

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

Informe Final de Servicio Social

Departamento de Síntesis Creativa

Periodo: 20 de junio de 2023 al 20 de mayo de 2024

Proyecto: Procesos de diseño de imagen conceptual y animada
para la televisión, cine y nuevos medios

Clave: XCAD000864

Responsable del Proyecto: Mtro. Roberto A. Padilla Sobrado

Prestador de Servicio Social: Miguel Ortega Hernández

Matricula: 2193033128

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica

División Ciencias y Artes para el Diseño

Teléfono: 5565024091

Correo: migueloh99@hotmail.com

Contenido

- *Introducción*
- *Objetivo General*
- *Actividades realizadas*
- *Metas alcanzadas*
- *Resultados y Conclusiones*
- *Recomendaciones*
- *Bibliografías*
- *Anexos*

1. Introducción

Mediante el servicio social, este proyecto les otorga a los prestadores de servicio la oportunidad de adquirir diferentes habilidades, experiencia, así como la capacidad de desarrollar sus conocimientos, preparándolos para su futura inserción en el mundo laboral y el avance de sus carreras profesionales. Principalmente con un proyecto centrado en el enfoque profesional de los medios multimedia y el entretenimiento, les brinda a los estudiantes una visión más certera de las posibles trayectorias que podrían desarrollar profesionalmente.

Gracias a este proyecto, los estudiantes tienen la oportunidad de implementar todos los conocimientos adquiridos en la licenciatura dentro de un contexto profesional que le permitirá comprender la forma en la que los conocimientos adquiridos en su formación universitaria se aplican en proyectos audiovisuales y multimedia.

Mi participación para el proyecto inició el 20 de junio de 2023 y terminó el 20 de mayo de 2024, dentro de este informe se explicarán las actividades realizadas y las habilidades y resultados obtenidos durante la realización del servicio social.

2. Objetivo General

El objetivo dentro de este proyecto es que los prestadores de servicio tengan las herramientas y los conocimientos de las diferentes técnicas de animación para la elaboración de diversos materiales.

Derivando posteriormente en otros objetivos como:

- Proporcionarle al prestador de servicio la capacitación y los conocimientos para manejar los diferentes softwares para su uso en proyectos animados y multimedia.
- Permitirle al prestador de servicio la implementación del conocimiento adquirido, así como el desarrollo de las diferentes habilidades adquiridas.

3. Actividades realizadas

Para este proyecto se realizaron distintas actividades, enfocadas en la realización de escenas animadas, desde la conceptualización hasta el diseño de los personajes, recopilación de diferentes estilos de ilustración, así como la práctica de distintas técnicas de animación como la tradicional, pixilación, rotoscopio y stop motion, todas estas con el fin de ser aplicadas a un cortometraje elaborado por el proyecto. También se investigaron y exploraron las diferentes herramientas digitales para la elaboración del cortometraje.

Técnicas de Animación

Para este proyecto se utilizaron diferentes técnicas de animación, las cuales se investigaron, después se obtuvieron referencias y finalmente se enseñaron al prestador de servicio mediante la realización de prácticas que le permitieran dominar estas técnicas.

Las técnicas fueron:

- Animación Tradicional: Técnica en la cual cada fotograma es dibujado a mano.

- Animación Stop Motion: Es una técnica donde se fotografía un objeto manipulado físicamente, montándolo en una secuencia creando el efecto de movimiento.
- Pixilacion: Técnica donde se fotografía a un sujeto realizando un movimiento con un efecto pausado, ya sea cortando fotogramas y con fotografías de ciertas poses del movimiento.
- Rotoscopio: Técnica en donde se dibuja encima de un video animado, calcando un fotograma o un elemento en específico.

Todas estas técnicas fueron apoyadas por referencias realizadas por los prestadores de servicio, tomando primero un video de las acciones que se requerían animar y posteriormente transformándolos en una animación cuadro por cuadro que permitía visualizar de mejor forma el movimiento realizado en la frecuencia de cuadros por segundo en la que se estaba animando el cortometraje.

Diseño de Personajes

Para este proyecto se tuvieron que realizar animaciones de diferentes personajes que le dieran dinamismo al cortometraje y que funcionaran como “gags” que fueran divertidos para el espectador.

De esta manera se optó por usar un estilo cartoon, esto para que los personajes tuvieran una mejor integración en el proyecto, así como un estilo simple y atractivo para su animación. Esto se logró a partir de la investigación y visualización de diferentes referencias animadas, como lo fueron algunos episodios de los “Looney Tunes” y gags o mini cortos sobre bromas animadas como “Spy vs Spy”.

Softwares y programas

Para el desarrollo del proyecto, se utilizaron diferentes programas que permitieron poner en práctica los conocimientos adquiridos por el prestador de servicio en un entorno profesional. Los programas utilizados para las actividades asignadas fueron:

- Photoshop: Siendo utilizada para realizar escenas animadas con la técnica de rotoscopio, diseño de personajes y pequeñas pruebas de animación con la técnica tradicional (cuadro a cuadro).
- After Effects: Este programa se utilizó para realizar composiciones de video y secuencias de animación a través de los fotogramas realizados en Photoshop.

Como actividad secundaria se ayudó también con la captura de material fotográfico de diversos eventos realizados por el departamento, como lo fueron conferencias, exposiciones y algunas fotografías de nuestro proceso de trabajo para la realización del cortometraje.

4. Metas alcanzadas

Durante mi participación en el proyecto se lograron alcanzar diversas metas, las cuales fueron:

- Ayudar a terminar con el cortometraje que se estaba realizando, aportando diferentes escenas en rotoscopios, así como animaciones que fueron introducidas en el mismo.
- Recopilar material que funcionara como referencia para futuros proyectos que se realizaran dentro del departamento.

Dentro de las metas personales se encuentran:

- Entender cómo funciona la animación, permitiéndome encontrar maneras eficientes de obtener referencias para personajes animados, así como diferentes estilos de animación en los que puedo trabajar.
- Descubrir como es el flujo de trabajo dentro de un proyecto de animación, comprendiendo diversas metodologías que resultan muy eficientes a la hora de trabajar. Permiéndome a mi y al equipo poder desempeñar nuestro trabajo de la mejor forma posible.

5. Conclusiones

La animación es un campo del diseño muy importante en la actualidad, pues nos permite comunicar de manera visual diversos temas de una forma más impactante para el espectador. Por lo que es importante comprender cada uno de los elementos que conforma una animación y la importancia que tienen a la hora de comunicar lo que tenemos en mente.

Por lo que este proyecto me parece muy valioso para cualquier persona que esté cursando o haya terminado de cursar la carrera de diseño de la comunicación gráfica, pues le permitirá comprender y poner en práctica mucho del conocimiento adquirido durante la carrera. Pero también le otorgará nuevas habilidades en animación, ampliando así sus herramientas como diseñador de la comunicación y permitiéndole encontrar más oportunidades en el mundo laboral.

6. Recomendaciones

- Mejorar en la organización en cuanto a los calendarios de realización y entrega de las tareas asignadas, así como una mejor distribución de estas.
- Brindarle el tiempo necesario al prestador del servicio para poder aprender y adaptarse a las herramientas y software necesario para realizar los proyectos.
- Permitirle al prestador del servicio realizar distintas actividades durante la semana, esto con el fin de no saturarlo o cansarlo al realizar una sola actividad. Por ejemplo, permitirle participar en la elaboración de diferentes materiales gráficos como lo son carteles para los seminarios o las exposiciones.
- Permitir o fomentar la experimentación en los diferentes materiales que se elaboran dentro del proyecto.

7. Bibliografías y/o Referencias electrónicas

<https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/>

<https://animationscreencaps.com/cinderella-1950/page/31>

<https://www.youtube.com/watch?v=onR7PD3Grc0>

<https://animationscreencaps.com/looney-tunes-back-action-2003/page/39>

https://www.youtube.com/watch?v=LKv_ymHf3dU

8. Anexos



