



LENGUAJE AUDIOVISUAL

"Análisis de la Aplicación de animaciones"

DOCENTE: ING. LUIS JIMENES
ESTUDIANTES: TAPIA ARCE PAMELA LIGIA
MAMANI HUANCA JOSUE ABRAHAM

4/11/2023

LIGIA
ptapiaarce@gmail.com

Estudiante: Pamela Ligia Tapia Arce

Contenido

Introducción:	2
<i>Objetivo principal</i>	2
<i>Objetivo secundario</i>	2
Desarrollo	2
Conclusión	4
Imágenes	4
Bibliografía	5

Estudiante: Pamela Ligia Tapia Arce

"Análisis de la Aplicación de animaciones"

Introducción:

Las animaciones actuales son versiones mejoradas de un proceso tan evolutivo y es que las primeras animaciones fueron en papel con secuencia de imágenes, hasta la actualidad con la llegada de la inteligencia artificial y los avatares en los videojuegos o aplicaciones

Objetivos

Objetivo principal

Demostrar el apoyo significativo que tienen las animaciones.

Objetivo secundario

Demostrar la importancia del complemento entre aplicaciones

Desarrollo

a) Definición:

Las animaciones son ediciones de imágenes, de las cuales se le da vida por medio de distintas herramientas

b) Características:

- **Técnicas de animación**

- i. Animación 2d**

- 1.** Consiste en crear imágenes bidimensionales que se mueven en una secuencia. Esta técnica se utiliza comúnmente en dibujos animados y series de televisión

- ii. Animación 3d**

- 1.** Se basa en la creación de modelos tridimensionales que se mueven en un espacio virtual. Esta técnica es ampliamente utilizada en películas de animación, videojuegos y publicidad.

- iii. Stop motion**

Estudiante: Pamela Ligia Tapia Arce

1. Consiste en la creación de una animación mediante la sucesión de fotografías de objetos estáticos que se mueven ligeramente entre cada toma

iv. Rotoscopia

1. Es una técnica que consiste en dibujar sobre imágenes en movimiento para crear animaciones.

v. Animación de recorte

1. La animación de recorte es una técnica que utiliza objetos recortados en papel o cartón para crear la ilusión de movimiento. Esta técnica también se utiliza en la realización de cortometrajes y anuncios publicitarios

vi. Animación de personajes

1. La animación de personajes se utiliza en videojuegos y películas de animación para crear movimientos realistas y expresivos en los personajes. Esta técnica requiere de un rigging previo, que consiste en darle una estructura esquelética al personaje para que se pueda animar con facilidad.

- **Tipos de animación:**

i. Tradicional

1. También conocida como animación 2D, se realiza dibujando cada cuadro individualmente para formar la secuencia de movimiento.

ii. Por ordenador

1. Se trata de una técnica en la que se utilizan programas informáticos para crear animaciones en dos o tres dimensiones.

iii. Animación de recortes

1. se utilizan figuras recortadas de papel u otros materiales para crear la animación

Estudiante: Pamela Ligia Tapia Arce

Conclusión

La animación es una expresión con la cual podemos mostrar al publico distintos tipos de contenido y para todo gusto

Imágenes



FIGURA1¹

¹ Animación de avatares

Estudiante: Pamela Ligia Tapia Arce



FIGURA2²

Bibliografía

<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/que-es-filmora-y-para-que-funciona-758606>.
(s.f.).

<https://www.muycomputer.com/2020/11/06/filmora-editor-de-video/>. (s.f.).

² Unión del producto de varias herramientas