

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

Director de la división de Ciencias y Artes para el diseño
UAM Xochimilco

Informe Final de Servicio Social

Periodo: 18 de septiembre 2023 al 18 de marzo 2024

Proyecto: PROCESOS DE DISEÑO DE IMAGEN CONCEPTUAL Y ANIMADA
PARA TELEVISIÓN, CINE NUEVOS MEDIOS

Clave: XCAD000864

Responsable del Proyecto: Mto. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Leonardo Daniel Lozada Jiménez

Matrícula: 2193031786

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)

Tel: 559456545

Cel: 5561762665

Correo electrónico: 2193031786@alumnos.xoc.uam.mx

Índice

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVOS	4
ACTIVIDADES REALIZADAS	5
CORTOMETRAJE: "Y SI HACEMOS UN MURAL?"	5
ESTILIZACIÓN Y NARRATIVA VISUAL.....	6
METAS ALCANZADAS	7
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	8
RECOMENDACIONES	9
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	10
ANEXOS.	11

Introducción

La función del servicio social en el proceso de formación académica y laboral debe permitir al estudiante la adquisición de experiencia y conocimientos profesionales a modo de preparación para un entorno laboral realista de modo que pueda tener un mejor desempeño al momento de poner dichas cualidades en práctica en el medio profesional.

Durante mi participación (del 18 de septiembre 2023 al 18 de marzo 2024) de manera presencial en el proyecto: "Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para la televisión, cine y nuevos medios" pude experimentar de primera mano un entorno de trabajo que efectivamente fue proveedor de conocimientos y experiencia que, valoro, serán muy útiles en el futuro para mi devenir laboral y profesional.

Este proyecto estuvo a cargo del Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado, correspondiente a la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Objetivos

El objetivo de este proyecto es proporcionar las herramientas y procesos necesarios para crear animación en sus diferentes técnicas a nivel profesional, desde la conceptualización y la investigación, pasando por la realización, edición, postproducción y finalmente llegando a la publicación del producto final; un cortometraje animado.

- ◆ Aplicar los conocimientos obtenidos durante la formación académica.
- ◆ Obtener conocimientos específicos acerca de una amplia variedad de actividades a realizar durante el servicio social.
- ◆ Integrar la formación académica y capacitación profesional de los estudiantes, con el fin de establecer y experimentar una interacción directa y concreta entre la teoría, la práctica y la implementación profesional de los conocimientos.
- ◆ Conocer la realidad profesional teniendo oportunidad de experimentarla en un ámbito previamente estudiado.
- ◆ Desarrollar y proponer ideas eficientes en el campo del diseño y la producción.
- ◆ Incorporar un ambiente de colaboración dentro de un equipo de trabajo de manera que se integre aportando habilidades conocimientos y propuestas.

Actividades Realizadas

Cortometraje: "Y si hacemos un mural?"

Para la realización del proyecto se hizo uso de varias técnicas correspondientes a la animación tales como: animación tradicional, *motion graphics*, pixilación, animación digital 3D y rotoscopio.

Durante trimestres en años anteriores, estudiantes de la carrera de diseño de la comunicación gráfica realizaron proyectos de muralismo en el edificio R, el cual fue documentado por el profesor Roberto Padilla, realizando secuencias de imágenes y animando dichas secuencias a través de la técnica de pixilación, posterior a esto se añadieron se estilizó de manera visual a los estudiantes presentes en las secuencias a través de la técnica del rotoscopio, lo siguiente fue añadir elementos narrativos utilizando animación tradicional para introducir personajes, animación digital 3D para objetos añadidos que interactúan con el entorno, *motion graphics* para elementos visuales y efectos que concatenan elementos previamente introducidos en las secuencias.

Las técnicas de animación mencionadas consisten en lo siguiente:

Pixilación: Es una técnica variante de la animación *stop motion* en la cual se toma como objeto principal de la animación a una (o varias) personas en un entorno que mezcla la corporalidad, el gesto y la actuación como parte de la puesta en escena y debido a la naturaleza de esta, se ve evidentemente diferenciada de una secuencia de acción viva.

Animación tradicional: También llamada animación cuadro por cuadro, es aquella en la que cada fotograma se dibuja individualmente, generando así la representación del movimiento.

Animación digital 3D: Haciendo uso de herramientas de modelado digital 3D y programas de animación y edición de video a nivel profesional se generan objetos digitales a los cuales se les añaden atributos de movimiento e interacción con un entorno digital y adaptado a las necesidades del proyecto.

Animación *motion graphics*: O gráficos en movimiento es una técnica que hace uso de elementos simplificados para auxiliar secuencias de animación o de video. A través de curvas de movimiento y fotogramas clave se definen los movimientos e interacciones de dichos elementos generando así la animación de manera precisa y ordenada.

Rotoscopio: Esta técnica consiste en crear secuencias animadas al trazar sobre un

fotograma dando así la apariencia de animación en una secuencia, estilizando visualmente el contenido de dicho fotograma.

Estilización y narrativa visual.

Durante el periodo en que fui parte del proyecto del servicio social se realizaron varias escenas con la técnica de rotoscopio con un esquema de color y estilo grafico previamente definidos. El proceso incluye el tipo de pincel, paleta cromática, sistema de color digital y separación de planos. El programa utilizado para este fin fue Photoshop, de la suite de Adobe, ya que permite un trazado preciso y fácil de controlar, además de la separación de los elementos gráficos a través de capas, de manera que sean inalterables entre ellos y se puedan realizar correcciones sin causar un retroceso grave en el proceso y ritmo de trabajo. La familiarización con el proceso de rotoscopio, así como del manejo avanzado del software para fines de animación no tomó mucho tiempo antes de poder integrarse al ritmo de trabajo que requería el proyecto. Asimismo, para secuencias previamente rotoscopiadas y específicamente seleccionadas para ese fin se agregaron personajes animados utilizando la técnica de animación tradicional, estos interactúan con el entorno planteado por la secuencia y que responden a una narrativa planteada por el responsable del proyecto.

Los pasos a seguir para el proceso de rotoscopio fueron los siguientes:

Delineado de la figura humana considerando vestimenta definida a través de un trazado y asignado a una capa de la composición. Definición de la paleta cromática a utilizar en cada uno de los 'personajes' de la secuencia e implementarla directamente sobre una copia de la capa previamente realizada de línea, separando y diferenciando de manera clara los elementos del personaje como su piel, su cabello, la ropa que usan y los objetos que llevan consigo. Implementación de un tono de sombreado generalizado sobre las dos capas previamente realizadas, esto observando la interacción de la luz sobre la secuencia original y trasladándolo a la secuencia de rotoscopio. Resumiendo, se hace una capa de línea, una de color y una de sombra, todas acotadas al personaje siendo la capa de línea la dominante y definitoria para las otras dos.

Los pasos a seguir para añadir a los personajes en la técnica de animación tradicional fueron los siguientes:

Definir el personaje a utilizar en la secuencia previamente proporcionada, crear la hoja modelo del personaje a fin de tener claro la estética del mismo durante la secuencia de animación, definir las acciones que el personaje va a realizar durante el intervalo de tiempo que dura la secuencia y que ocupa en el

cortometraje, realizar una captura de referencias del movimiento definido o en su caso buscarlas en línea, realizar una prueba de movimiento con proporciones del personaje definido pero sin añadir atributos definidos, esto con el fin de verificar el tiempo ritmo e integración de la propuesta con la secuencia provista, finalmente después del visto bueno de los pasos previamente descritos, se realiza en forma la secuencia de animación final teniendo en cuenta el estilo grafico plasmado en el personaje a través de su hoja modelo; atributos físicos, proporciones y gestualidad así como la prueba de animación ya aprobada en cuestión de ritmo, tiempo y movimiento.

Todo este proceso fue revisado y aprobado por el Mtro. Roberto Padilla, posteriormente inspeccionando cada escena realizada del proyecto durante el tiempo que se produjo.

Metas Alcanzadas

Durante la realización del proyecto y mi participación en el, fui participe del proceso de producción de un corto animado, como este va avanzando, cambiando y evolucionando conforme las necesidades del proyecto y como de acuerdo con el avance de este va sufriendo cambios que devienen en lo que resulta del producto finalizado. Obtuve aprendizajes, consejos y conocimientos por parte de los demás miembros del equipo de trabajo, no solo a nivel de implementación técnica, también de integración laboral y organizacional, un acercamiento amable al entorno profesional, pero sin perder la perspectiva.

Personalmente fue una meta cumplida el ser parte de un proyecto de esta naturaleza en el entorno de trabajo en que estuve involucrado, dado que las habilidades de cada uno, sus conocimientos y experiencia en la integración del proyecto y su colaboración fueron claves no solo del desarrollo de este, sino del desarrollo de experiencias que, a mi parecer, me hicieron crecer en el entendimiento del medio profesional. Aprender del profesor Roberto Padilla y mis compañeros de trabajo durante el proceso fue una experiencia valiosa.

Finalmente, una de las metas cumplidas para este periodo de prestación de servicio social en este proyecto fue el conocerme a nivel profesional, de manera que pude encontrar áreas importantes de oportunidad que puedo seguir desarrollando, corrigiendo y mejorando para mis metas futuras en el entorno profesional, tanto a nivel técnico como a nivel creativo.

Resultados y conclusiones

Como resultado del tiempo en el periodo en que participé en el proyecto pude observar la conformación de una secuencia preliminar del cortometraje que incluye, pero no se limita a la incorporación de personas, personajes, elementos 3D, narrativa visual, efectos animados, musicalización y una secuencia de créditos que reconoce el trabajo y participación de todos los involucrados y participantes durante el tiempo en que fue desarrollado.

Mi conclusión para este informe es que, un proyecto audiovisual y animado como este tiene una cantidad de trabajo enorme detrás de sí, y desde la concepción del proyecto este atraviesa muchas etapas y pasa por muchas manos, se va nutriendo de muchas y muy diversas ideas, de la creatividad de un equipo de trabajo que va cambiando y con él, el propio progreso del proyecto. Independientemente de los recursos con que se cuente, un proyecto animado bien hecho requiere de trabajo, dedicación y un proceso constante de supervisión y retroalimentación, no solo para su desarrollo sino para evitar su estancamiento, no solo técnico sino creativo. Y aun con la guía y supervisión del responsable del proyecto, este proyecto se vio nutrido e influenciado por todos aquellos que estuvieron involucrados es resultado precisamente de la creatividad, esfuerzo y colaboración de muchas personas en distintos momentos, así pues, mi conclusión es que, en el entorno profesional, la magnitud del esfuerzo, dedicación y tiempo invertido en un proyecto de dicha naturaleza llega a magnitudes que uno estando en la escuela difícilmente llega a imaginar, creo que el trabajo en equipo bien desarrollado durante los años de universidad es una de las cualidades que ayuda a que un proyecto así salga a flote, la constante lluvia de ideas y el intercambio de conocimientos entre los miembros del equipo que en un determinado momento puede ser clave para trabajar de una manera más eficiente, trabajar mejor y no más duro.

Recomendaciones

Mis recomendaciones con el fin de procurar un eficiente proceso de trabajo dentro del proyecto y de futuros proyectos es sobre todo atender áreas de oportunidad en lo que se refiere a delegar responsabilidades en el equipo de trabajo, si bien es entendible que se requieren atender muchas responsabilidades en su posición, quienes quedan encargados de supervisar el avance del equipo de trabajo no siempre tienen una comunicación efectiva y asertiva con los miembros del equipo, esto puede afectar el cumplimiento de las metas a corto plazo en cuestión del ritmo de trabajo y del mismo modo dificultar la organización cuando se tienen definidas otras responsabilidades adicionales al proyecto en sí mismo, la retroalimentación oportuna, la comunicación y la planeación anticipada de los deberes al interior del espacio de trabajo resumen mi recomendación de los aspectos a atender en el futuro.

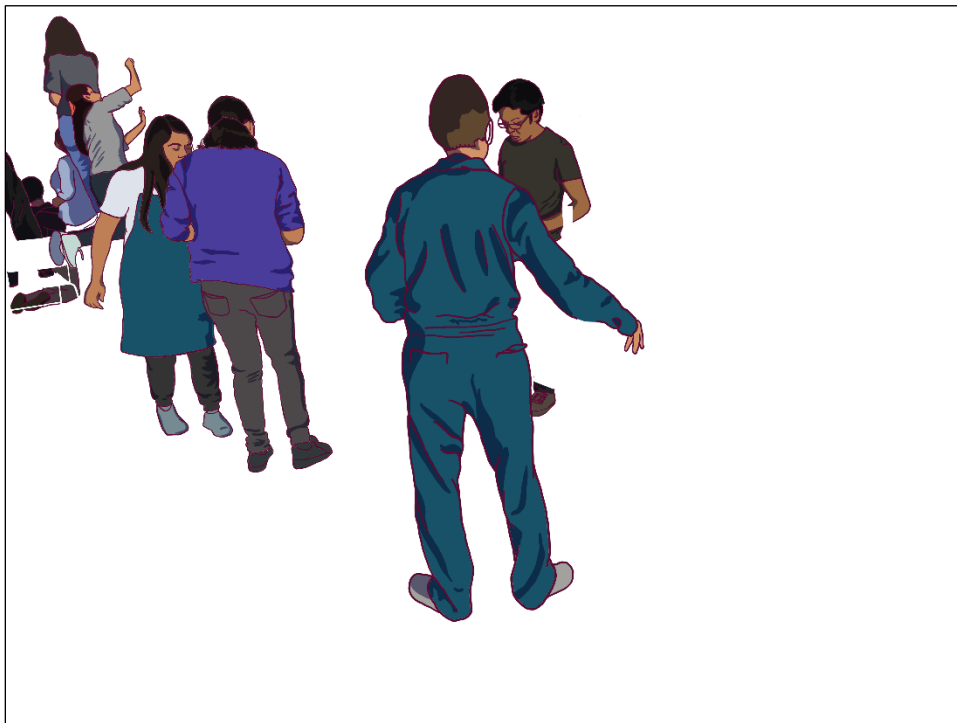
Bibliografía y Referencias

- MST Concept Design School. (2022, 4 noviembre). ¿Qué es la animación? MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/que-es-la-animacion>
- Kobiela, D. y Welchman, H. (director). (2017). Loving Vincent [película]. BreakThru Productions; Trademark Films.
- Storm, O. [Olof Storm] (11-08-2019). Live Action to Animation – Character Animation Episode [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IEvVpqbSqVM>
- Storm, O. [Olof Storm] (01-07-2019). Sensations (2019) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KQshCUkNaeE>
- Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber. Formato PDF
- MST Concept Design School. (2022a, mayo 24). 12 principios de animación. MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/12-principios-de-animacion>
- Solomon, V. [Short of the Week] (7/09/2020). Award-Winning Stop Motion Short Film | Love Me, Fear Me [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3c9WMJ3nssc>
- MST Concept Design School. (2022b, mayo 25). Cuphead | El proceso de animación. MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/cuphead-el-proceso-de-animacion>

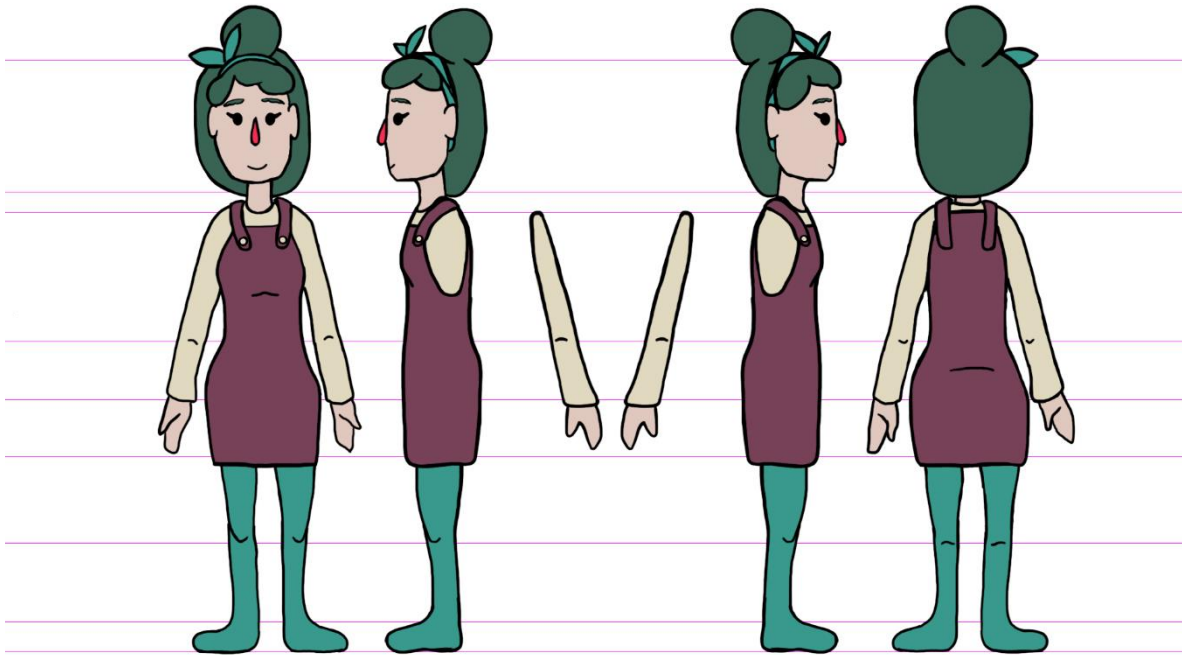
Anexos.



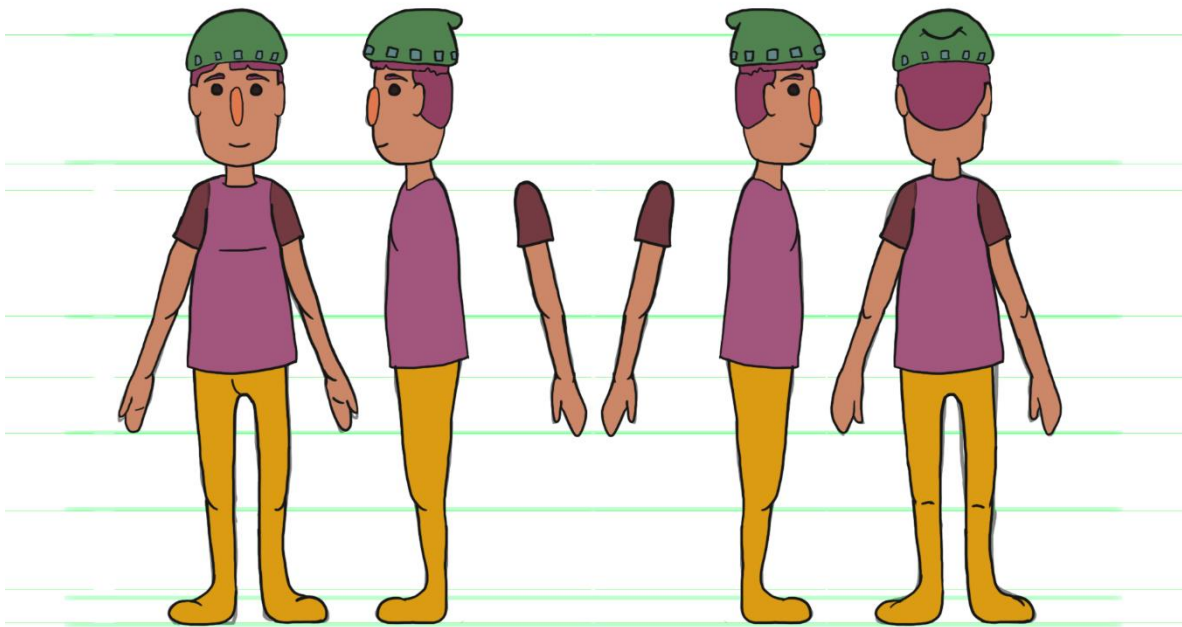
1.- Rotoscopio, Escena 32, cuadro 7, escaleras



2.- Rotoscopio, Escena 34, cuadro 1, vestibulo



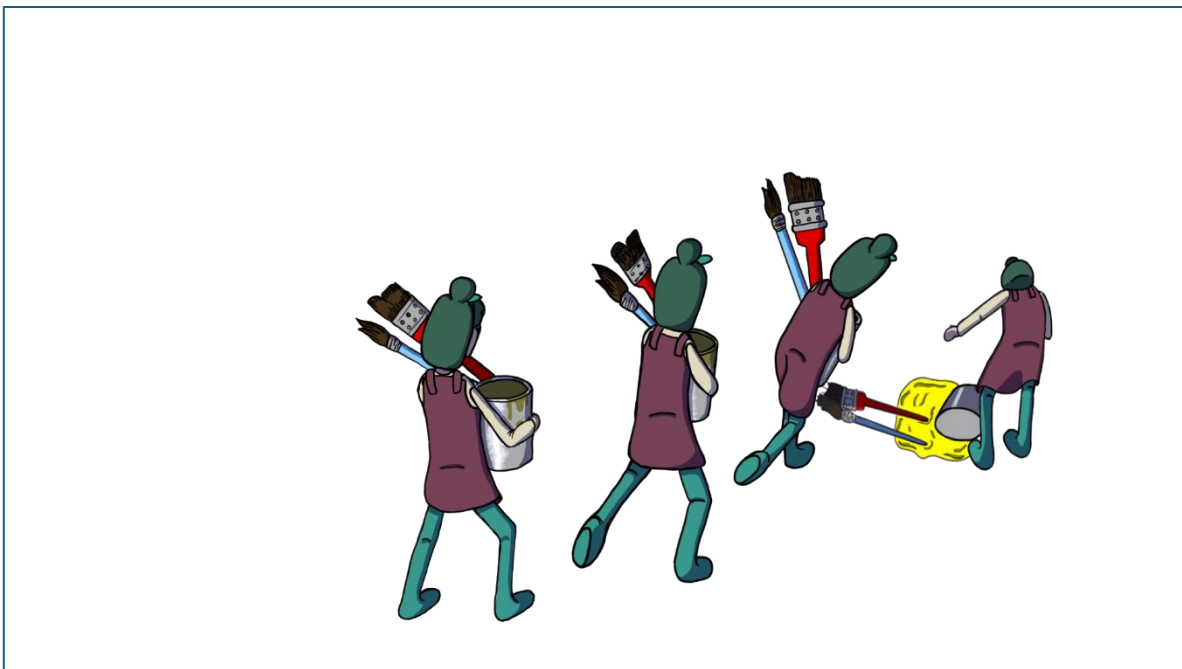
3.-Diseño de personajes, hoja modelo



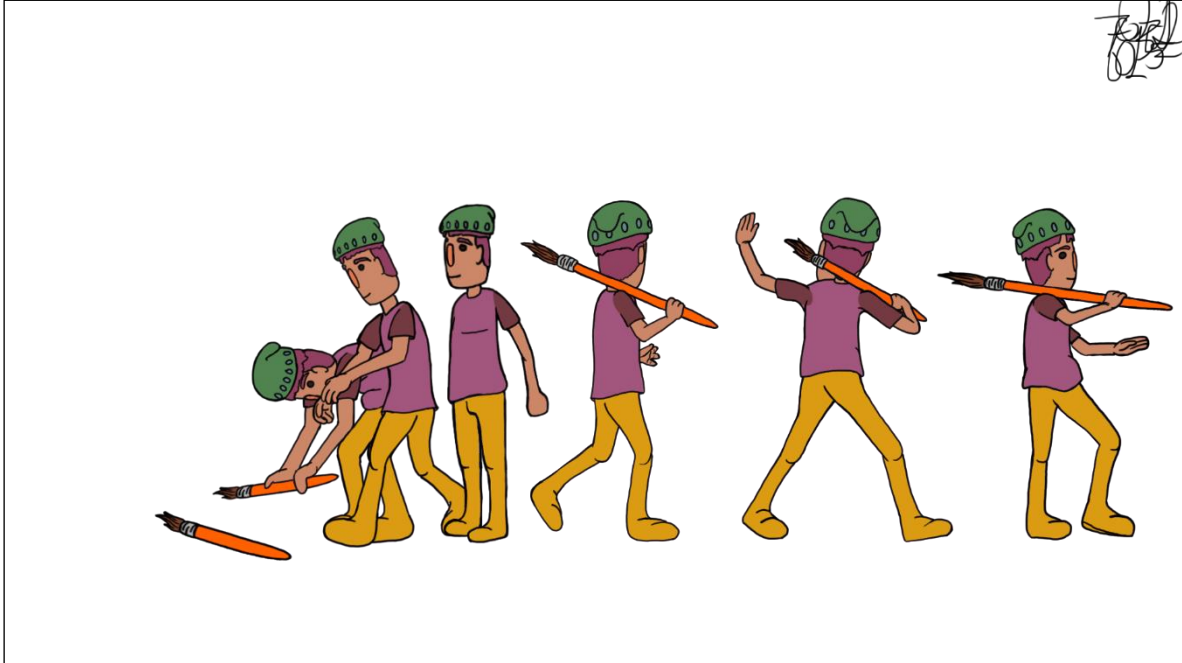
4.-Diseño de personajes, hoja modelo



5.- Secuencia de animación, fotogramas clave



6.-Secuencia de animación, fotogramas clave



7.-Secuencia de animación, fotogramas clave