escenas visualmente, has un dibujo de cómo se verían más o menos cada una de las escenas. Puedes hacer este dibujo a mano y tomarle una foto, o puedes utilizar herramientas para hacer el dibujo en computador, como Paint.

Si decidiste utilizar imágenes de internet, puedes buscar en Google imágenes que puedan servirte para la animación y pegarlas a continuación.

R:

PASO 4: FUNCIONES

Ahora piensa en todas las funciones que vas a necesitar para llevar a cabo tu animación. Para cada escena, vas a necesitar una función para dibujar los personajes y una función para dibujar el fondo. También, vas a necesitar una función por cada movimiento.

Para la animación de ejemplo tenemos las siguientes funciones, con su nombre y propósito:

Escena inicial:

- **mostrar_mensaje()**. Esta función nos permite mostrar un mensaje en la mitad de la pantalla. Podemos usar esta función para la escena de inicial y la escena final.

Escena de desarrollo:

- **fondo()**. Esta función nos permite cargar una imagen de fondo para la escena de desarrollo. En este caso, vamos a cargar la imagen de un baño.
- **grifo()**. Esta función nos permite dibujar el grifo de la escena, cargando una imagen y complementándola con figuras para hacerle un tubo.
- **gota()**. Esta función nos permite pintar una gota. Esta gota va a salir del grifo.
- **mover_gota()**. Esta función nos permite mover la gota hasta el final de la pantalla.
- **circulos()**. Esta función nos permite crear círculos que van llenando la pantalla, desde abajo hasta arriba, de derecha a izquierda.

Escena final:

- Vamos a reutilizar la función **mostrar_mensaje()** de la escena inicial.

Ahora es tu turno, piensa en las funciones que vas a necesitar para cada una de tus escenas. Especifica el nombre y el propósito de cada una:

R:

Lograste completar la planeación de un proyecto de animación, ¡felicitaciones!