

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:** 15 de enero de 2024 al 05 de agosto de 2024

**Proyecto:** Elaboración de Materiales Didáctico para el Área de ilustración del Programa de Diseño de la Comunicación Grafica

**Clave:** XCAD000990

**Responsable del Proyecto y asesor:** Mtro. Roberto A. Padilla Sobrado

**Alumno:** Abrego Flores Alan Carlos

**Matricula:** 2173068536

**Licenciatura:** Diseño de la Comunicación Grafica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

**Cel:** 5523167590

**Correo electrónico:** 2173068536@alumnos.xoc.uam.mx

## **Contenido**

1. Introducción
2. Objetivo General
3. Actividades realizadas
4. Metas alcanzadas
5. Resultados y Conclusiones
6. Recomendaciones
7. Bibliografías y referencias electrónicas
8. Anexos

## **Introducción**

El servicio social proporciona habilidades necesarias para enfrentarse a un mundo laboral. Se desarrolla un proyecto que se enfoca a resolver necesidades con carácter profesional en los medios de la ilustración, animación y el ámbito multimedia.

Por medio de la experiencia adquirida en el servicio social, los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar el conocimiento adquirido a lo largo de su carrera en un ámbito profesional de su elección, teniendo la elección de participar en cualquier proyecto que se encuentre dentro de la lista compartida por la coordinación de Servicio Social. Dentro de estos proyectos podrán formar parte de equipos multidisciplinarios o con colaboradores que sean especialistas del campo laboral que deseen desarrollar en su vida profesional.

La participación que tuve en el proyecto que comenzó el 15 de enero de 2024 y concluyó el 05 de agosto del mismo año, fue un conjunto de actividades enfocadas al desarrollo de material audiovisual. Actividades que van desde el desarrollo conceptual de un cortometraje hasta el diseño de personaje para un cortometraje animado.

En el presente informe detallaré las actividades que realice en mi estancia en el servicio social, así como los resultados obtenidos.

## **Objetivo general**

Apoyar a la gestión, desarrollo y producción de material audiovisual para su difusión a la comunidad universitaria.

## **Actividades realizadas**

- Secuencia animada con rotoscopio para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”.
- Diseño de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”.
- Animación del personaje en secuencia animada para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”.
- Segundo diseño de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”.
- Segunda animación de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”.
- Edición con apoyo de IA en Photoshop para restauración de fotografías de archivo para el cortometraje del 50 aniversario de la UAM.

-Animación en After Effects de las fotografías editadas para el cortometraje del 50 aniversario de la UAM.

-Toma de fotografía y video de eventos realizados en la universidad a cargo del departamento de síntesis creativa.

## **Desarrollo de actividades del servicio social a cargo del departamento de síntesis creativa**

### **1.Secuencia animada con rotoscopio para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”**

Al ingresar al servicio social, mi primer tarea fue apoyar al desarrollo del cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”, dirigido por el maestro Roberto Padilla Sobrado. Comencé realizando la línea de una secuencia de fotogramas, de una animación que se desarrollaba a 12 fotogramas por segundo. Posteriormente de delinear a los personajes, comencé a colorearlos y aplicarles sombra. Gracias a este proceso, mejoré mi técnica de dibujo digital.

### **2.Diseño de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”**

Como segunda tarea, realicé el diseño de un personaje para el mismo cortometraje. El diseño tenía que respetar la línea gráfica que estaban utilizando en los demás personajes. después de compartirme los lineamientos y ejemplos que tenía que respetar, comencé con el diseño de mi personaje.

El personaje era un hombre en sus 20’s que tenía un gusto por escuchar música. Por tal motivo dibuje unos audífonos tipo diadema que lo acompañaran todo el tiempo. La ropa que usara sería juvenil, así que le proporcione una sudadera roja y unos jeans. Finalmente le proporcione un cabello rizado con mucho volumen para que interactuara al momento de animarlo, con un movimiento suave y controlado, cosa que no hubiese logrado al otorgarle un cabello lacio y largo.

### **3.Animación del personaje en secuencia animada para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”**

Una vez terminado mi personaje, comencé a realizar un animación sobre la secuencia que me destinaron a animar. Comencé con los fotogramas claves de una secuencia que tenía como objetivo que el personaje cayera del piso de arriba y se golpeará en el estómago en uno de los tubos que se encontraban en la escena. Acto seguido, levantaría la cabeza acomodándose sus audífonos para después dar una señal con su pulgar de que se encontraba bien y así, volver a caer inconsciente por el dolor causado.

El siguiente proceso fue dibujar los fotogramas intermedios para pasar de inmediato al coloreado. Una vez definida la paleta de colores del personaje, simplemente aplique los colores de manera digital con ayuda de la herramienta de selección y bote de pintura para facilitar el trabajo de coloreado. Y finalmente agregué los detalles de la sombra con una capa aparte que afectara únicamente a mi capa de color con un modo de fusión.

Al último le di pequeños detalles al dibujo para que dieran la sensación de movimiento y velocidad al personaje.

#### **4.Segundo diseño de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”**

Para este segundo personaje, decidí utilizar una figura femenina y darle un aspecto intelectual. Así que decidí dibujarle unos lentes. No quería perder el estilo juvenil, así que en la paleta de colores le proporcione tanto al cabello como a la ropa, colores vibrantes. Esta decisión fue justificada a su vez por la secuencia en la que aparecería. Y que esta secuencia tenía demasiados elementos que probablemente desviarían la atención del espectador, dejando al personaje oculto.

#### **5.Segunda animación de personaje para el cortometraje “¿Y si pintamos unos murales?”**

Al realizar la secuencia de este segundo personaje, tome de referencia a una de mis compañeras. Grabamos la acción que realizaría el personaje para poder percatarme del movimiento general y específico del personaje. Esta técnica de referencia no pude aplicarla en mi animación anterior debido a la toma.

Fue mucho mas fácil animar con una referencia, y pude experimentar por primera vez el animar cabello. El único inconveniente fue que mi modelo tenía el cabello rizado y mi personaje el cabello lacio. Así que en el futuro tendré que profundizar en animar cabello con mucho movimiento para mejorar.

#### **6.Edición con apoyo de IA en Photoshop para restauración de fotografías de archivo para el cortometraje del 50 aniversario de la UAM**

El siguiente proyecto en el que participé formando parte del servicio social, fue el desarrollo de 3 cortometrajes para el 50 aniversario de la universidad. Empezando por aquel que explicaba la creación e inicios de la misma.

Seleccionamos un conjunto de fotos que nos proporcionaron algunos académicos y administrativos y comenzamos a restaurarlas digitalmente para que fueran legibles. El siguiente paso fue separar por planos la fotografía, destacando a los personajes

principales de nuestra foto. Obviamente seleccionando a aquellas personas que nos sirvieran para acompañar a la narración del video, tales como el rector o estudiantes.

El objetivo de separar las fotografías por planos fue generar fondos que nos permitieran animar las fotografías. Por tal motivo nos apoyamos con la IA que Photoshop tiene integrada en sus nuevas versiones para poder aplicar un relleno generativo a los huecos que creaba la separación de planos en la fotografía. Aún con el apoyo de la IA, el resultado no era del todo satisfactorio, así que el retoque de detalles e incluso dibujo en las mismas fotografías fue necesario. Concluyendo que, aunque la IA suene aterradora para muchos, la realidad es que simplemente es una herramienta que nos facilitará el trabajo para nuestro proceso creativo.

## **7. Animación en After Effects de las fotografías editadas para el cortometraje del 50 aniversario de la UAM**

Una vez editadas las fotografías nos pasamos al programa de After Effects y tomamos el archivo de Photoshop previamente organizado por capas para poder animarlo.

En este paso fue importante conocer en que parte del video aparecería la fotografía para brindarle una animación acorde a la narración. Incluso algunas imágenes formaron parte de un collage para poder brindar un mejor entendimiento del diálogo de forma visual.

Las herramientas en el programa fueron de gran utilidad. Hay herramientas en este programa que incluso nos ayudan a colocar una sencilla articulación a los personajes. El juego con el movimiento de cámara y la manipulación de las curvas de velocidad nos ayudan a otorgarle dinamismo a la toma. prácticamente es un pequeño estudio de grabación con el cual, por medio de comandos, diriges a tus personajes, objetos y camarógrafo del modo que deseas. La única limitante es tu creatividad.

## **8. Toma de fotografía y video de eventos realizados en la universidad a cargo del departamento de síntesis creativa.**

A lo largo de mi estancia en el servicio, se realizaron diversos eventos: exposiciones, seminarios, festivales, etc. Y con el objetivo de visibilizarlos a la comunidad, nuestra tarea era documentarlos para posteriormente difundirlos en diversos medios.

Gracias a esta tarea la comunidad universitaria cuenta con el archivo de mucho material útil para su desarrollo profesional, pero no solamente eso, cuenta con el vestigio de una época que tal vez en unos años les gustaría retomar para enseñarle a generaciones futuras como era estudiar en la UAM Xochimilco.

## **Metas alcanzadas**

Definitivamente mi paso por el servicio social me otorgo un crecimiento enorme, debido a una gran dirección y organización por parte de los encargados del proyecto. No podría dejar de mencionar al profesor Roberto Padilla y a sus colaboradores con mayor experiencia: Nelson y Mariano. Gracias a ellos logramos terminar 4 cortometrajes en menos de un año, elaborar diversos materiales gráficos como carteles, videoconferencias, ilustraciones, impresión de modelos 3D y la difusión de estos. No conforme con estas metas, el apoyo a la comunidad universitaria y el crecimiento profesional que me brindo este proyecto fue enorme.

## **Resultados y conclusiones**

El haber participado en estos proyectos me dejo una grata experiencia. Desarrolle mis habilidades como ilustrador / animador, así como mi desarrollo creativo y la capacidad de trabajar con un equipo de trabajo. Aprender de tiempos de entrega, compromiso y ética profesional. Sin menospreciar la cantidad de herramientas que aprendí a manipular de un 10% hasta un 80%. Es increíble la cantidad de cosas que puedes aprender en 6 meses cuando tienes un ritmo de trabajo óptimo y a las personas adecuadas que puedan guiarte para poder tener un amplio desarrollo de diversos temas.

## **Recomendaciones**

Sin duda alguna recomendaría ampliamente el inscribirte en este servicio social.

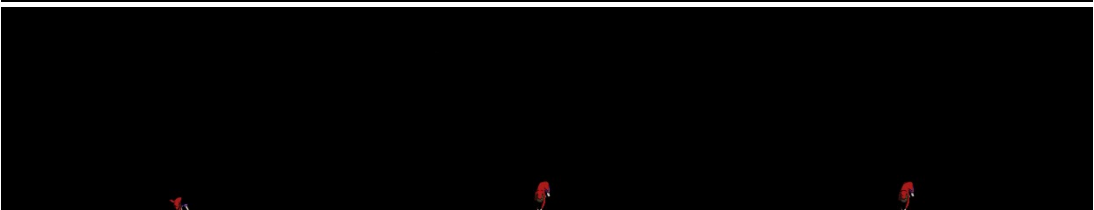
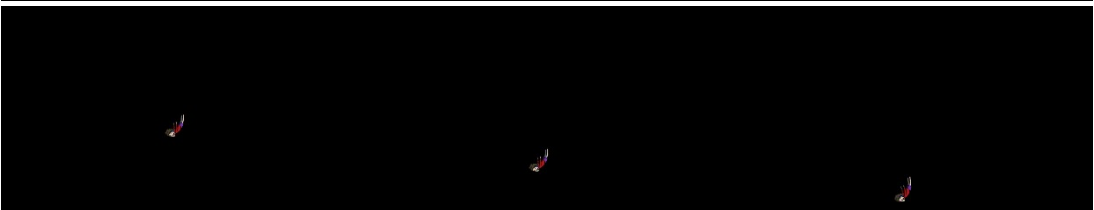
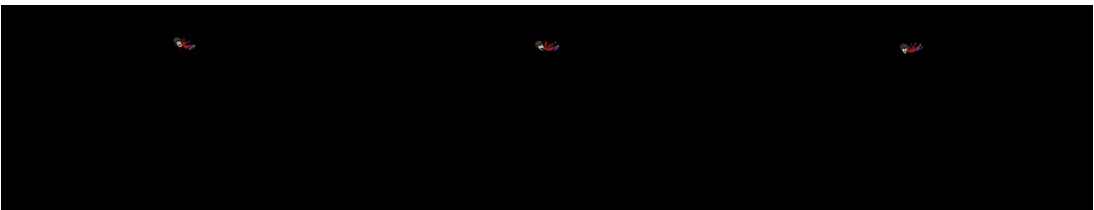
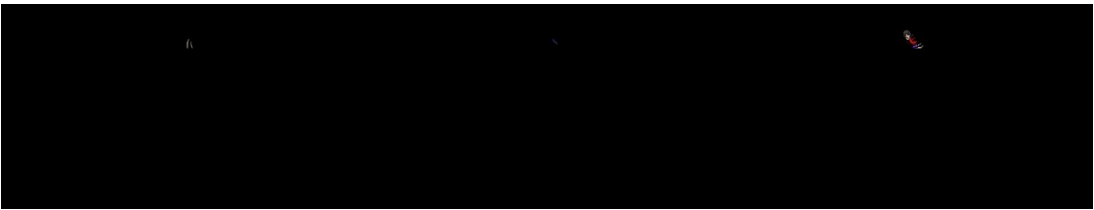
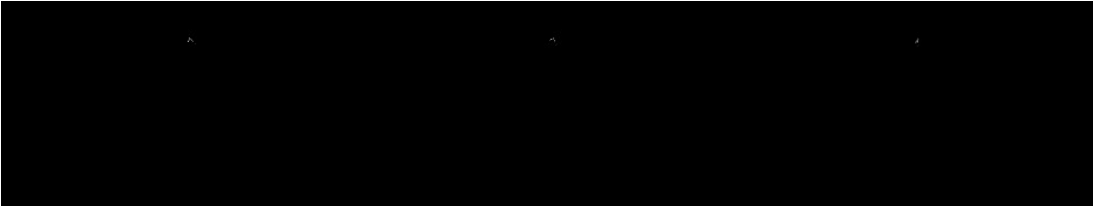
Las áreas de oportunidad que pude observar a lo largo de mi estancia, tienen que ver con las limitaciones del equipo que se tiene para el desarrollo de los proyectos, ya que en ocasiones es equipo con mas de 6 años en la universidad que por cuestiones de actualizaciones, se vuelven muy lentos, dificultando el ritmo de trabajo para todos.

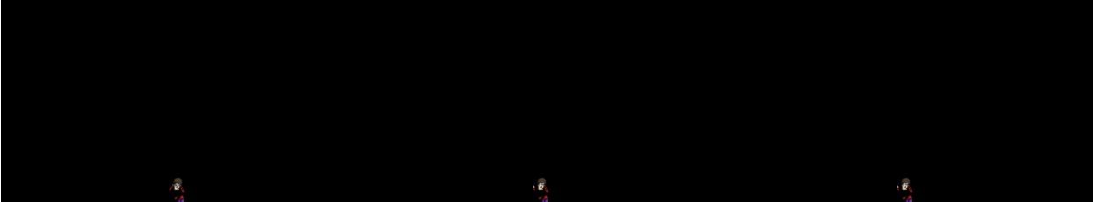
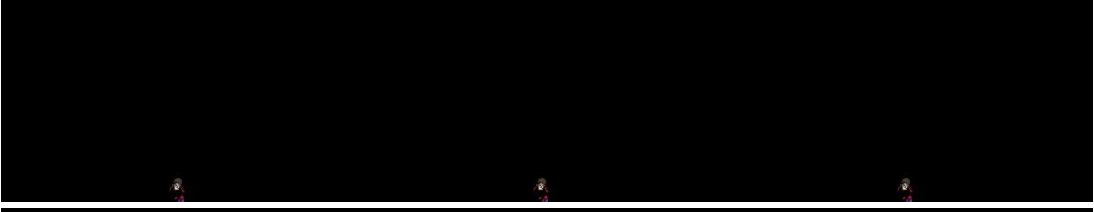
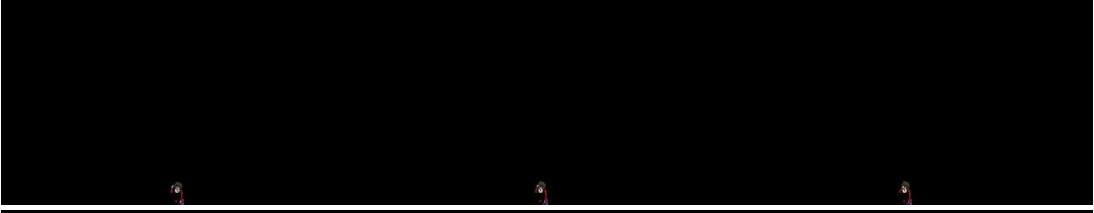
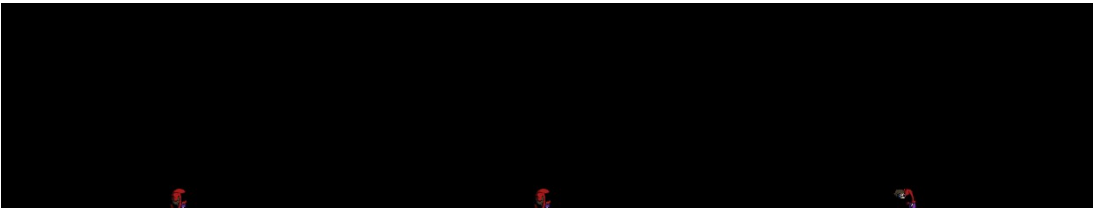
## **Bibliografías y referencias electrónicas**

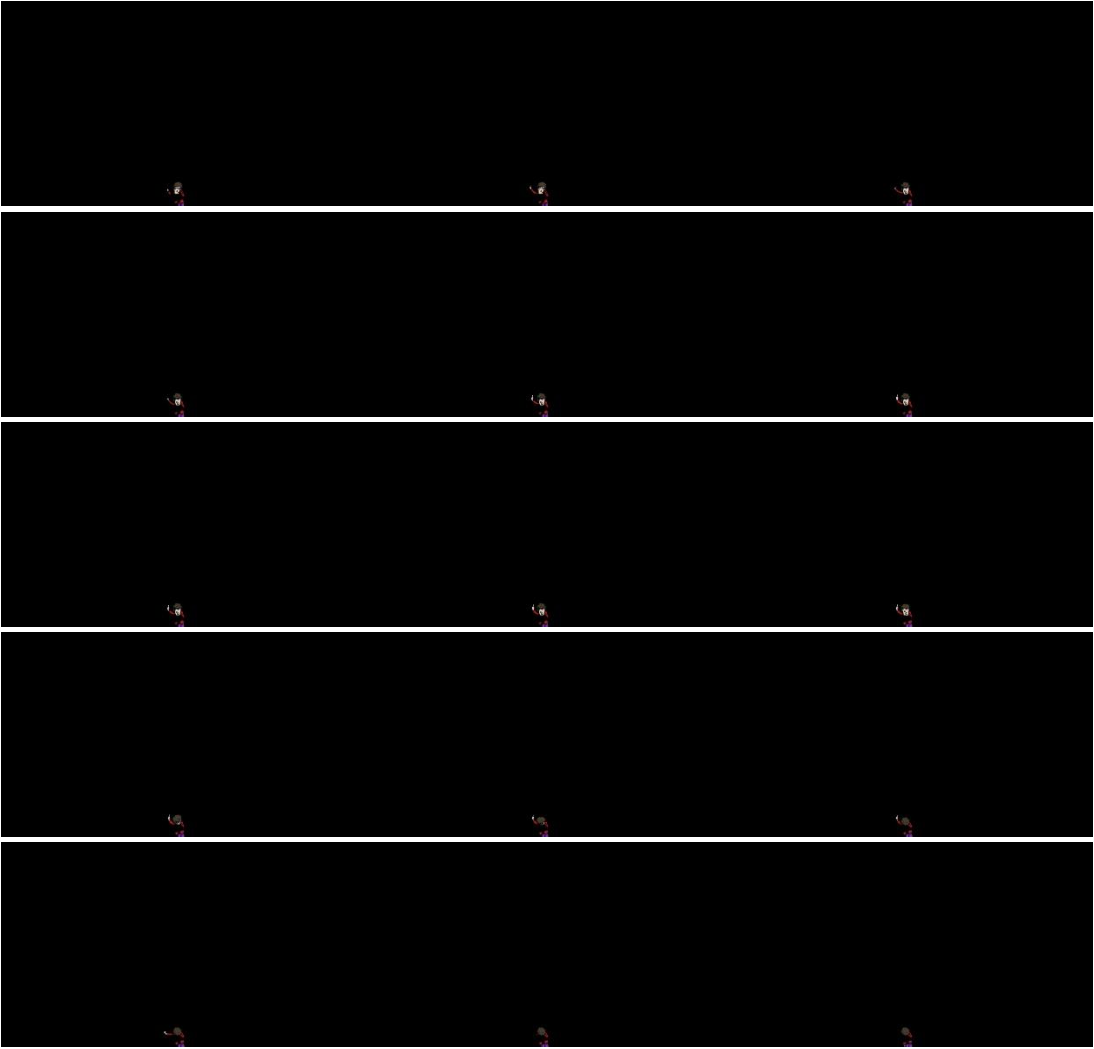
- ✚ Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber. Formato PDF
- ✚ Art of Looney Tunes. (s.f.). Character Design References. Recuperado de <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-looneytunes>
- ✚ Animationscreencaps. (s.f.). Hotel Transylvania (2012). Recuperado de <https://animationscreencaps.com/hotel-transylvania-2012/>
- ✚ Animationscreencaps. (s.f.). Space Jam (1996). Recuperado de <https://animationscreencaps.com/space-jam-1996/>
- ✚ Notodoanimacion.es. (2022, 16 de octubre). Diseño de personajes para animación 2D. Recuperado de <https://www.notodoanimacion.es/principiosdel-diseno-depersonajes/>
- ✚ Industria Animación. (2021, 15 de marzo). Los 25 Estilos de Animación. Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2021/03/los25-estilosde-animacion/>
- ✚ Tesseract Space. (s.f.). Los 12 Principios de la Animación. Recuperado de <https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/>
- ✚ Cortometraje del 50 aniversario de la UAM difundido a través de Facebook <https://www.facebook.com/share/v/197592meVN/>
- ✚ Toma de fotografía para la Feria de las Culturas UAMeras <https://www.facebook.com/share/p/1GXcTcBWTC/>
- ✚ Seminario punto de encuentro con el ponente Mario Guevara <https://www.facebook.com/share/p/1HcbnjNNCM/>
- ✚ Elaboración de carteles para la exposición en la Galería del pasillo de Ivel Hernandez <https://www.facebook.com/share/p/1FJHkujyV8/>
- ✚ Montaje de exposición de la Galería del pasillo de Carlos Aguirre <https://www.facebook.com/share/p/16Qo8i2w9m/>
- ✚ Elaboración del cartel para la Ceremonia de Acreditación ante COMAPROD de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica <https://www.facebook.com/share/p/15KKdh7y5b/>

# Anexos













Logo of Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) and the text "UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA Archivo Histórico".



Feria de las culturas UAMeras de CyAD  
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Del 5 al 8  
de noviembre del 2024



# FERIA DE LAS CULTURAS UAMERAS





# CEREMONIA DE ACREDITACIÓN

## DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Auditorio Jesús Virchez

Noviembre 13 del 2024

13:00 hrs

