

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar

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

Informe Final de Servicio Social

Periodo: 15/01/24 al 06/09/24

Proyecto: ELABORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS PARA EL ÁREA DE ILUSTRACIÓN DEL PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Clave: XCAD000990

Responsable del Proyecto: Mto. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Gustavo Alberto Martínez Martínez

Matrícula: 2193033039

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD)

Cel: 5564068526

Correo electrónico: 2193033039@alumnos.xoc.uam.mx

Índice

INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVOS	4
ACTIVIDADES REALIZADAS	5
CORTOMETRAJE: "Y SI HACEMOS UN MURAL?"	5
CORTOMETRAJE: "MURAL CONOCIMIENTO Y SOCIEDAD DE DANIEL MANRIQUE"	6
NARRATIVA VISUAL Y DISEÑO DE PRODUCCIÓN ANIMADA.	6
METAS ALCANZADAS	8
RESULTADOS Y CONCLUSIONES	9
RECOMENDACIONES	10
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	11
ANEXOS.	12

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 15 de enero de 2024 al 6 de septiembre de 2024) de manera presencial en el proyecto: "Elaboración de materiales didácticos para el área de ilustración del programa de diseño de la comunicación gráfica." fui partícipe de primera mano un entorno profesional que aportó conocimientos y experiencias que me resultarán muy útiles en el futuro para mi futuro laboral y mi desarrollo 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 pintamos unos murales?”

Para la realización del proyecto se emplearon varias técnicas derivadas de 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*: Los 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.

Cortometraje: “Mural Conocimiento y sociedad de Daniel Manrique”

Para la realización del proyecto se empleó principalmente la técnica de animación tradicional.

Este video fue realizado en el Departamento de Síntesis Creativa a cargo del Mtro. Roberto A. Padilla Sobrado como un proyecto para la proyección de la nueva sala de proyecciones Daniel Manrique que se encuentra en la UAM-Xochimilco en el Edif B planta baja y como una de las animaciones para el 50 aniversario de la universidad.

Este proyecto se centra en la narración visual, a través de la animación, sobre el origen del mural sobre el módulo conocimiento y sociedad, su origen creativo y su desarrollo.

Narrativa visual y diseño de producción animada.

Durante el tiempo que fui parte del proyecto de servicio social se realizaron varias escenas con la técnica de rotoscopio con un esquema de color y estilo gráfico 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 fue breve previo a la integración 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.

El proceso de rotoscopio se describe a continuación:

Se delinea la figura humana del personaje incluyendo vestimenta definida a través de un trazado y asignado a una capa de la composición, el pincel del trazado estaba normalizado para todos los ‘personajes’ planteados en las escenas. Se definió la paleta cromática a utilizar en cada uno de los ‘personajes’ de la secuencia e implementarla directamente sobre una capa enlazada de color sólido delimitada por la línea previamente trazada, 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. Se implementa un sombreado utilizando un tono de sombreado normalizado para todos los personajes sobre las dos capas previamente realizadas, esto observando la interacción de la luz sobre la

secuencia original y trasladándose a la secuencia de rotoscopio. Resumiendo, se hace una capa de línea, una de color y una de sombra, todas acotadas a los personajes siendo la capa de línea la dominante y definitoria para las otras dos.

Los pasos seguidos 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 gráfico 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 fui partícipe del proceso de producción de cortos animados. Obtuve aprendizajes, consejos y conocimientos por parte de los demás miembros del equipo de trabajo, no solo en el aspecto de implementación técnica, también de integración laboral y organizacional, un acercamiento más o menos amable al entorno profesional, pero sin perder la noción de la etapa que estuve atravesando.

Personalmente fue una meta cumplida el ser parte de un proyecto de este tipo, dado que las habilidades de cada miembro del equipo, sus conocimientos, colaboración y experiencia en la integración del proyecto fueron claves no solo de su éxito, sino del desarrollo de experiencias que, en mi opinión, me permitieron crecer en la integración al 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, observé la conformación de un par de cortometrajes que incluye, pero no se limita a la conceptualización, diseño de producción, definición estética, dirección creativa, diseño de concepto, incorporación de personas, personajes, elementos 3D, narrativa visual, efectos animados, musicalización y las secuencias de créditos que reconocen el trabajo y participación de todos los involucrados y participantes durante el tiempo en que fueron desarrollados.

Mi conclusión para este informe es que, un proyecto audiovisual y animado como este tiene una cantidad de trabajo enorme tras de sí, y desde la concepción del proyecto este atraviesa muchas etapas y pasa por muchas manos. Se nutre 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 sólo para su desarrollo sino para evitar su estancamiento, no solo técnico sino creativo. Y aun con la guía y supervisión del responsable del proyecto, estos proyectos se vieron nutridos e influenciados 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 en el entorno puramente académico difícilmente se llega a imaginar, creo que el trabajo en equipo bien desarrollado durante los años de universidad es uno de los aportes que ayudan a que proyectos de este tamaño salgan a flote, las tormentas de ideas y el intercambio de conocimientos entre los miembros del equipo buscando finalmente 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 propias de la comunicación en el equipo de trabajo y la asignación de responsabilidades, procurando 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.

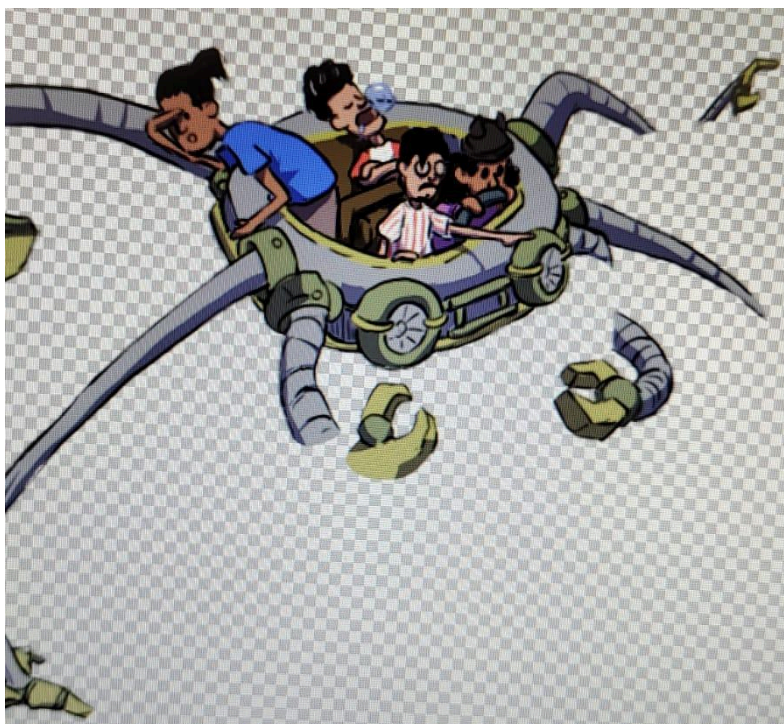
Bibliografía y Referencias

- o MST Concept Design School. (2022, 4 noviembre). ¿Qué es la animación? MST Design Academy.
<https://www.mstschool.mx/post/que-es-la-animacion>
- o Kobiela, D. y Welchman, H. (director). (2017). Loving Vincent [película]. BreakThru Productions; Trademark Films.
- o Storm, O. [Olof Storm] (11-08-2019). Live Action to Animation – Character Animation Episode [video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IEvVpqbSqVM>
- o Storm, O. [Olof Storm] (01-07-2019). Sensations (2019) [video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KQshCUkNaeE>
- o Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber.
Formato PDF
- o MST Concept Design School. (2022a, mayo 24). 12 principios de animación. MST Design Academy.
<https://www.mstschool.mx/post/12-principios-de-animacion>
- o 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>
- o 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 29, cuadro 10, escaleras



2.- Ilustración, Secuencia de créditos



3.- Animación tradicional, secuencia de prueba



4.-Secuencia de animación, fotograma clave



5.-Secuencia de animación, fotograma clave



6.- Secuencia de animación, fotograma clave



7.-Secuencia de animación, fotograma clave