

Arq. Francisco Haroldo Alfaro Salazar
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL SERVICIO SOCIAL

Procesos de Diseño de Imagen Conceptual y Animada
Para Televisión, Cine y Nuevos Medios
Coordinación de Diseño de la Comunicación Gráfica

Periodo: 1 de Junio 2022 al 8 de Enero 2023

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

Clave: XCD000864

Responsable del Proyecto: Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Karla Donlucas Pérez

Matrícula: 2182044571

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

Cel: 044 55 3490 7779

Correo Electrónico: karlidonlucas@gmail.com

C O N T E N I D O

- Introducción
- Objetivos
- Actividades Realizadas
- Metas Alcanzadas

-
- Resultados
 - Conclusiones
 - Recomendaciones
 - Bibliografía y Referencias
 - Anexo

INTRODUCCIÓN

El servicio social es un deber educativo que permite adquirir experiencia y conocimientos profesionales, favoreciendo el desempeño del alumno y así poder aplicarlo en el medio. También permite que el alumno experimente un ambiente real del área a la que se va a dedicar, es una oportunidad de perseguir una educación superior.

La realización del proyecto “Procesos de diseño de imagen conceptual y animada para televisión, cine y nuevos medios”, a cargo del Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado, correspondiente a la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, dio inicio el 1 de Junio de 2022 y concluyó el 7 de Enero de 2023. Toda la realización de este proyecto fue a distancia.

OBJETIVOS

El objetivo del curso es proporcionar las herramientas básicas para animación stop motion a nivel profesional, desde la conceptualización y la investigación, hasta la realización del proyecto.

- Aplicar los conocimientos obtenidos durante la formación académica.
- Obtener conocimientos específicos acerca de todas las actividades a realizar en el servicio social.
- Ser parte integrante de la formación académica y capacitación profesional de los estudiantes, buscando una interacción entre la teoría y la práctica.
- Ofrecer la oportunidad de conocer la realidad profesional.
- Desarrollar y proponer ideas eficientes en el campo de diseño

ACTIVIDADES REALIZADAS

- CORTOMETRAJE MURALES Y TÉCNICAS A UTILIZAR

Se utilizaron técnicas de animación diferentes como animación tradicional, stop motion, pixilación y rotoscopio.

Algunos alumnos habían trabajado diseñando y pintando una serie de murales que ahora recorren los pasillos del edificio R. Para el corto se utilizó una mezcla de técnicas de animación: rotoscopio, animación tradicional y pixilación.

La animación tradicional, es aquella en la que cada fotograma se dibuja individualmente, generando así la representación del movimiento.

La definición de pixilación es: una variante del stop motion en la cual el objeto que se anima es una persona real.

El rotoscopio consiste en crear secuencias animadas al trazar sobre un fotograma dando así la apariencia de animación

- ESTILO GRÁFICO

Durante el periodo del servicio social que se tuvo que realizar a distancia por la situación de la pandemia ocurrida, se me encomendó el rotoscopiado de los fotogramas del cortometraje "Murales R", para esto ya se tenía un estilo gráfico seleccionado.

Se utilizaron pinceles de Photoshop que pudieran brindar resultado en otra aplicación, para que cualquier persona que trabaje en este cortometraje en el proceso de rotoscopiado pudiera aplicar el estilo gráfico requerido.

Los rotoscopios fueron revisados por el Mtro. Padilla en diferentes ocasiones en reuniones mediante Zoom donde nos hacía observaciones y correcciones

además de mostrarnos el siguiente material con el que seguiríamos trabajando, desde la estabilización hasta el rotoscopiado del mismo para posteriormente ser editados con el resto del material.

METAS

ALCANZADAS

Puse en práctica mis conocimientos del área terminal en la que me desarrollé (ilustración), así como también fortalecer la habilidad de un trabajo en equipo. Se aplicaron muchas cuestiones relacionadas al proceso creativo y al desarrollo del diseño.

La principal labor y meta a seguir a nivel personal y académico, fue adquirir nuevas herramientas necesarias para mi ejercicio profesional, así como también tomar con seriedad y responsabilidad el servicio social.

Otra de mis metas personales fue conocer a más personas dentro del área de Diseño de la Comunicación Gráfica y conocer sus propias ideas acerca del diseño y en este caso, animación tradicional. Además tuve que equilibrar mi vida personal con el servicio social que de alguna forma es a veces muy difícil para muchas personas.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La prestación de mi servicio social en este proyecto me permitió iniciar un nuevo camino de aprendizaje que trascendió del campo académico a un campo profesional el cual me llevó a la formación de una colaboración, participación y construcción de equipo para así cumplir con las asignaciones en tiempo y fecha.

El servicio social abrió mi panorama de lo que significa mi profesión ya que no solo es la realización de un proyecto sino que también es necesario aprender sobre las diferentes técnicas de animación.

También pude tener una visión general de la comunicación necesaria, ya que se tiene que estar completamente en la misma línea para que el producto final sea lo que en verdad se desea. Es por eso que la supervisión de un proyecto es muy importante en el proceso.

En este proyecto resalta el factor de que fue una prestación de servicio vía remota en su totalidad, lo cual implicaron retos nuevos como la comunicación por medios digitales tales como ZOOM y la red social Whatsapp abriendo un nuevo canal de posibilidades de trabajo colaborativo, rompiendo todas las barreras.

RECOMENDACIONES

La única recomendación va dirigida a mis compañeros: seguir y proponer nuevos proyectos como este. Ver la carrera y el servicio social como un trabajo profesional, no como un deber, tener este tipo de visión hará crecer a la comunidad universitaria.

El Mtro. Roberto Padilla, siempre estuvo disponible para dudas y preguntas acerca de lo que se tenía que realizar, las indicaciones siempre fueron claras y fue un placer haber formado parte de la organización de este proyecto.

BIBLIOGRAFÍA Y

REFERENCIAS

Cherry, M. A. [Sony Pictures Animation] (05-12-2019). *Hair Love | Oscar®-Winning Short Film (Full) | Sony Pictures Animation* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kNw8V_Fkw28

Kobiela, D. y Welchman, H. (director). (2017). *Loving Vincent* [película]. BreakThru Productions; Trademark Films.

Petrov, A. [Encore+] (06-11-2017). *The Old Man and the Sea – Short, Animation* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NNCxNntn2yc>

Song, S. [Allen Theatres Inc] (22-01-2020). *Sister - 2020 Animated Oscar Shorts* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dacN7rBHLS>

Storm, O. [Olof Storm] (11-08-2019). *Live Action to Animation - Character Animation Episode* [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=lEvVpqbSqVM>

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

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>

A N E X O S



Rotoscopia, Secuencia Primer Piso, Escena 10, Cuadro 9.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 11, Cuadro7.



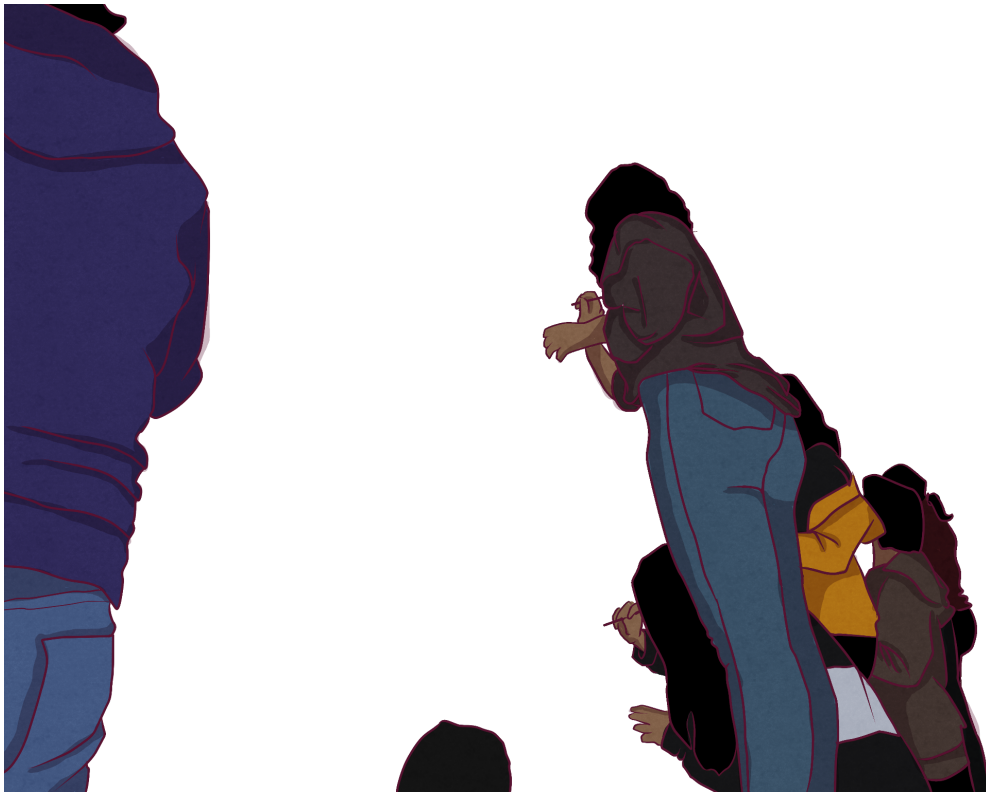
Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 12, Cuadro 14.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 15, Cuadro 6.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 16, Cuadro 9.



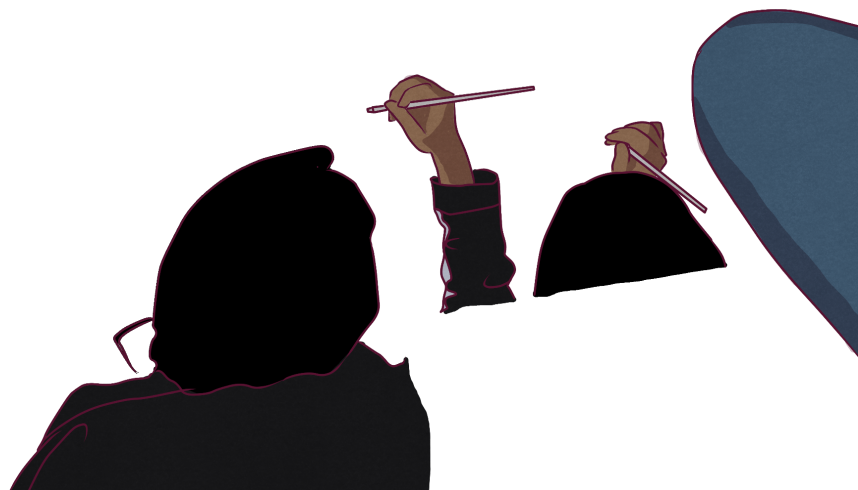
Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 17, Cuadro 14.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 18, cuadro 8.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 20, Primer cuadro.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 21, Cuadro 11.



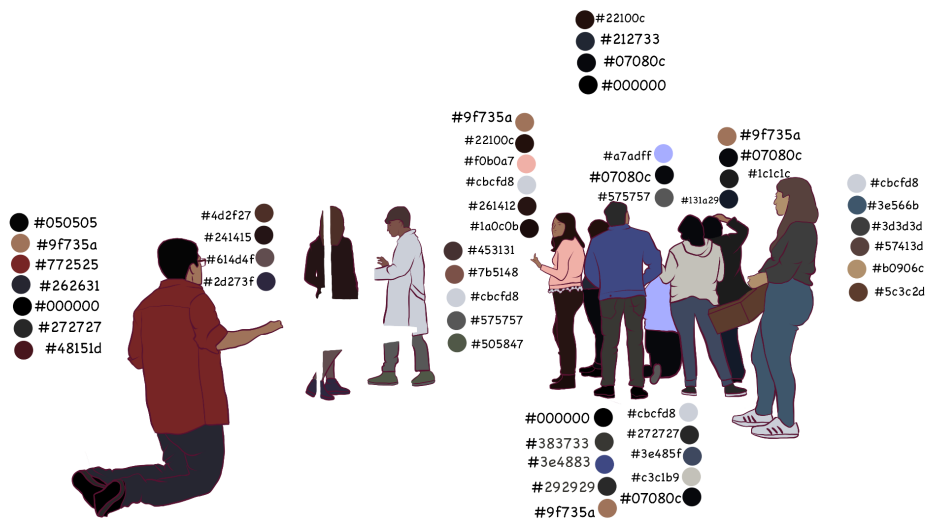
Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 22, Cuadro 5.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 26, Cuadro 4.



Rotoscopio, Secuencia Primer Piso, Escena 32, Cuadro 2.



Paleta de color Escena 15.

