

ACTUALIZACIÓN TECNOLÓGICA 2019-I

CURSOS INTERSEMESTRALES FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

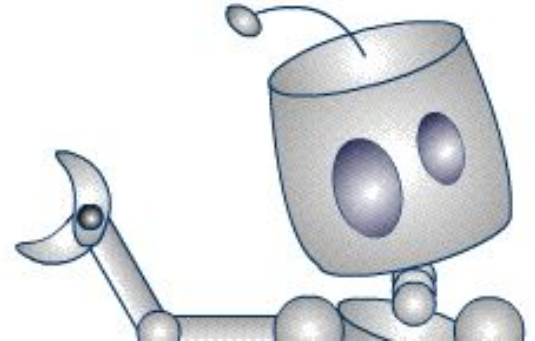
Rodolfo Gerardo Ortiz Morales

14 al 25 enero 2019

<https://goo.gl/UocdE9>

OBJETIVO

Aprender técnicas y herramientas de animación en dos dimensiones para la producción de proyectos audiovisuales



Descripción del Curso

Secciones: 10

Horas: 20 horas

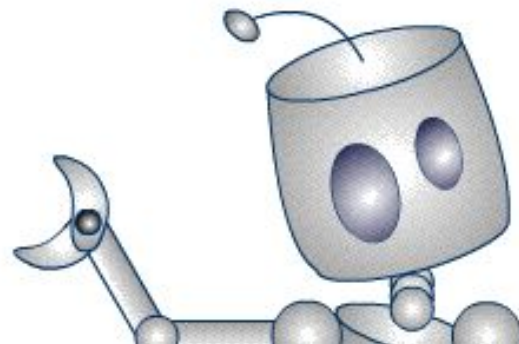
Horario: de 15:00 a 17:00

Días: del 14 al 25 de enero 2019

Temas:

- INTRODUCCIÓN
- HERRAMIENTAS Y MANEJO DE ELEMENTOS GRÁFICOS
- ANIMACIÓN
- INTEGRACIÓN

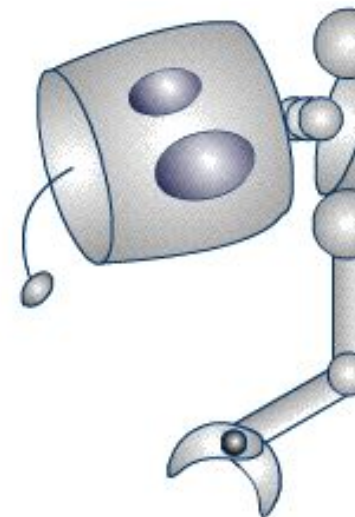
Se calificará con el 70% de las asistencias (40%) y las dos prácticas finales (60%).



ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

Organización por Clase

DÍAS	TEMAS y PRÁCTICAS
1	<ul style="list-style-type: none">• INTRODUCCIÓN• HERRAMIENTAS Y MANEJO DE ELEMENTOS GRÁFICOS<ul style="list-style-type: none">P1 Dibujo y color (imagen vectorial)P1a Dibujo y color (imagen vectorial)
2	<ul style="list-style-type: none">P2 Imagen mapa de bitsP3 Manejo de Texto
3	<ul style="list-style-type: none">P4 Integración de sonido
4	<ul style="list-style-type: none">• ANIMACIÓN<ul style="list-style-type: none">P5 Ejercicio de Animación simple cuadro por cuadro (un a tres elementos)
5	<ul style="list-style-type: none">P6 Ejercicio de Animación compuesto integrada cuadro por cuadro (de más de 5 elementos)
6	<ul style="list-style-type: none">P7 Ejercicio de interpolación de movimientos, formas
7	<ul style="list-style-type: none">P8 Ejercicio de Final (creación de animación con mapa de bits o imagen vectorial)
8	<ul style="list-style-type: none">• INTEGRACIÓN<ul style="list-style-type: none">P9 Objetos Flash
9	<ul style="list-style-type: none">P10 AccionScript 1
10	<ul style="list-style-type: none">P11 AccionScript 2P12 Ejercicio de Final (creación de animación con mapa de bits o imagen vectorial)



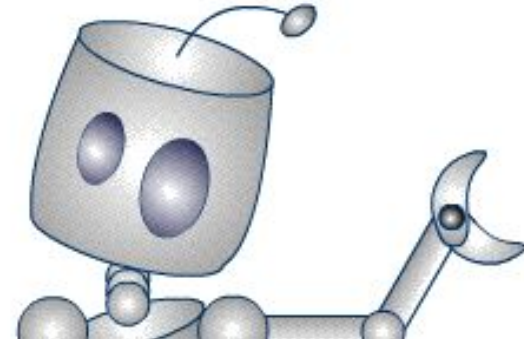
INTRODUCCIÓN

- **ANIMACIÓN:**

La animación es una simulación de movimiento por diversas técnicas de manipulación de imágenes, con el objetivo de producir una ilusión de movimiento que en realidad no existe.

- **INTEGRACIÓN:**

En el rubro de desarrollo de aplicaciones digitales se refiere a la integración los diversos recursos (texto, imágenes estáticas y cinéticas, audio, etc.) en una sola aplicación.



INTRODUCCIÓN

HERRAMIENTAS (SOFTWARE)

- **VERSIONES:**

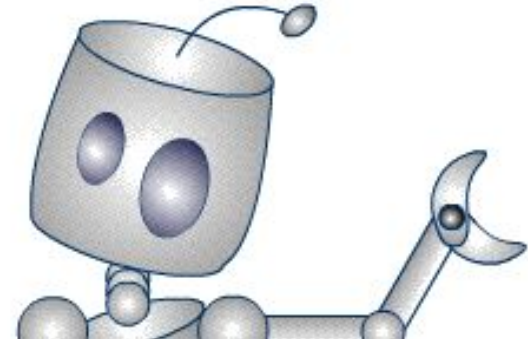
Adobe Flash CC v. 13 o Adobe Animate
Pencil 4.2

- **TIPO DE ARCHIVOS:**

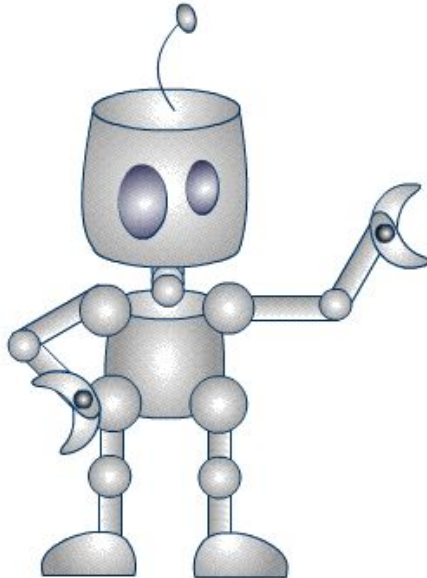
Edición: .FLA
Render: .SWF

- **DESARROLLO DE :**

Animaciones 2D para diversos medios
Video
Audiovisuales
Multimedia e interactivos

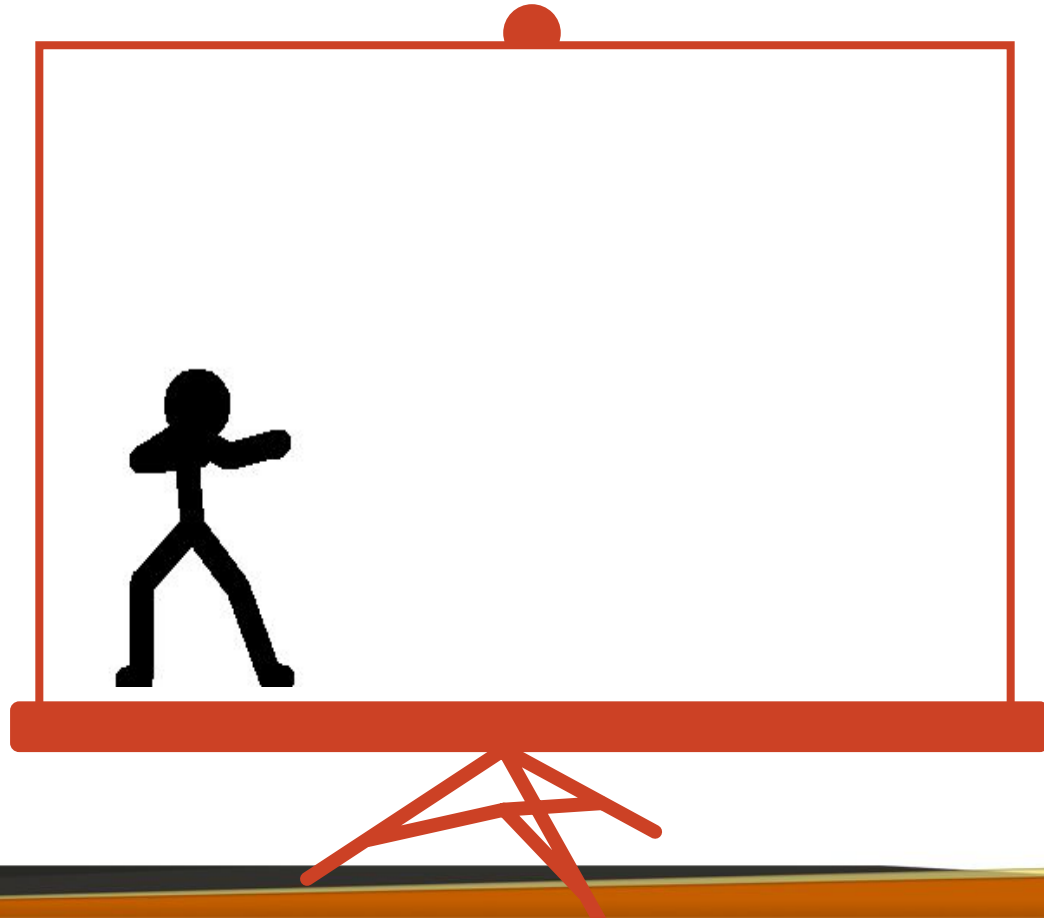
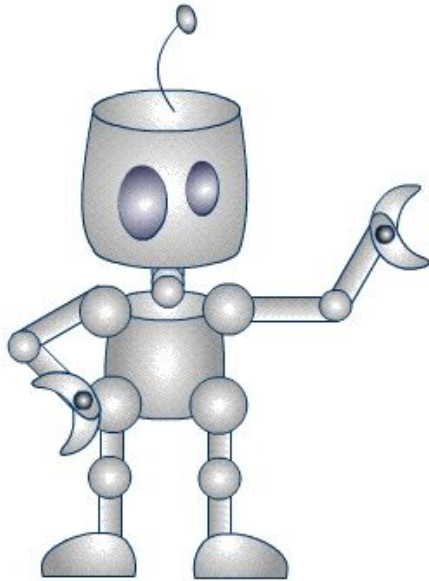


INTRODUCCIÓN

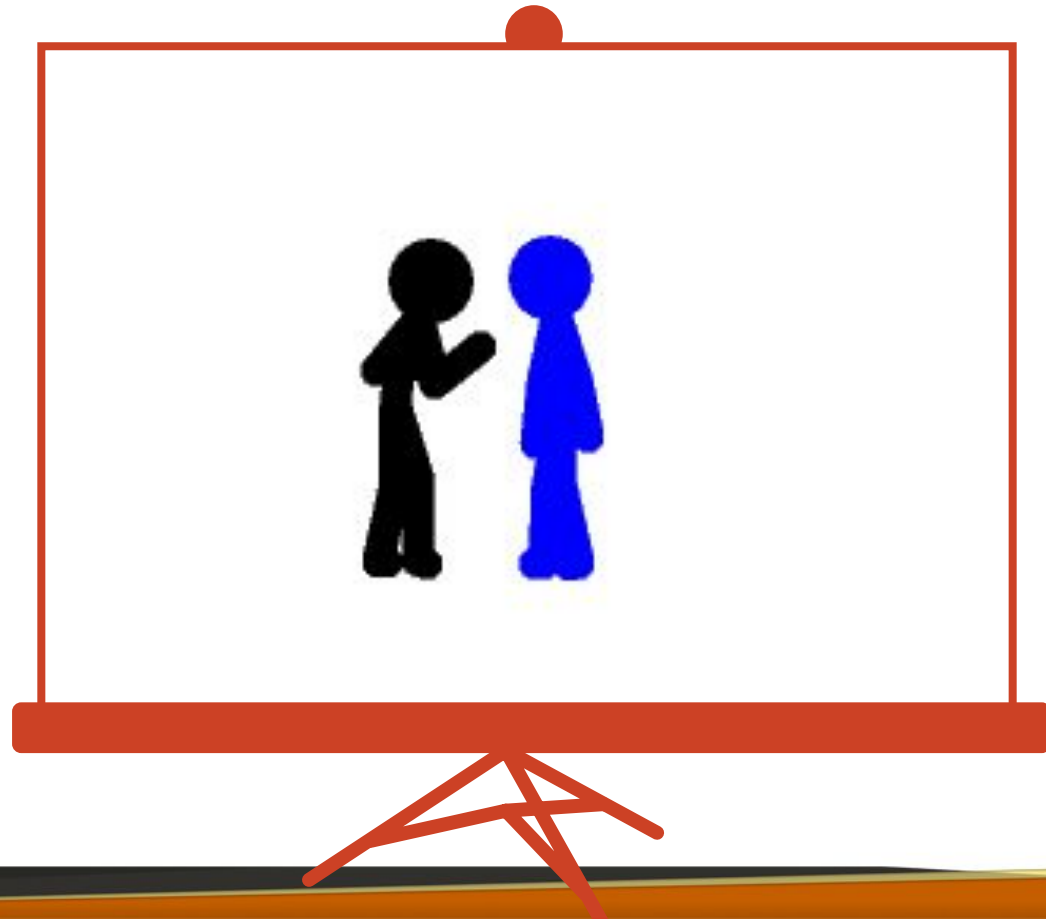
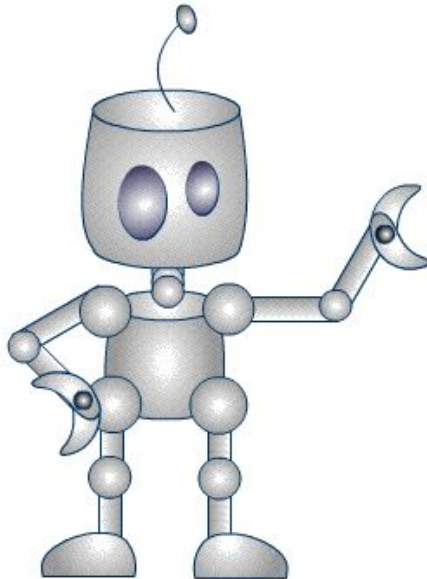


Eadweard Muybridge. *El caballo en movimiento*. 1878

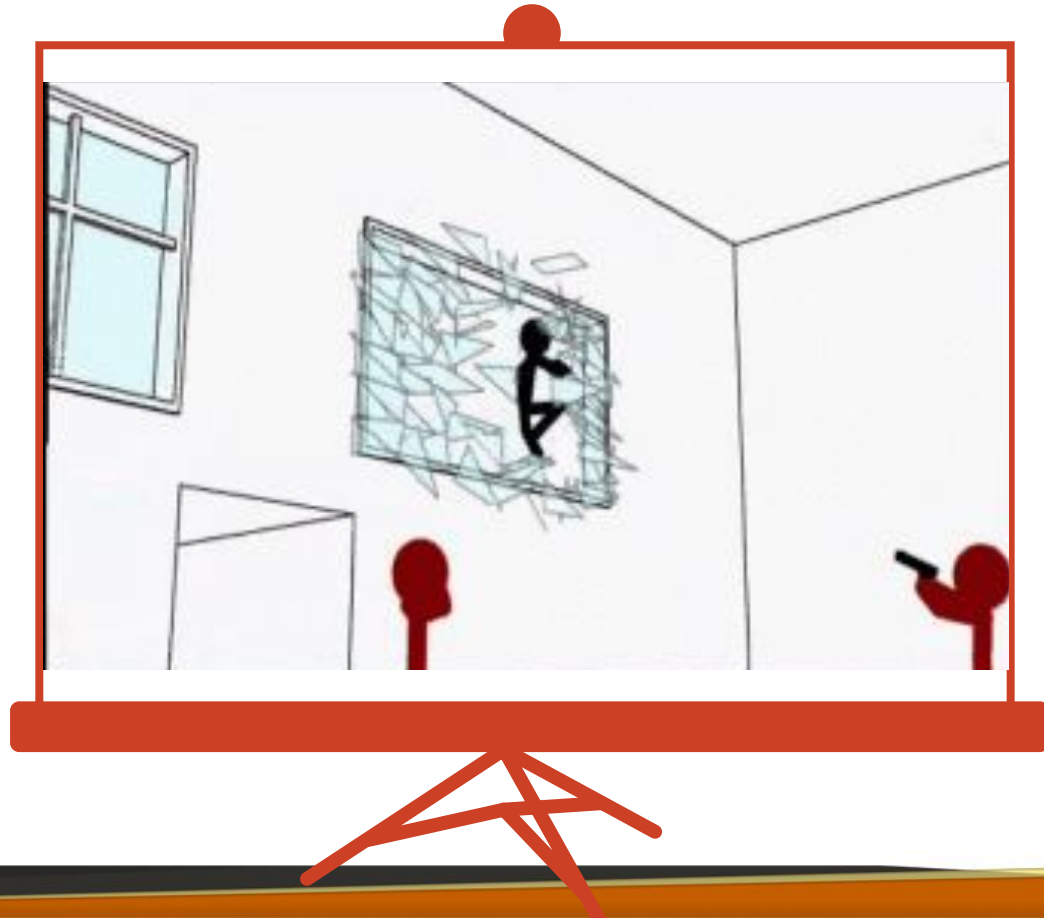
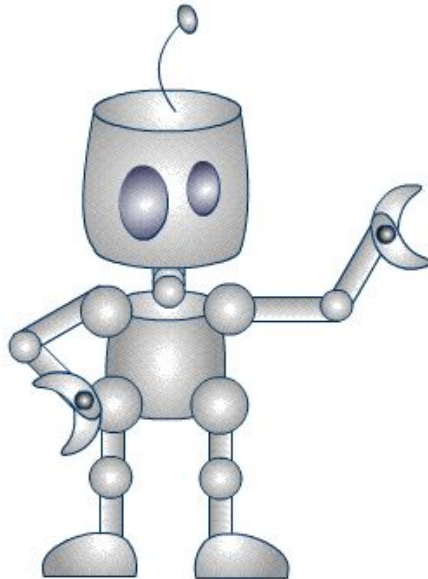
INTRODUCCIÓN



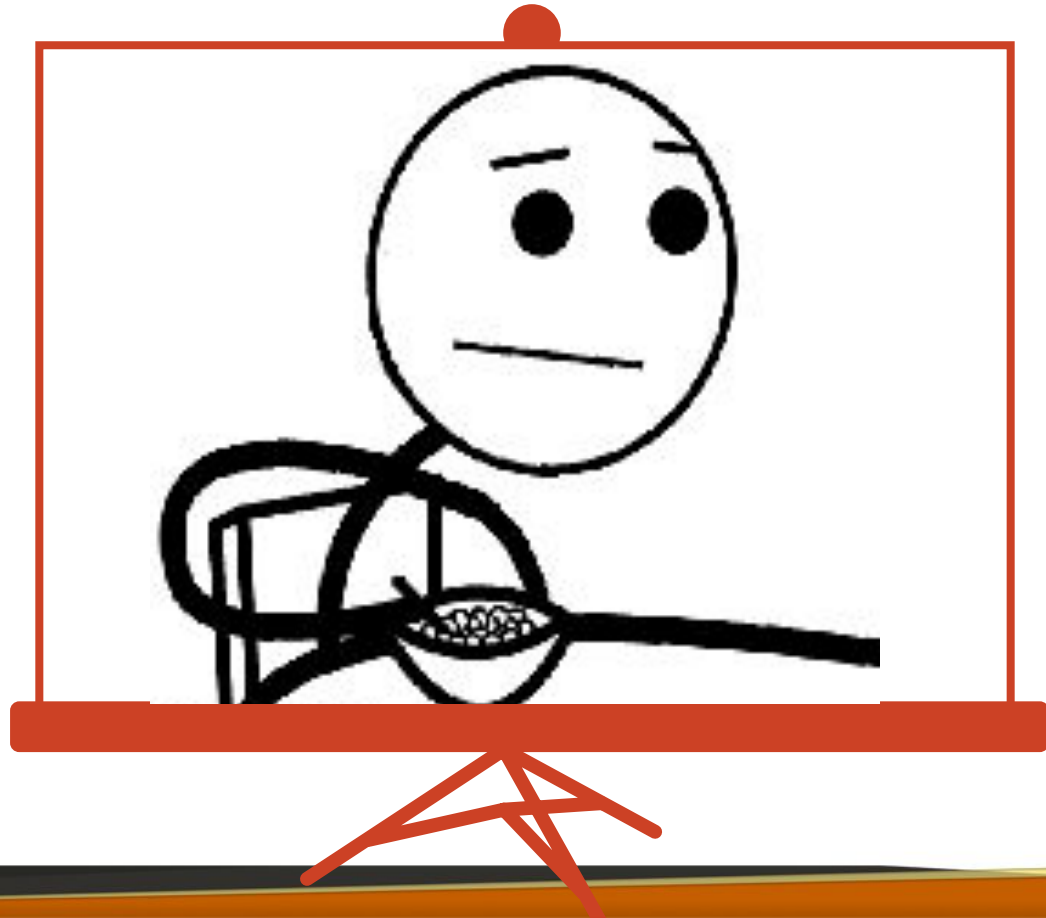
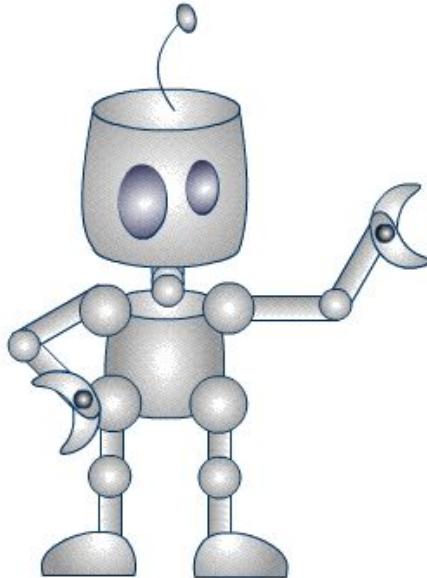
INTRODUCCIÓN



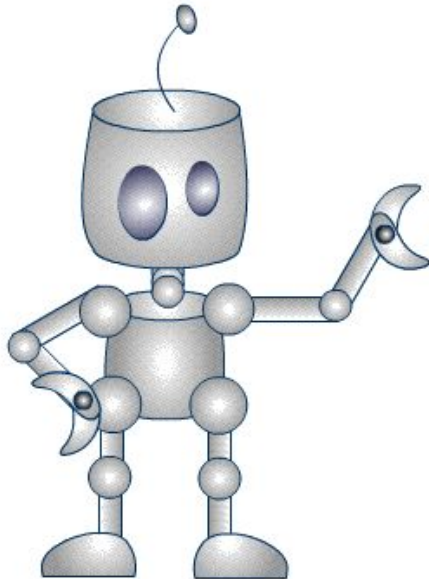
INTRODUCCIÓN



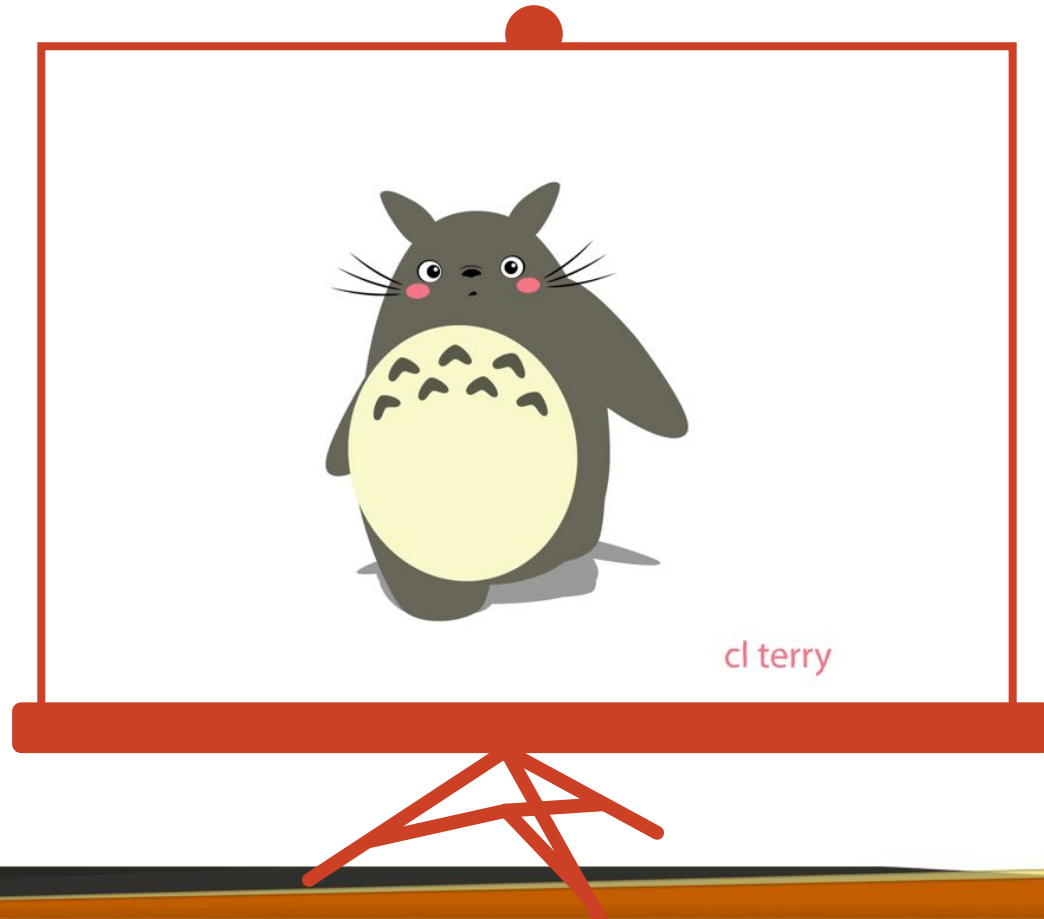
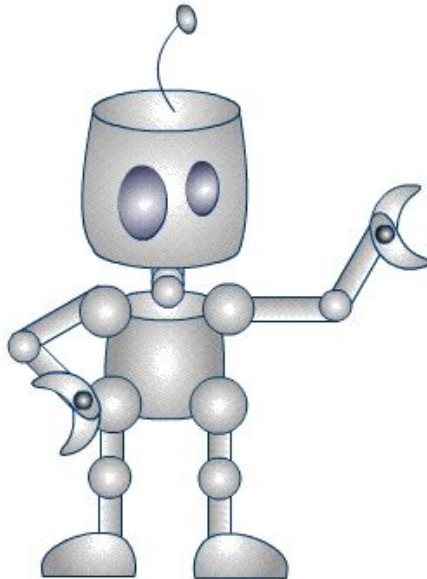
INTRODUCCIÓN



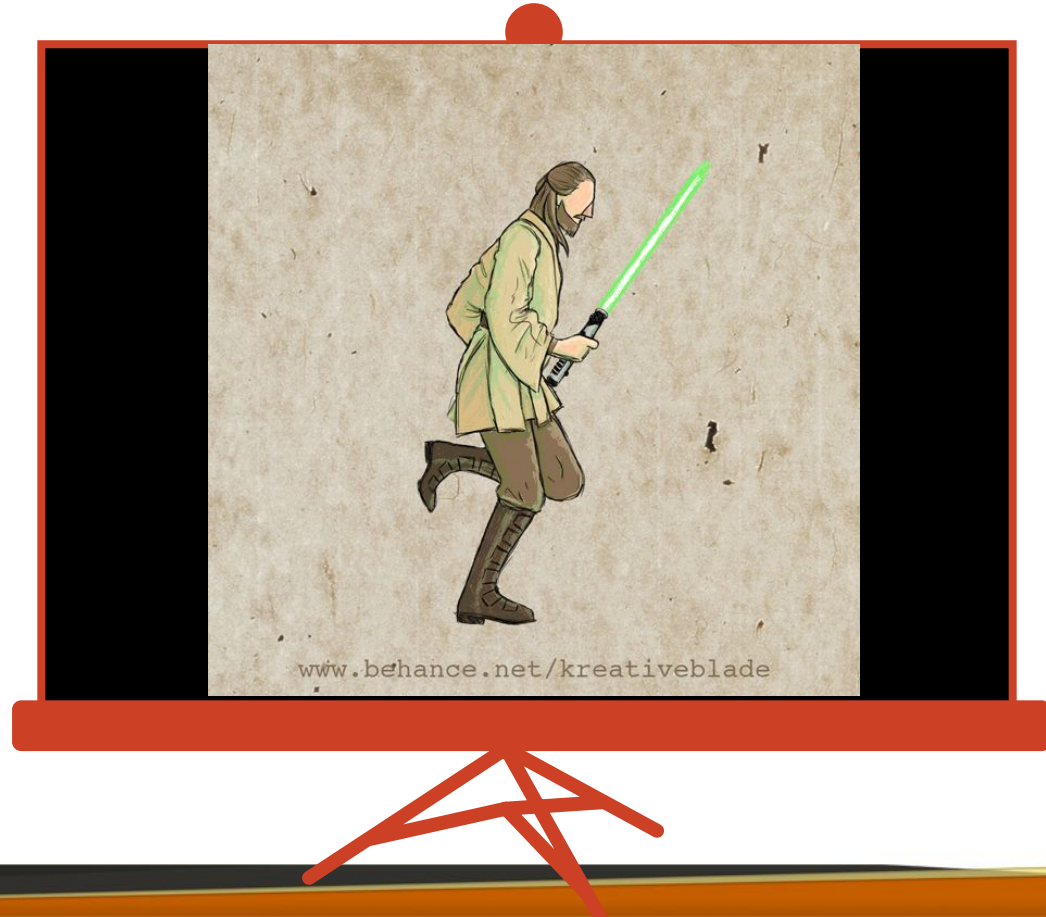
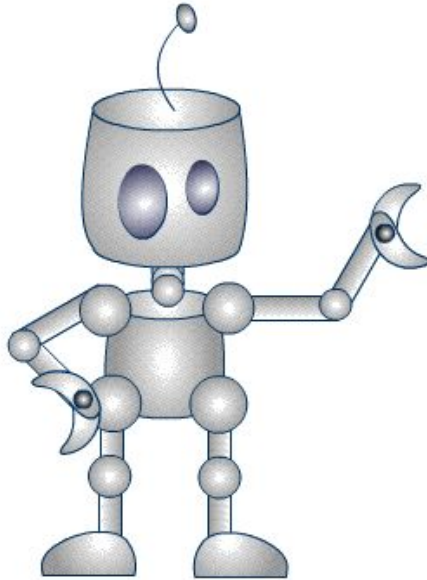
INTRODUCCIÓN



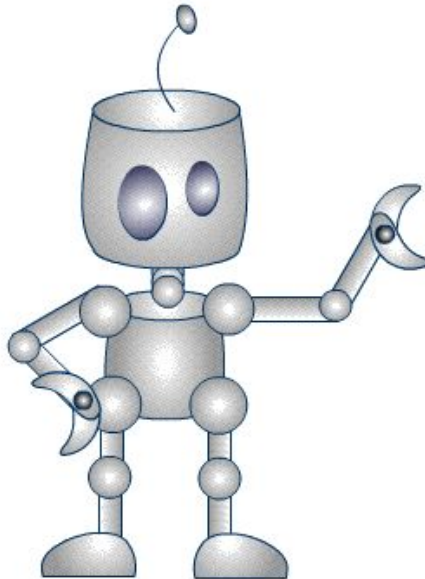
INTRODUCCIÓN



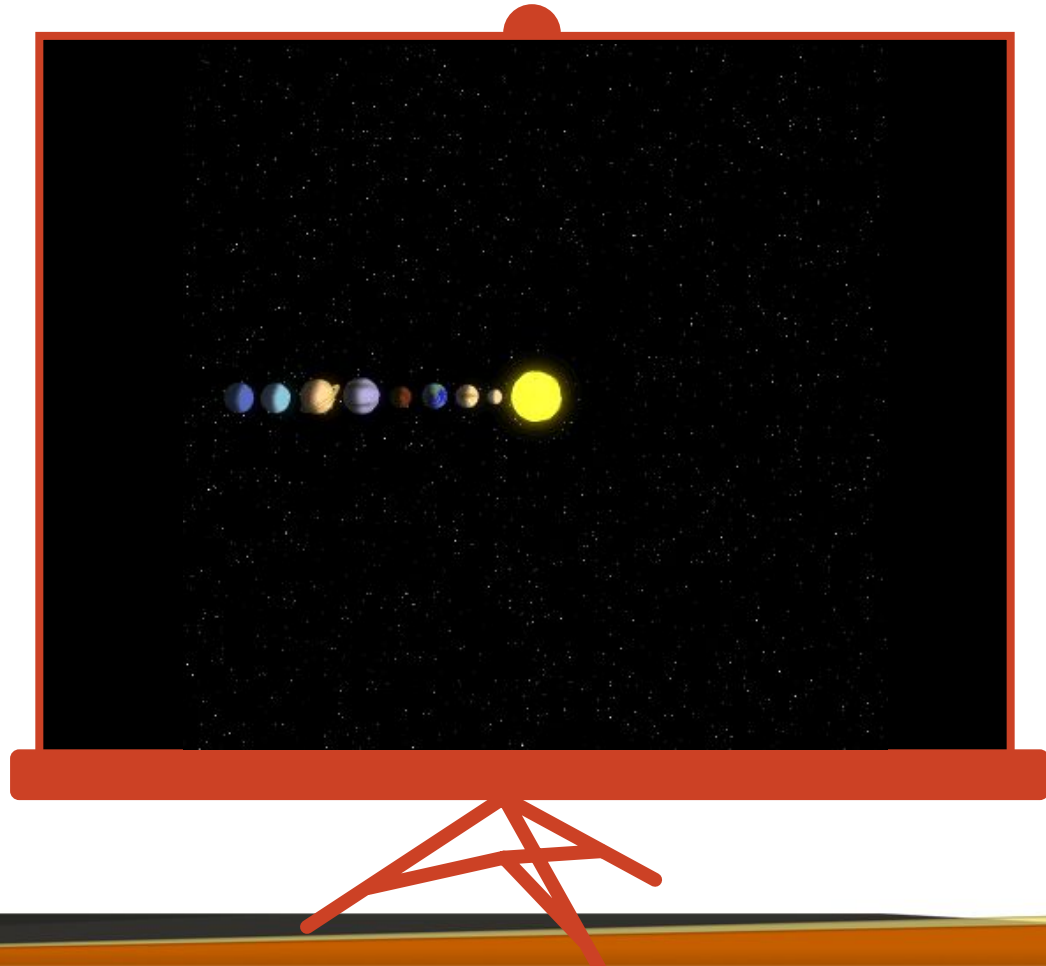
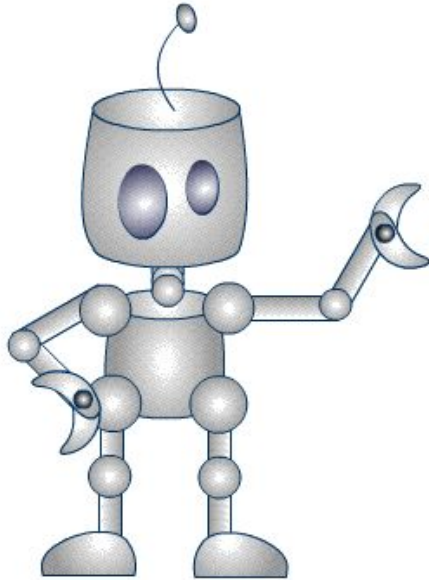
INTRODUCCIÓN



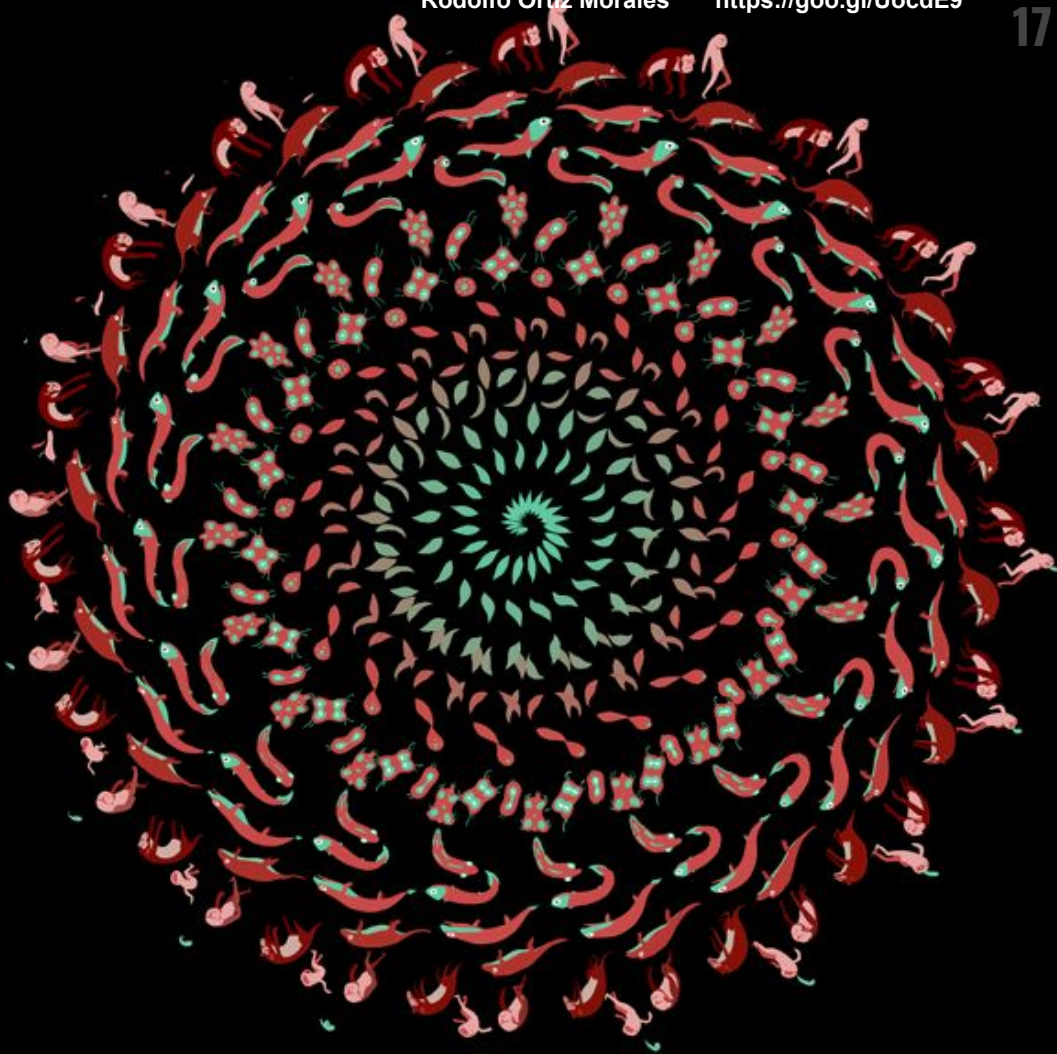
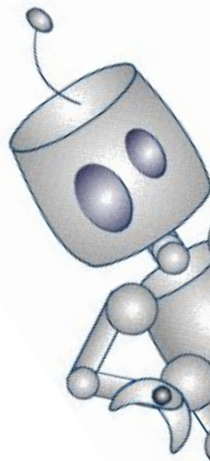
INTRODUCCIÓN



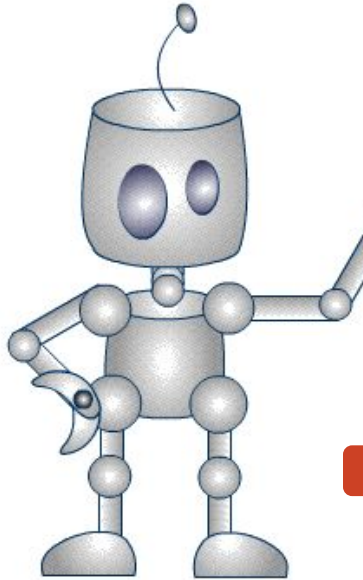
INTRODUCCIÓN



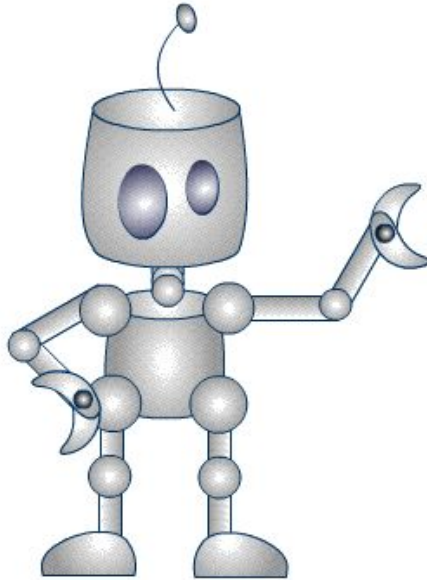
INTRODUCCIÓN



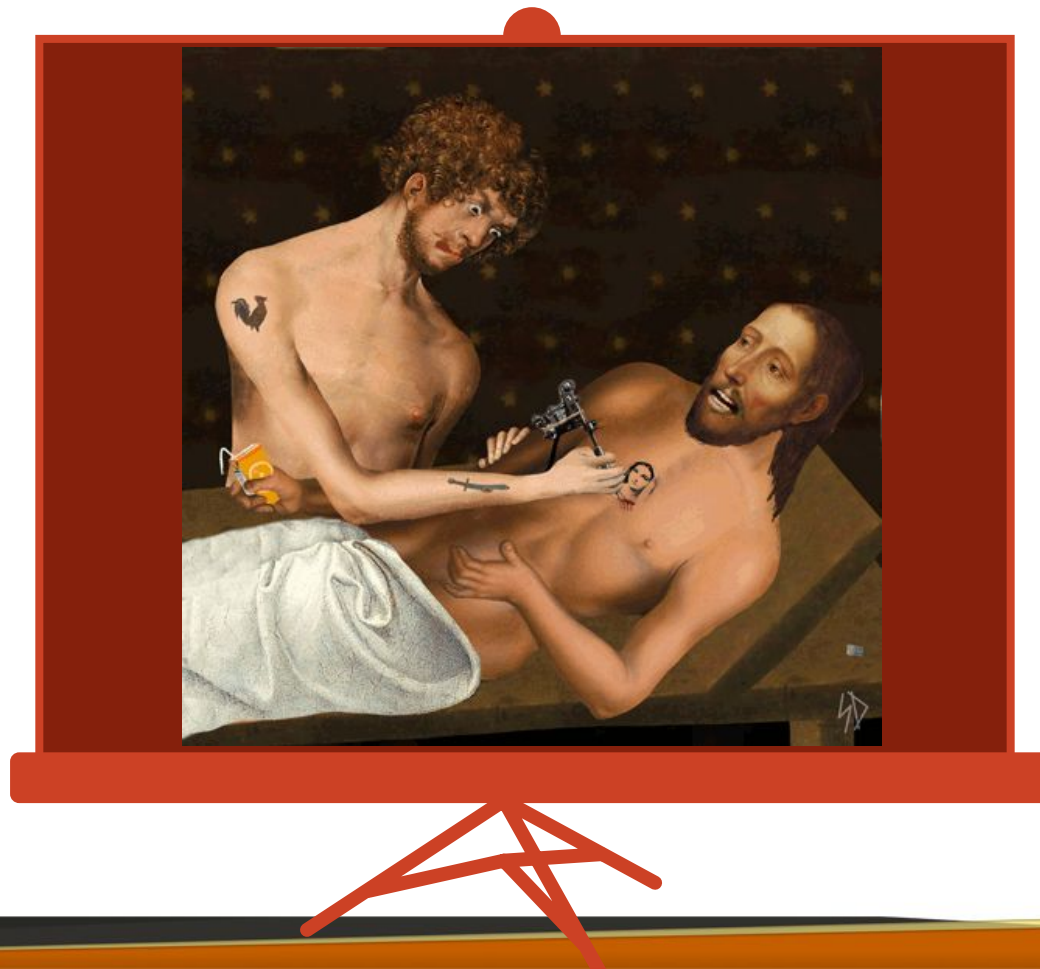
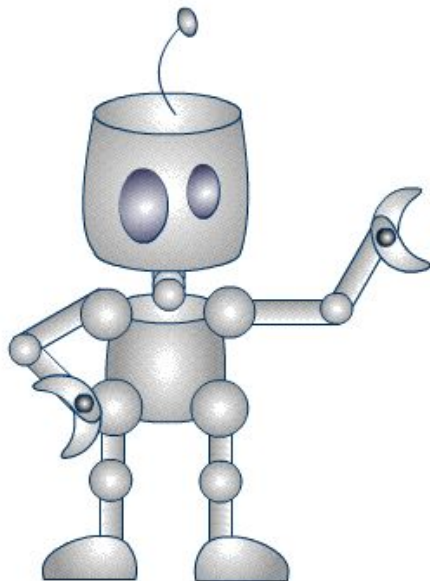
INTRODUCCIÓN



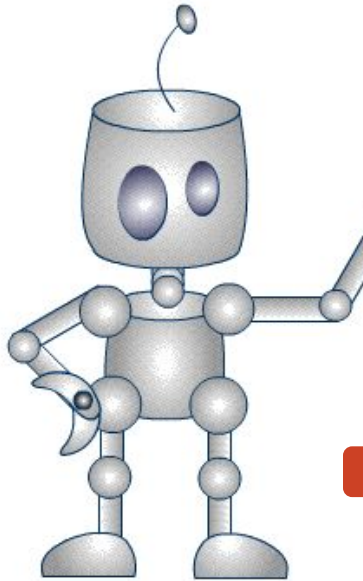
INTRODUCCIÓN



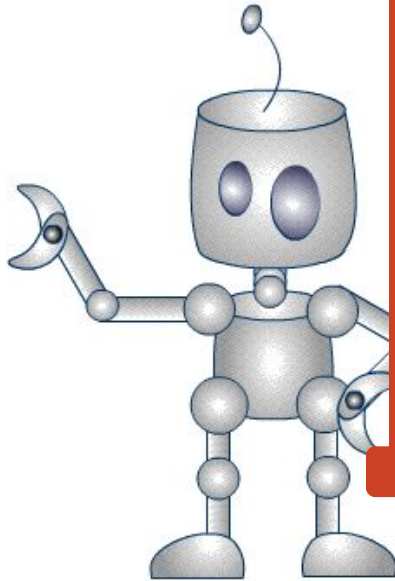
INTRODUCCIÓN



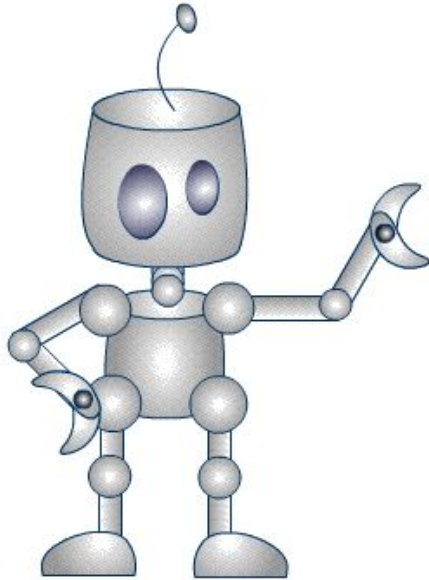
INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

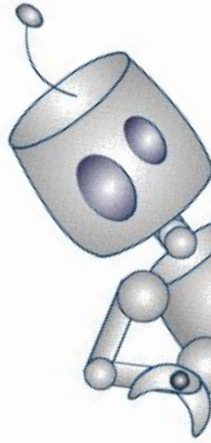


INTRODUCCIÓN

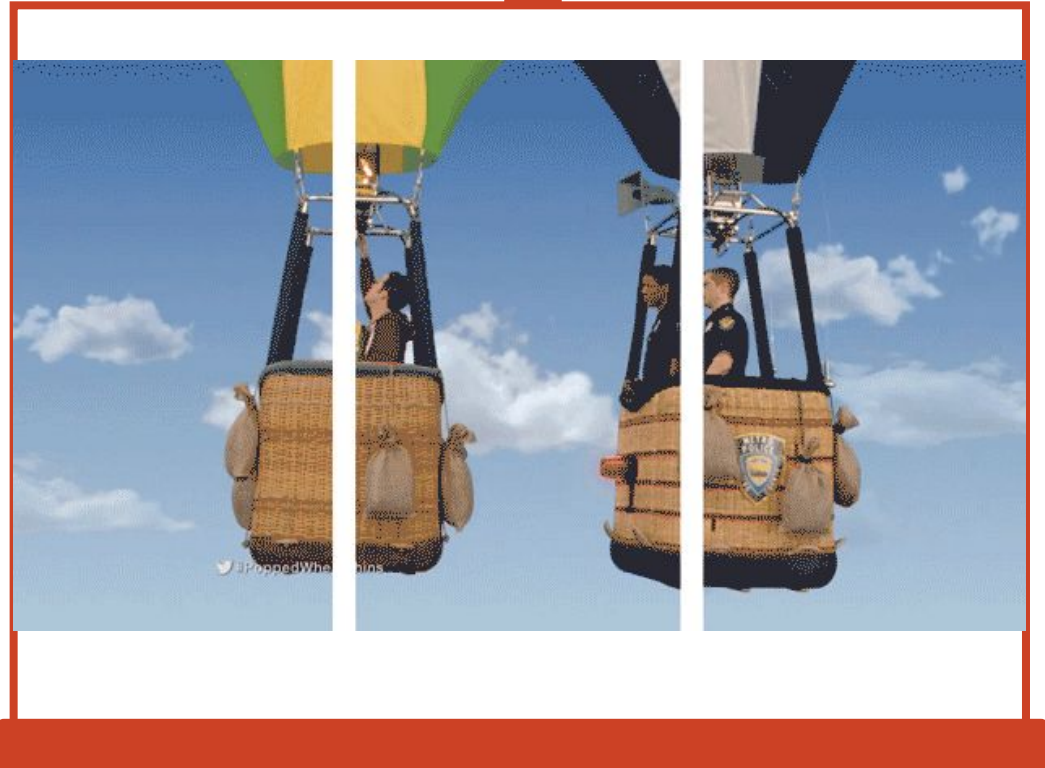
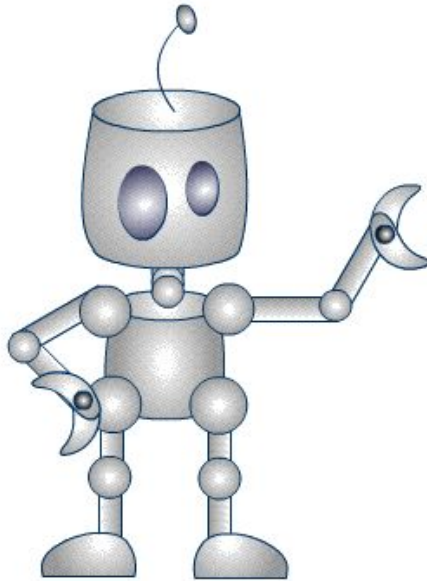


ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

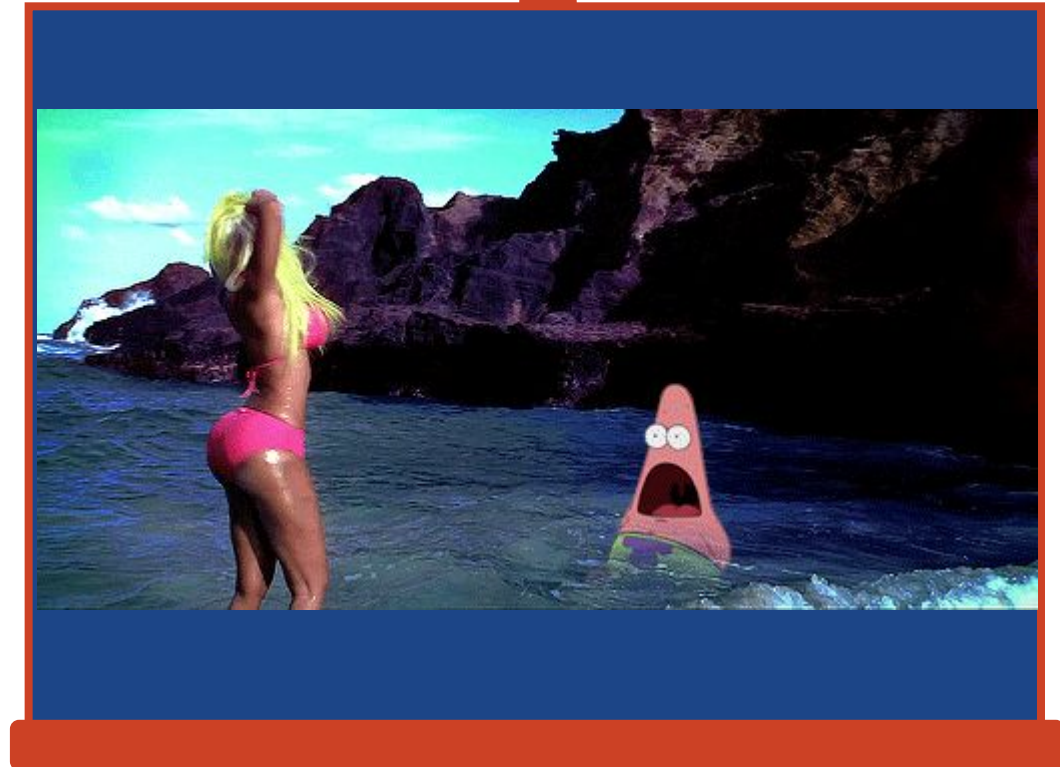
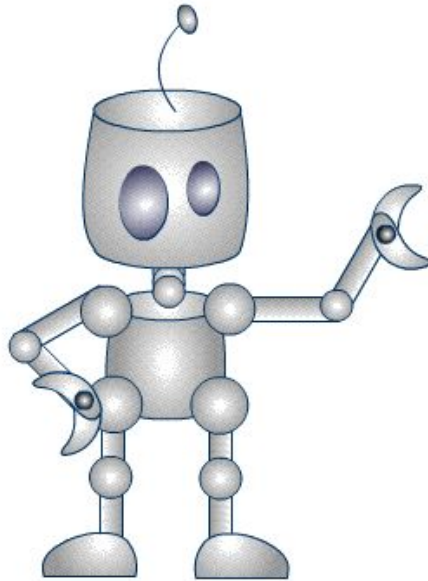
INTRODUCCIÓN



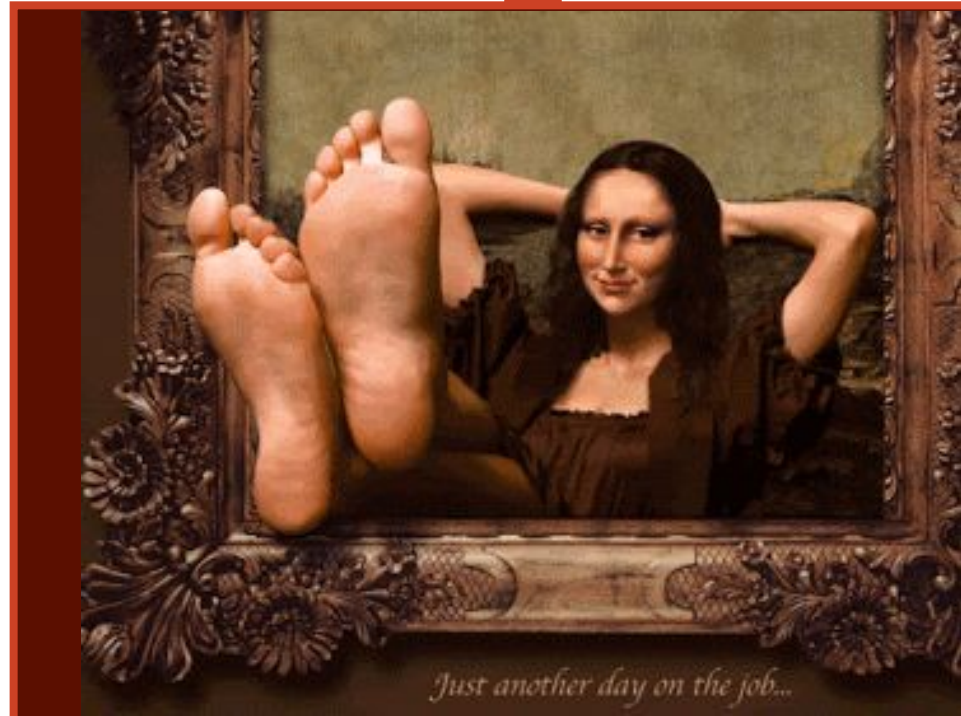
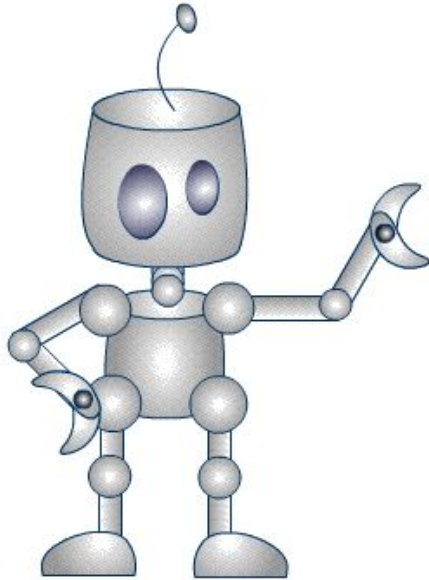
INTRODUCCIÓN



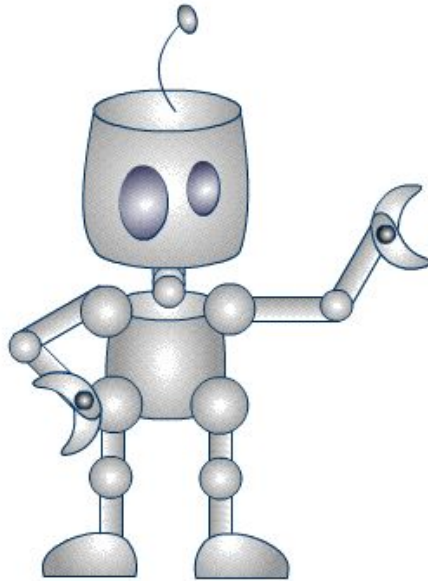
INTRODUCCIÓN



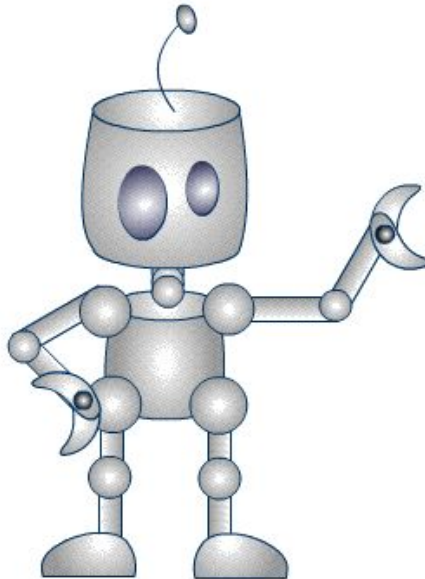
INTRODUCCIÓN



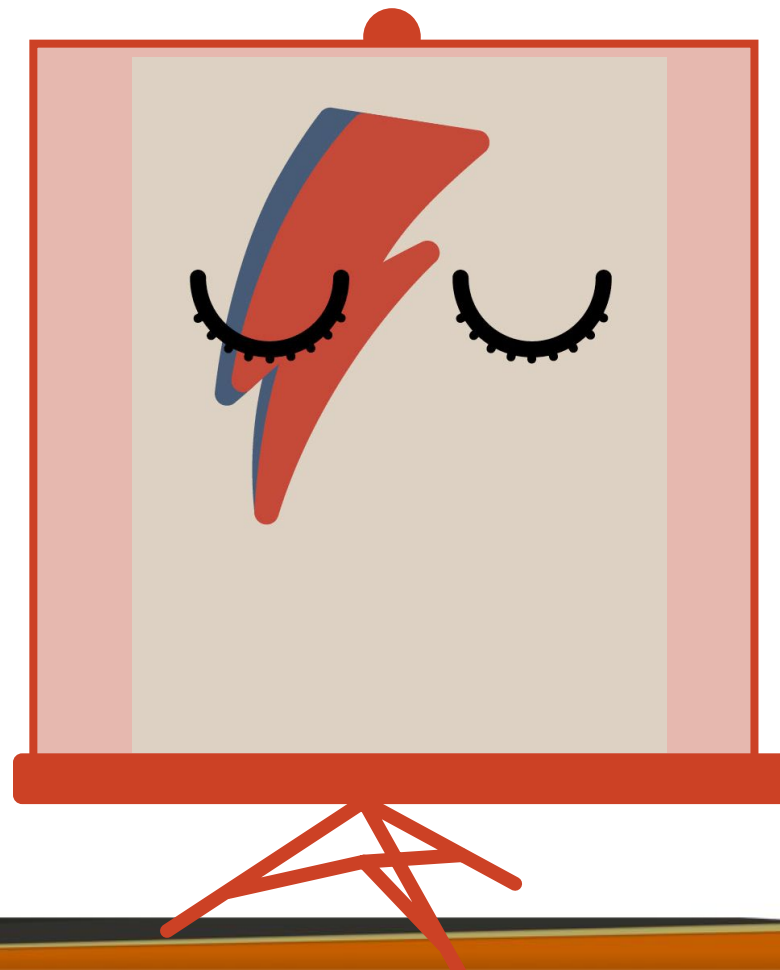
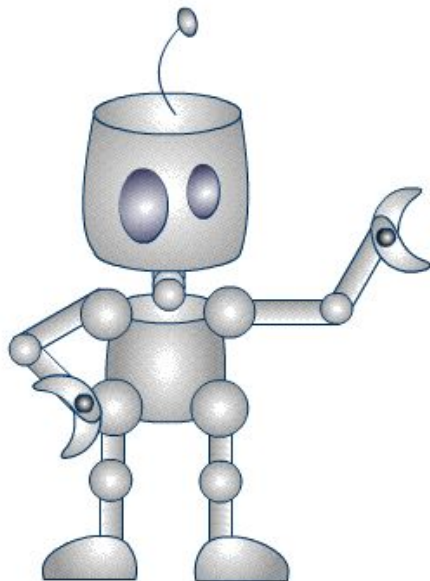
INTRODUCCIÓN



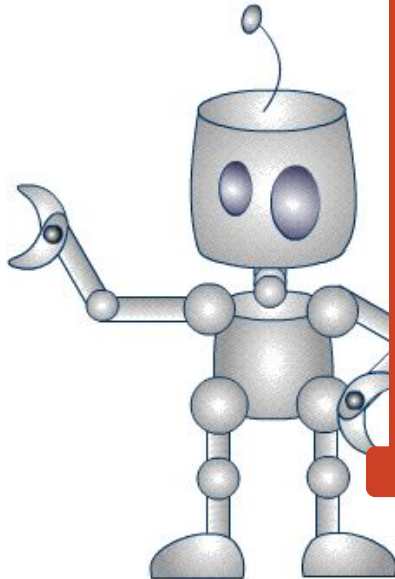
INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN



AMLO
ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR
PRESIDENTE
2012

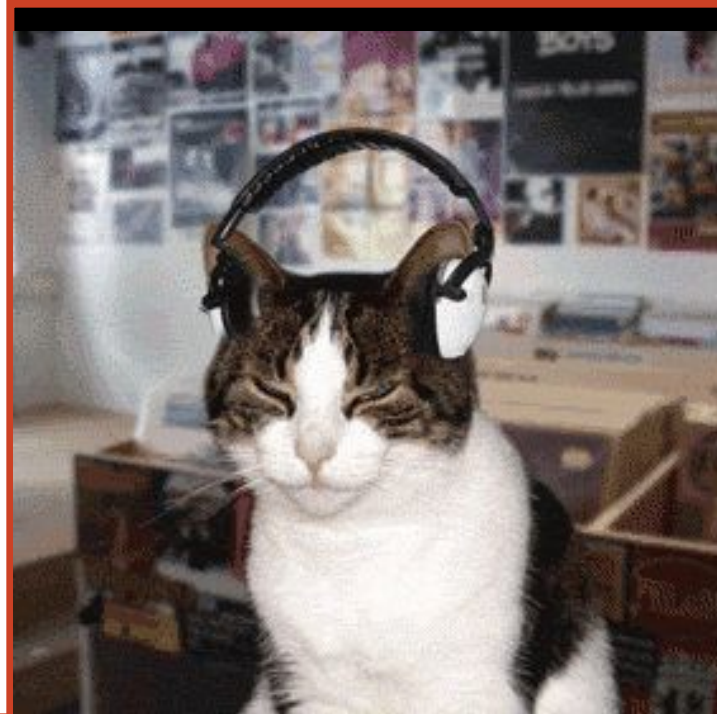
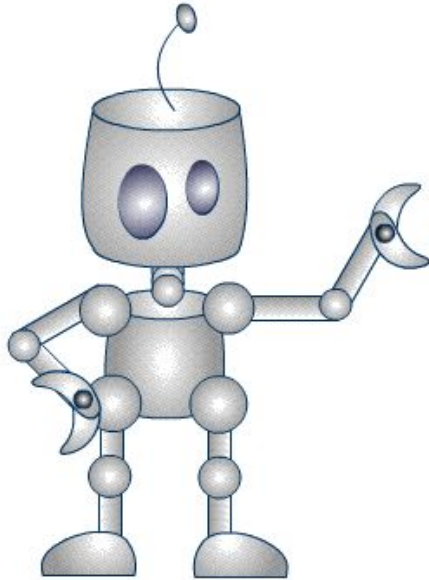


frikimeme.tumblr.

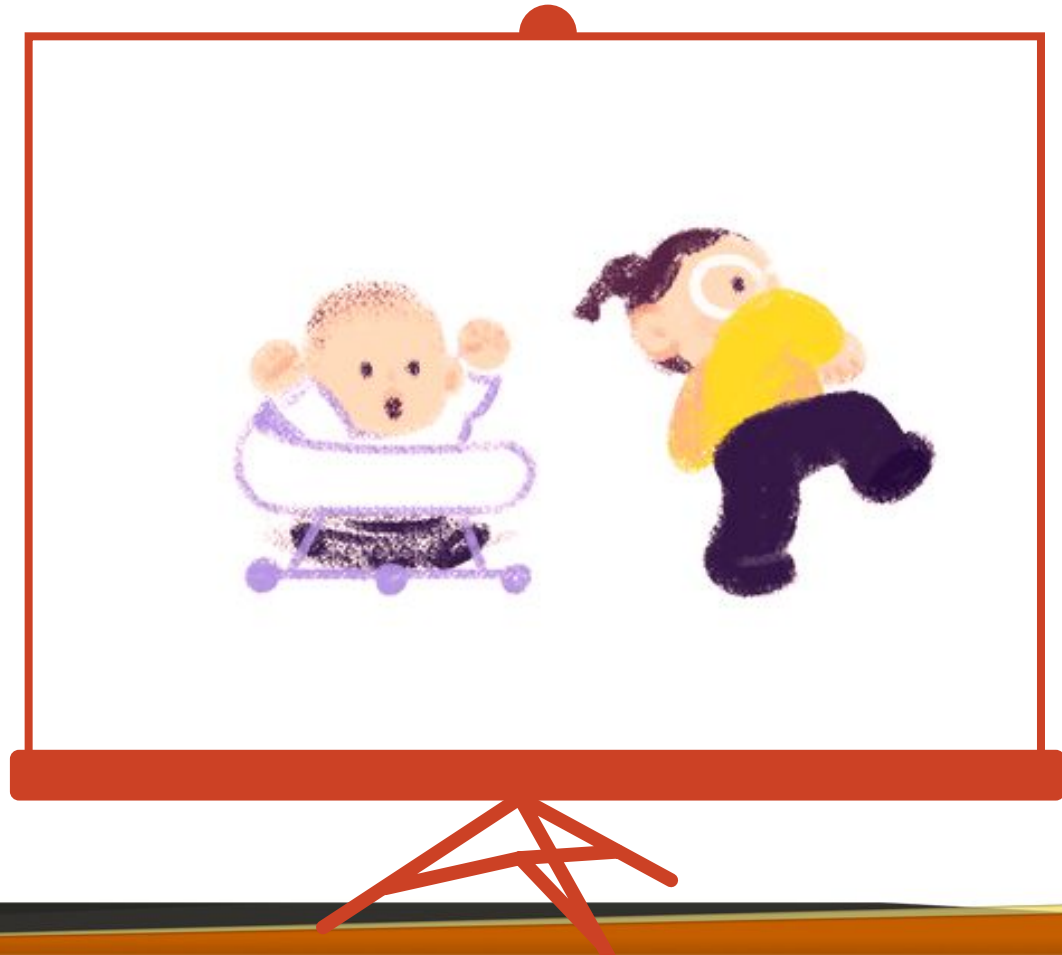
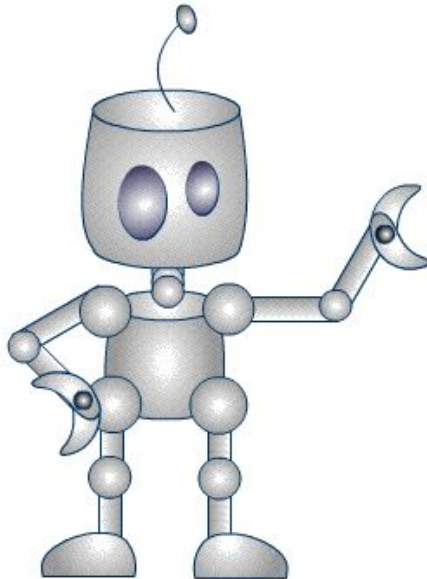


dinggles

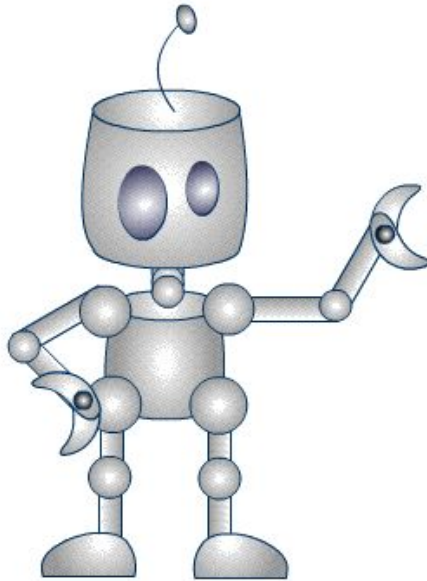
INTRODUCCIÓN



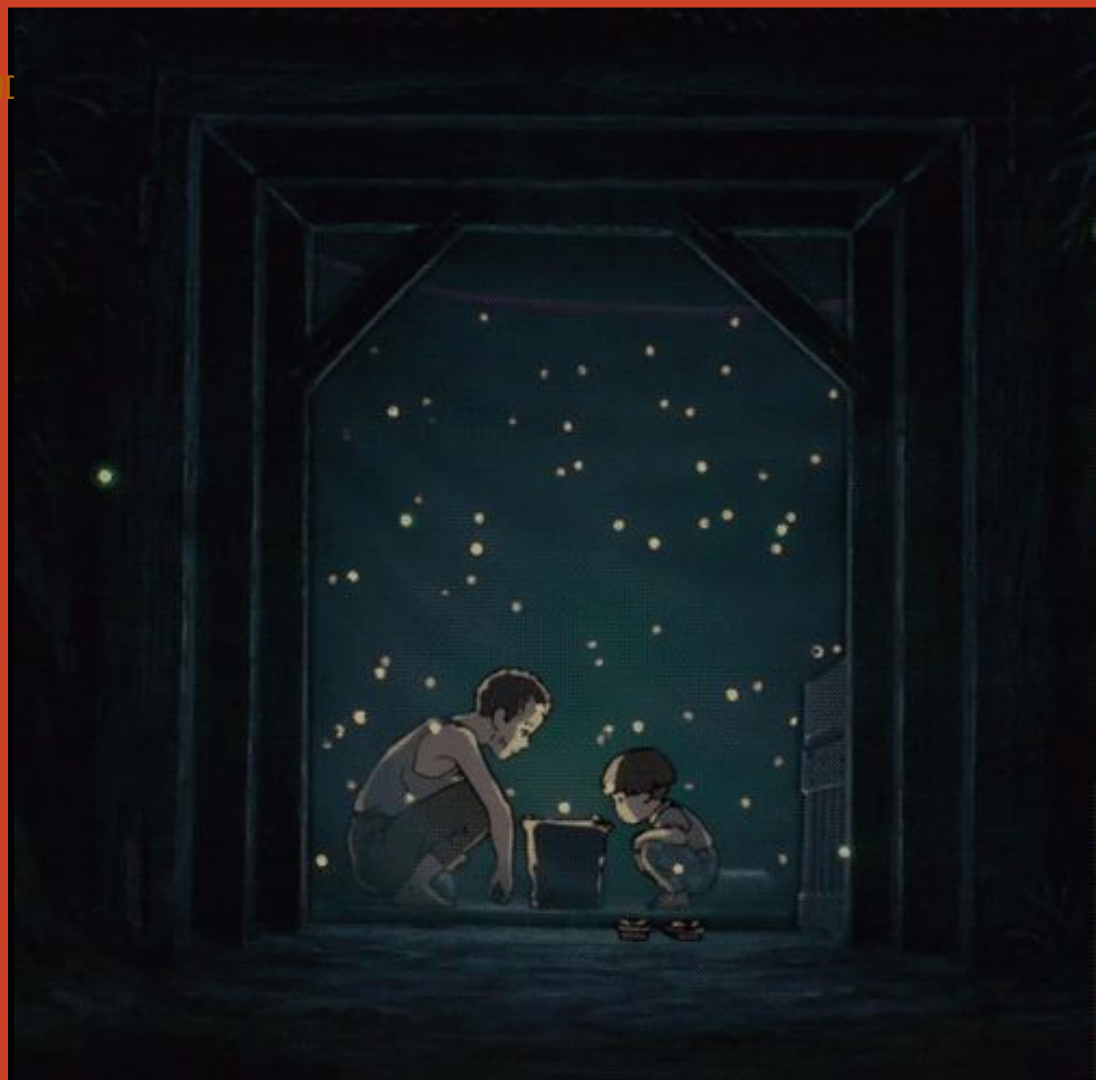
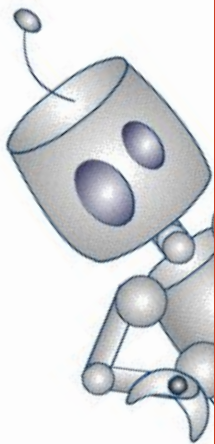
INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN



ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL



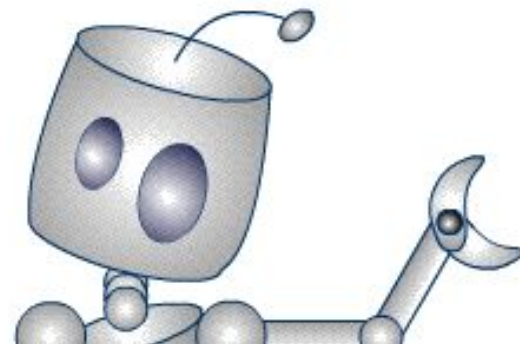
ANIMACIÓN

- **ANIMACIÓN:**

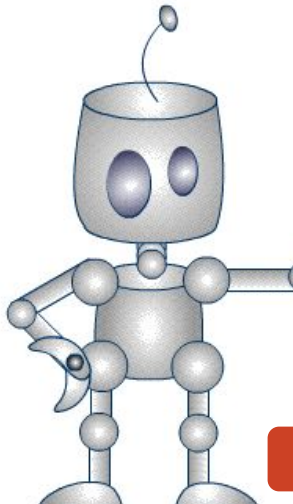
La animación es una simulación de movimiento por diversas técnicas de manipulación de imágenes, con el objetivo de producir una ilusión de movimiento que en realidad no existe.

Técnicas:

- Dibujos animados.
- Stop motion
- Pixelación
- Rotoscopía
- Animación de recortes cutout
- Sistema inercial



ANIMACIÓN

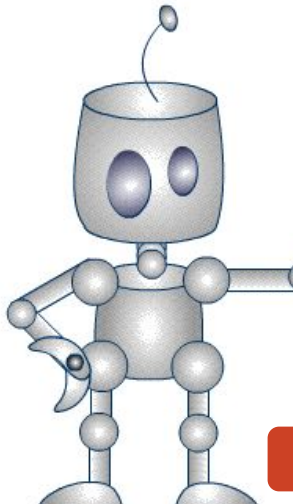


Dibujos animados (tradicional), se crean dibujando cada cuadro.

Stop motion, animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras modeladas de plastilina u otros materiales así como maquetas o modelos a escala, se producen por medio de una grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".



ANIMACIÓN

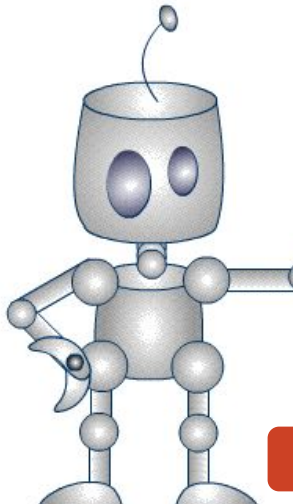


Pixelación, variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas.

Rotoscopía, consta en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real.



ANIMACIÓN



Animación de recortes (cutout animation), es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel y/o incluso fotografías.

Sistema inercial de captación de movimiento, Seguimiento y captura del movimiento por medio de sensores y medios digitales.



ANIMACIÓN

Principios básicos para realizar una animación:

1. *Teoría del movimiento y de los gestos*

- Gestos y emociones
- Articulaciones.
- Volúmenes
- Dinámica del Movimiento
- Luces, colores y texturas

2. *Composición Fondos ó Escenarios*

- Geometría
- Perspectiva
- Volúmenes
- Luces, colores y texturas

3. *Concebir a la animación como una labor intensiva y laboriosa, y tediosa.*

4. *Mucha, pero mucha paciencia*

ANIMACIÓN

Principios básicos composición audiovisual:

1. Artísticos

Composición de la Obra: Público, Personajes, Guión.

2. Técnicos

Planos de toma

Ángulos de toma

Composición fotográfica, distribución y luz

ANIMACIÓN

Teoría del movimiento y de los gestos,
Expresiones emotivas:



Galán



Triste



Crudo



Apenado



Corazón roto



Molesto



Enojado



Contento



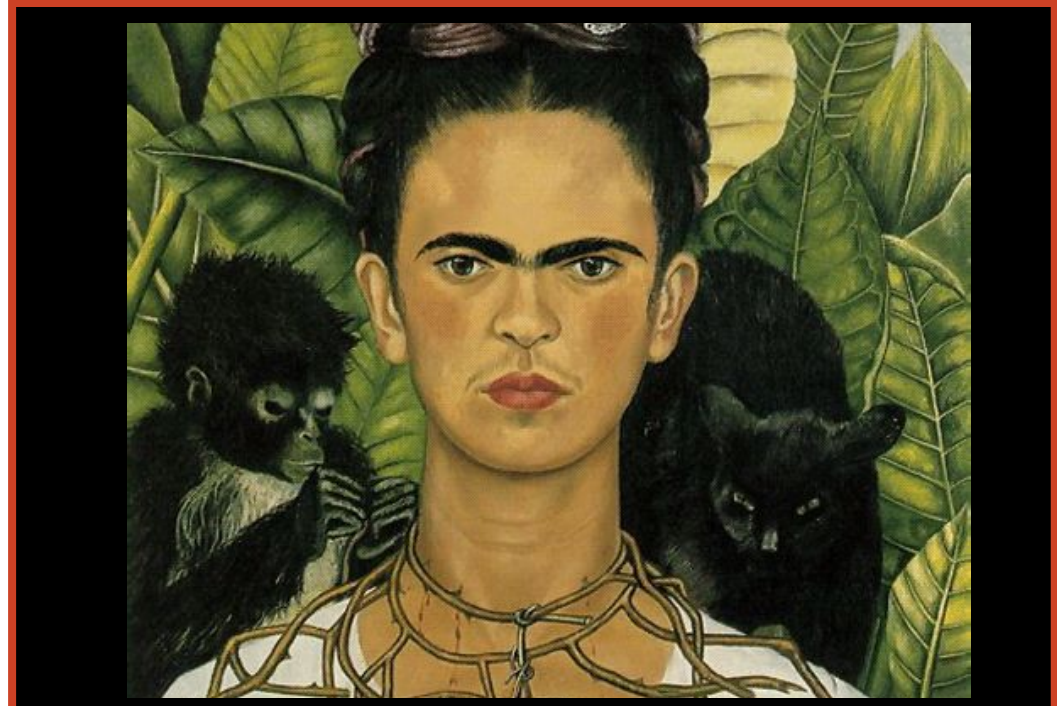
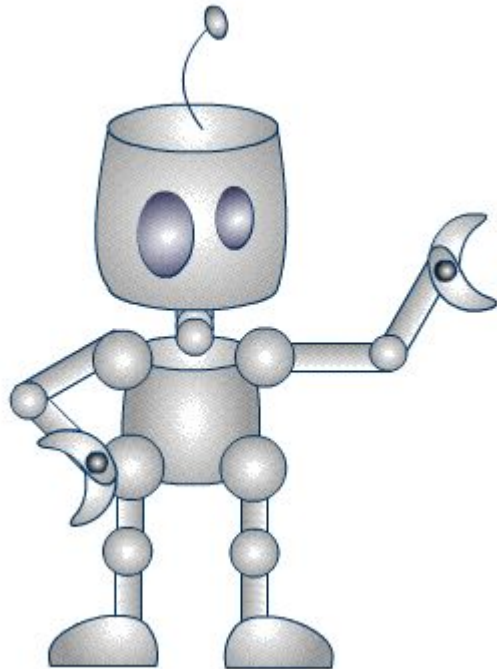
Incrédulo



Tierno

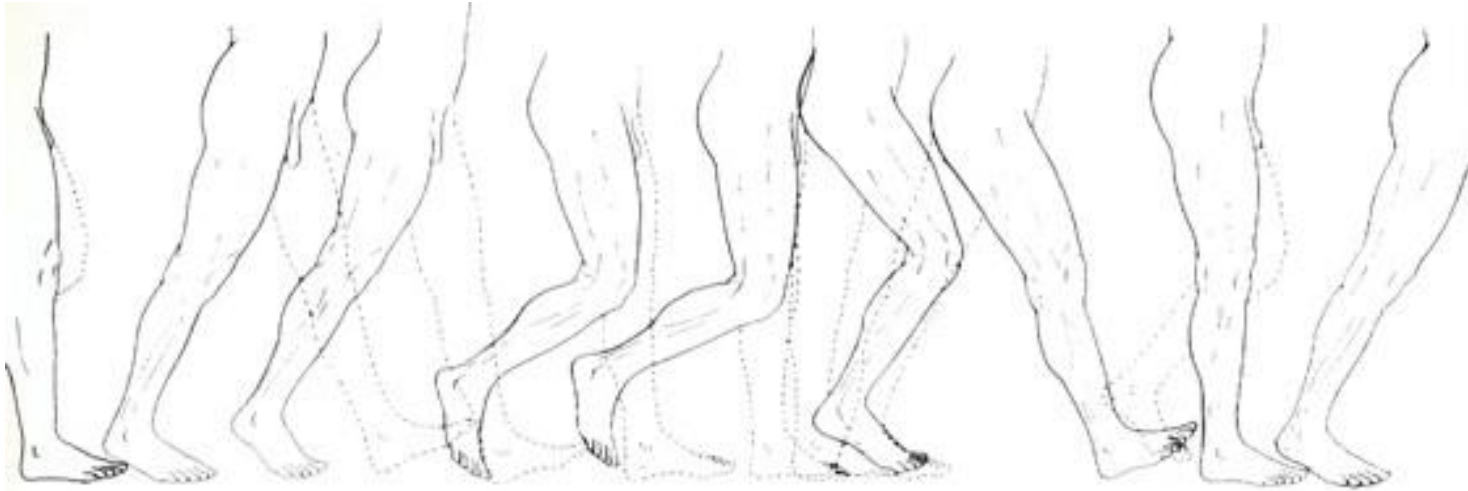
ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

ANIMACIÓN



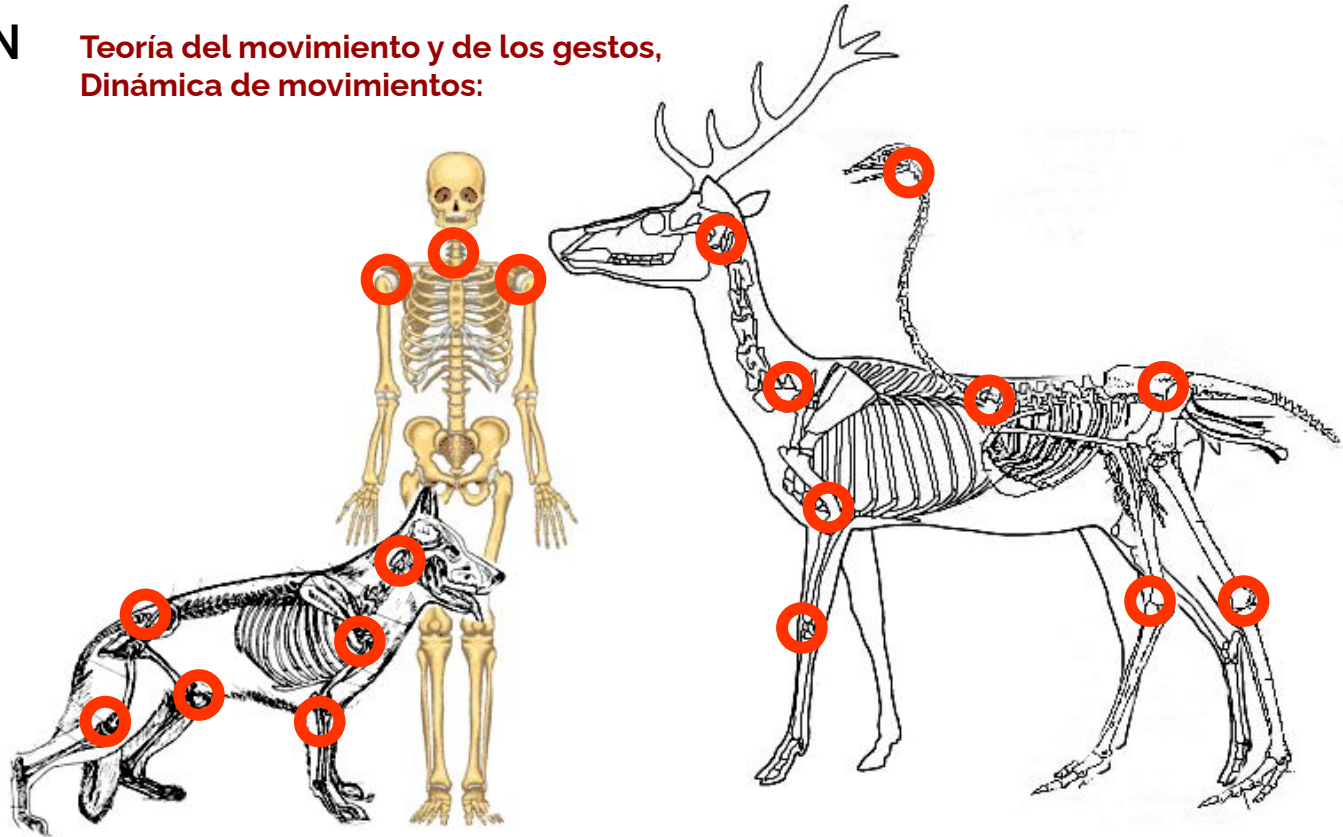
ANIMACIÓN

Teoría del movimiento y de los gestos,
Dinámica de movimientos:



ANIMACIÓN

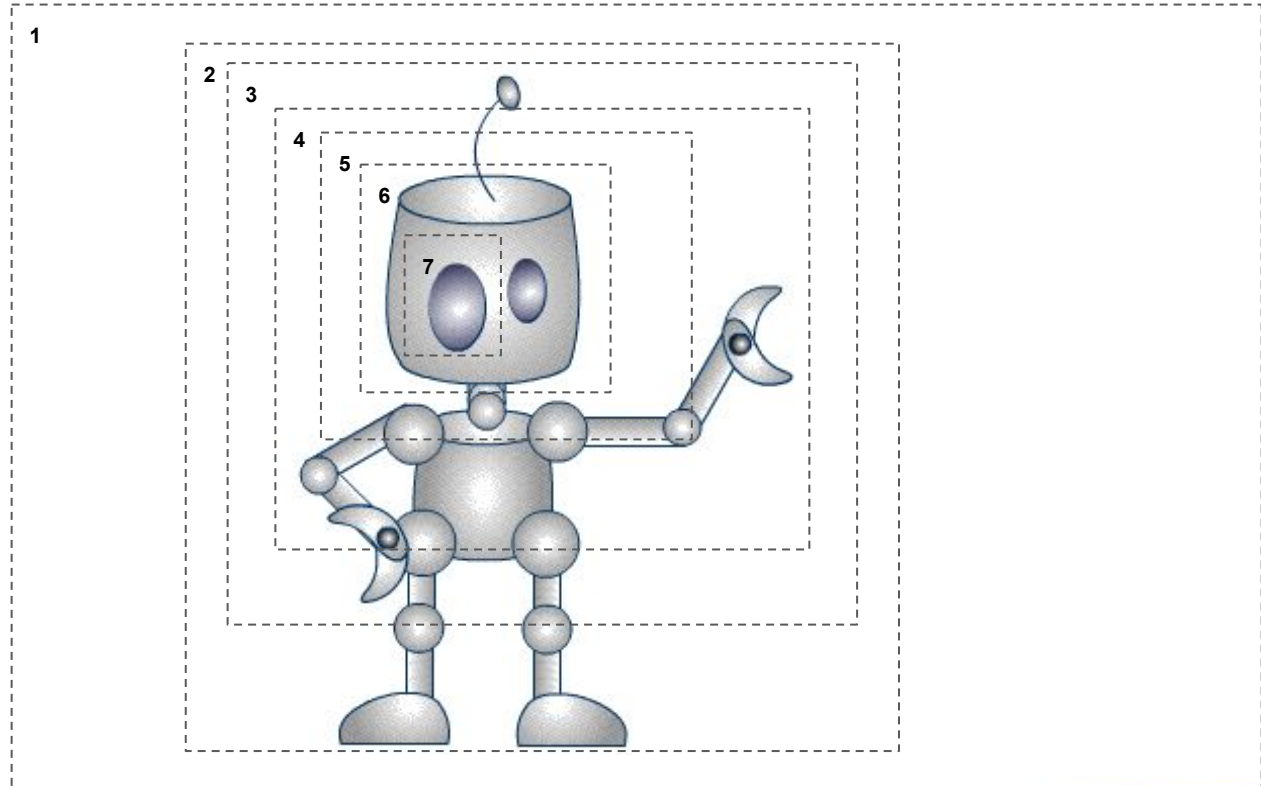
Teoría del movimiento y de los gestos,
Dinámica de movimientos:



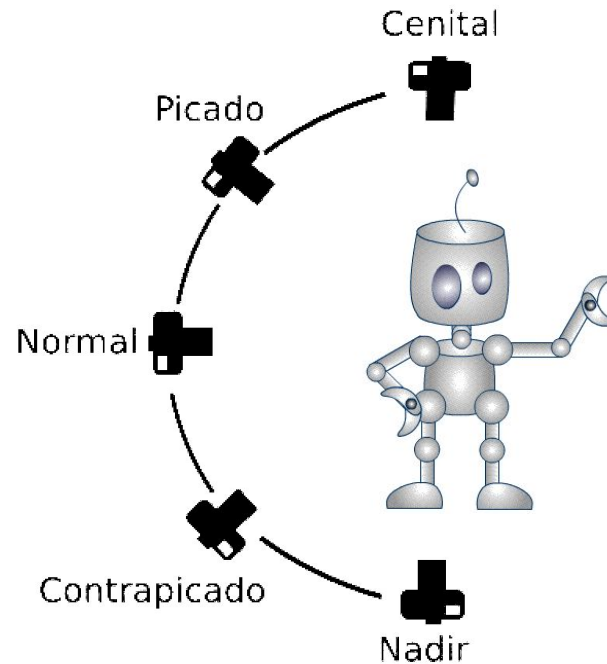
ANIMACIÓN

Planos fotográficos

1. plano general
2. plano entero
3. plano americano
4. plano medio
5. primer plano
6. close up
7. plano detalle

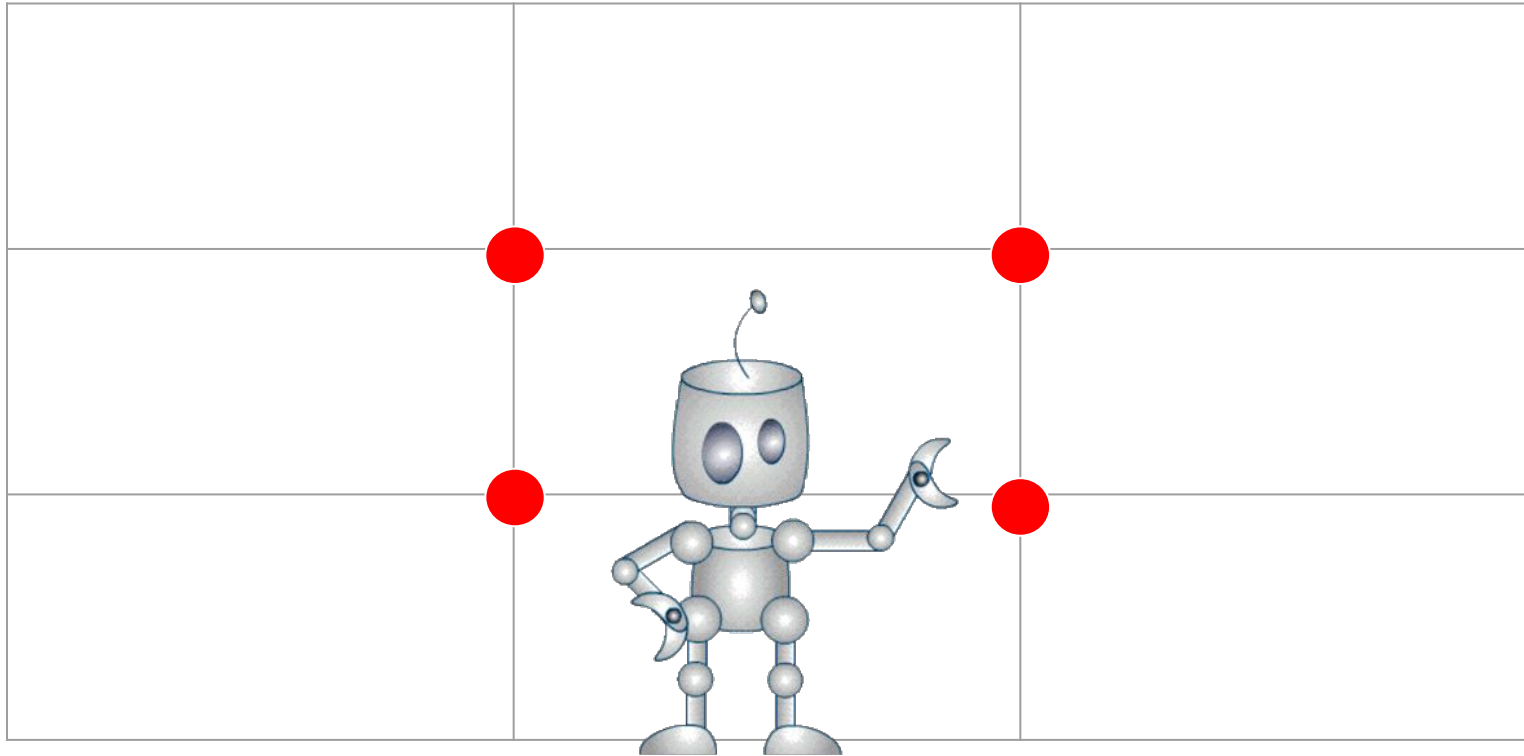


ANIMACIÓN **Ángulos fotográficos**



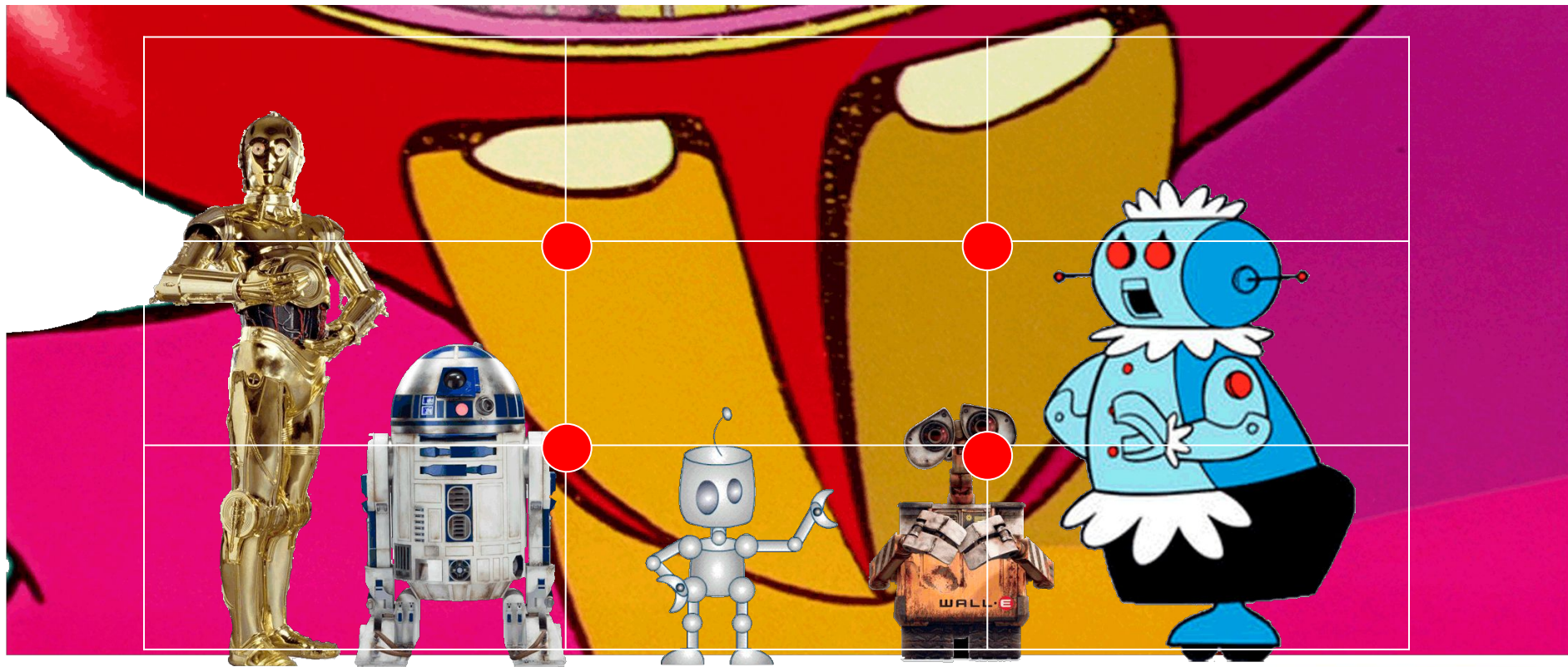
ANIMACIÓN

Composición fotográficos de tres



ANIMACIÓN

Composición fotográficos de tres



ANIMACIÓN

Elementos gráficos, imagen digital:

IMAGEN VECTORIAL

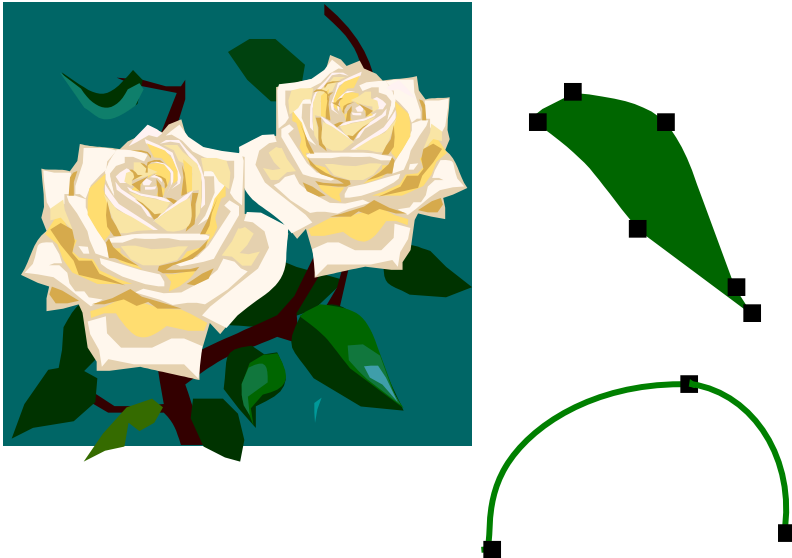


IMAGEN MAPA DE BITS





Imagen en vectores

Peso digital: 50 Kb

Dimensión de pantalla digital



Imagen en mapa de bits

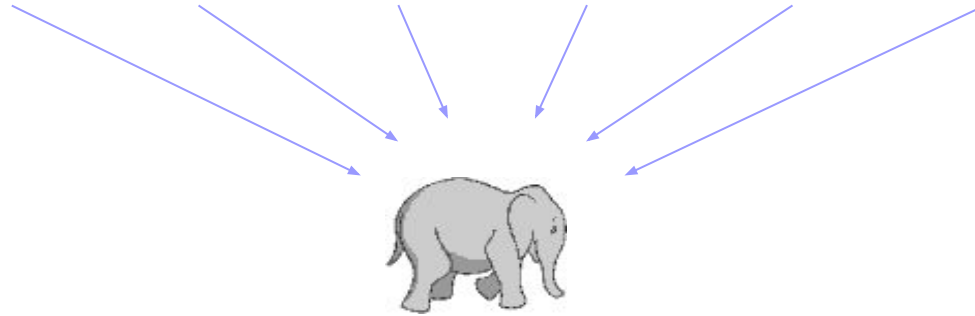
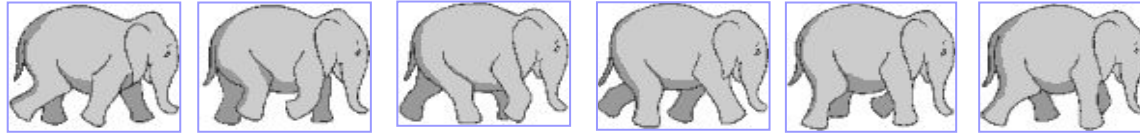
Peso digital: 48 Mb

209 x 230 px

ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

Cuadro por cuadro:

Fotogramas individuales



Fotogramas integrados



ANIMACIÓN

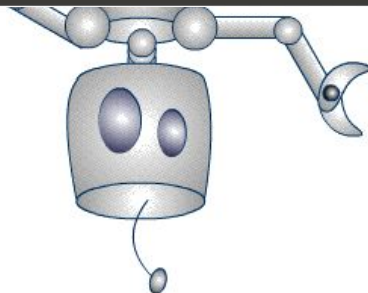
Interpolación:



CUESTIONARIO

ACTUALIZACIÓN TECNOLÓGICA 2019-I

CURSOS INTERSEMESTRALES FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



ANIMACIÓN EN 2D COMO PROYECTO AUDIOVISUAL

Rodolfo Gerardo Ortiz Morales

rgortiz@politicas.unam.mx

<https://goo.gl/UocdE9>