

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 21 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

Diego Quezada López

Matricula: 2193074334

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Grafica

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Cel: 5567701808

Correo electrónico: quezadad929@gmail.com

CONTENIDO

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

1. INTRODUCCIÓN

El servicio social, a través de este proyecto proporciona a los estudiantes la oportunidad de adquirir habilidades, experiencia y hacer evolucionar sus conocimientos, preparándolos para su futura inserción laboral y el avance en sus carreras profesionales. Esto con un proyecto que se centra en un proyecto con el enfoque profesional en los medios multimedia y el entretenimiento, brindando a los estudiantes una visión más clara de las posibles trayectorias donde podrían desarrollarse profesional.

A través de esta experiencia, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en su carrera universitaria en un contexto laboral y obtener una comprensión más profunda de como esos conocimientos se aplican en el mundo real de la producción audiovisual y multimedia.

Mi participación para el proyecto inicio el 20 de junio de 2023 hasta el 21 de mayo de 2024, donde dentro de este informe se explicarán las actividades realizadas y las habilidades y resultados obtenidos durante la realización de periodo de servicio social.

2. OBJETIVO GENERAL

El objetivo dentro de este proyecto se determinó en hacer que los estudiantes tuvieran las herramientas y los conocimientos de las técnicas de animación para la elaboración del proyecto y de futuros proyectos personales o profesionales.

Desempeñándose otros objetivos tales como

- Darle al estudiante las herramientas para aprender las distintas técnicas de animación.
- Proporcionarle al estudiante la capacitación y los conocimientos para manejar los diferentes softwares para su uso en proyectos animados y de multimedia.

3. ACTIVIDADES REALIZADAS

Para este proyecto se realizaron distintas actividades, enfocados a realizar escenas animadas, desde el desarrollo y diseño de personajes, investigación de estilos de ilustración, así como la realización y prácticas de distintas técnicas de animación

como tradicional, pixilación, rotoscopio y stop motion, también es realizado la investigación y la exploración de diferentes herramientas digitales para la elaboración del proyecto.

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Para el proyecto se hizo uso de distintas técnicas de animación, las cuales se investigaron a fondo, donde se buscó referencias, se enseñaron y donde se realizaron prácticas para que el estudiante las dominara durante el periodo del servicio

Estas técnicas son:

- Animación Tradicional: Es una técnica donde cada fotograma es dibujado a mano.
- Animación Stop Motion: Es una técnica donde se fotografía un objeto manipulado físicamente creando el efecto de movimiento.
- Pixilación: 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 objeto en específico.

ESTILOS Y DISEÑO DE PERSONAJES

Para este proyecto, se me asignó establecer un estilo gráfico para el diseño y animación de los personajes de apoyo dentro del proyecto. Donde se realizó una investigación, arte conceptual y pruebas de animación para lograr el objetivo del diseño.

De esta manera, se optó por usar un estilo cartoon, esto para que los personajes tuvieran una mejor interacción en el proyecto y un estilo simple pero atractivo para su animación. Esto se logró a partir de la investigación y visualización de diferentes referencias animadas, como los episodios de los "**Looney Tunes**", clips de películas animadas como "**Hotel Transilvania**" y gags o mini cortos sobre bromas animadas como "**Spy vs Spy**".

SOFTWARES Y PROGRAMAS

Para el desarrollo del proyecto y del estudiante, se ocuparon diversos programas y se enseñaron a utilizar otros para el uso de los conocimientos adquiridos por el

estudiante en un entorno profesional. Los programas usados por el estudiante 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.
- Blender: Este siendo uno de los programas más usados de manera personal para la realización de animación de personajes con la técnica tradicional (cuadro a cuadro) e investigación sobre diferentes funciones que se podrían usar en este proyecto o en proyectos futuros.

4. METAS ALCANZADOS

Durante mi participación del proyecto y el desarrollo de diferentes tareas, pude ampliar más mis habilidades dentro de la animación e ilustración, dentro de sus diferentes técnicas y estilos de cada rama. También se obtuvo un mayor panorama sobre los procesos y fases para la realización de un proyecto animado, especialmente para un formato de cortometraje animado, y, por último, se obtuvo el conocimiento teórico y práctico de diversas herramientas digitales para la realización del proyecto animado.

5. CONCLUSIONES

En conclusión, el haber participado en este proyecto de servicio social fue satisfactorio considerando las diversas habilidades que pude obtener y distintos temas que pude aprender, esto a través de las diferentes tareas y actividades que realicé y que además de los apoyos que tuve para poder comprender las herramientas que se necesitaban para completar mis objetivos.

También mi participación me ayudo a poder obtener las habilidades y conocimientos suficientes para poder desarrollarme mejor en el ámbito profesional, ya sean en proyectos personales, proyectos de manera Freelance y también en proyectos dentro de un rubro más profesional.

6. RECOMENDACIONES

- Tener y plantear una mejor organización de tiempo de realización y entrega de tareas, de igual forma, una mejor distribución de estas.
- Darle al estudiante las herramientas y el tiempo para que este pueda aprender y adaptarse a los softwares que se necesitan para la elaboración del proyecto.
- Proporcionarles a los estudiantes un tiempo o un día a la semana dentro del periodo del servicio social para que pueda desarrollar más sus habilidades en el diseño gráfico y la ilustración, así como también la comprensión de temas y técnicas dentro del proyecto.

7. BIBLIOGRAFÍAS Y/O 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-looney-tunes>*
- *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/principios-del-diseno-de-personajes/>*
- *Industria Animación. (2021, 15 de marzo). Los 25 Estilos de Animación. Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2021/03/los-25-estilos-de-animacion/>*
- *Tesseract Space. (s.f.). Los 12 Principios de la Animación. Recuperado de <https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/>*

8. ANEXOS

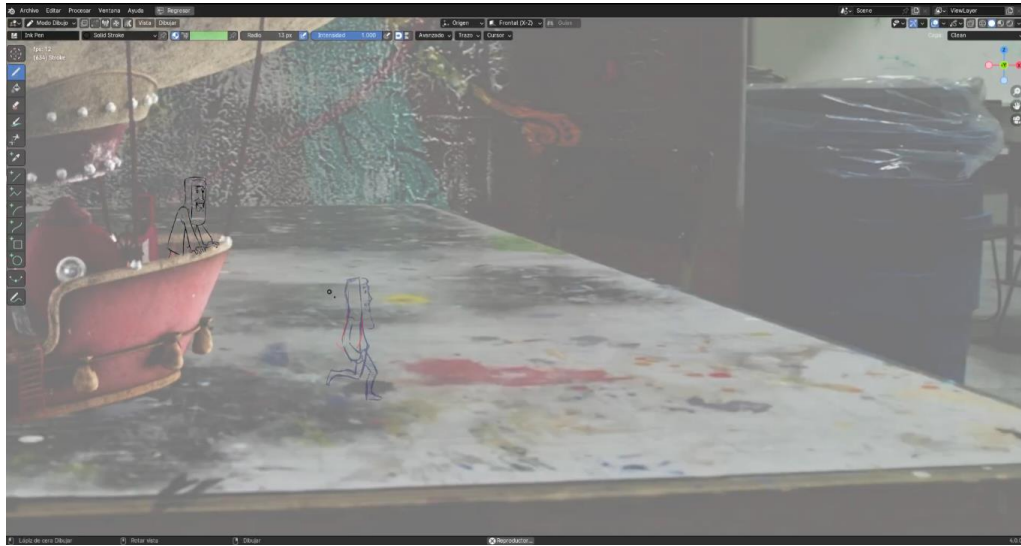


Ilustración 1 Animación "Salto Zepellin (Line Clean)"

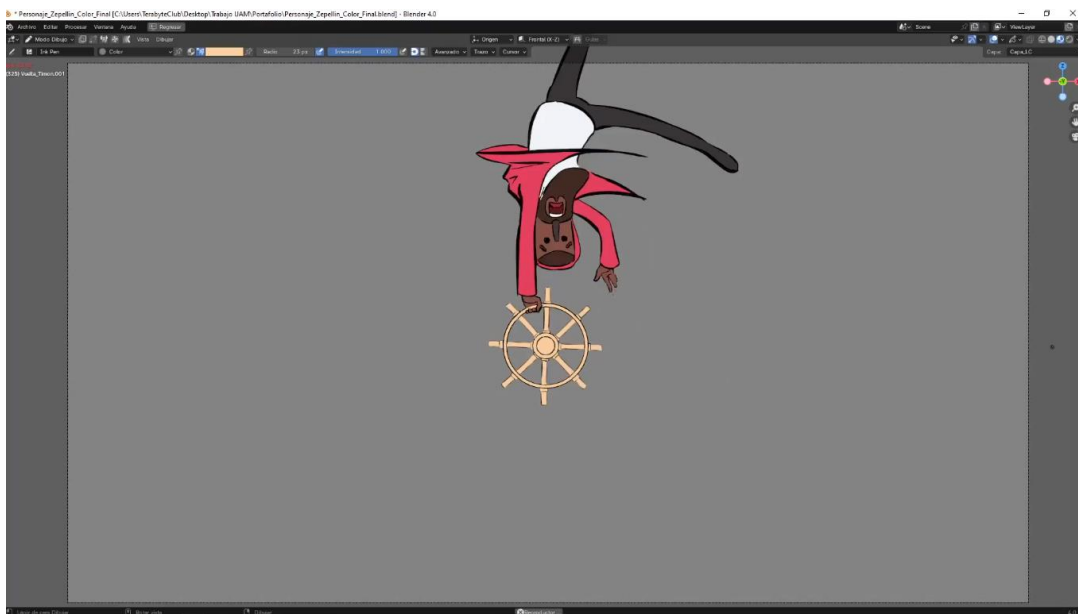


Ilustración 2 Animación "Entrada Zepellin (Final)"

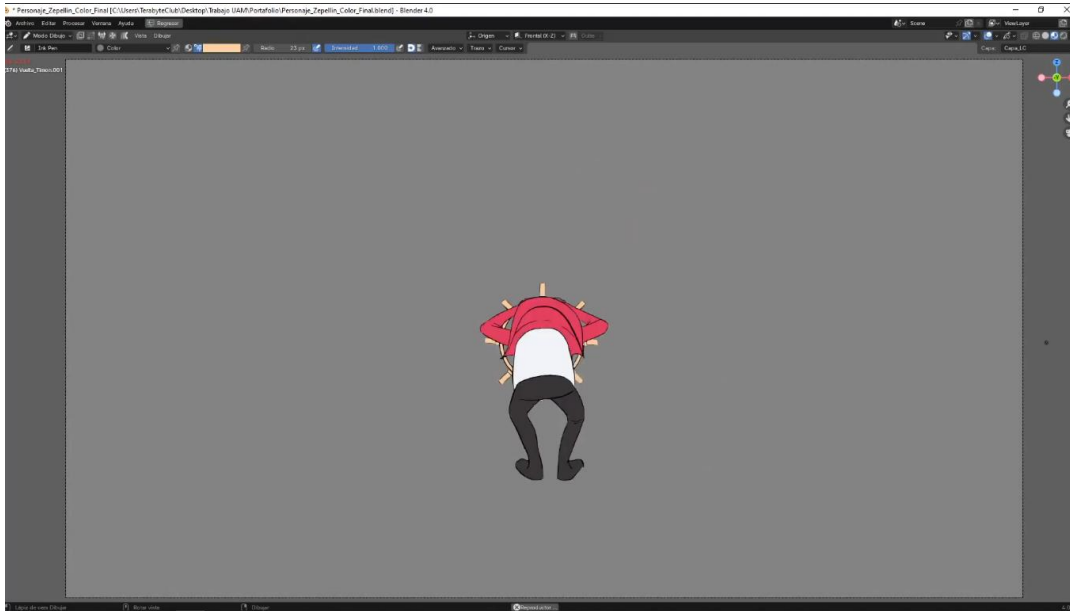


Ilustración 3 Animación "Entrada Zepellin (Final)"

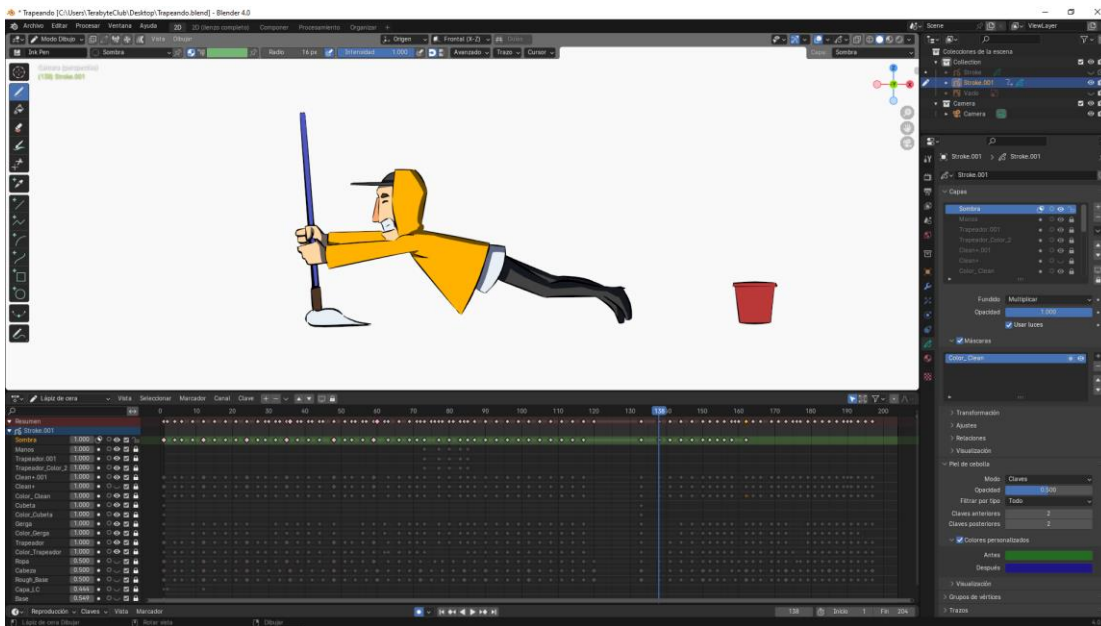


Ilustración 4 Animación "Limpieza (Final)"

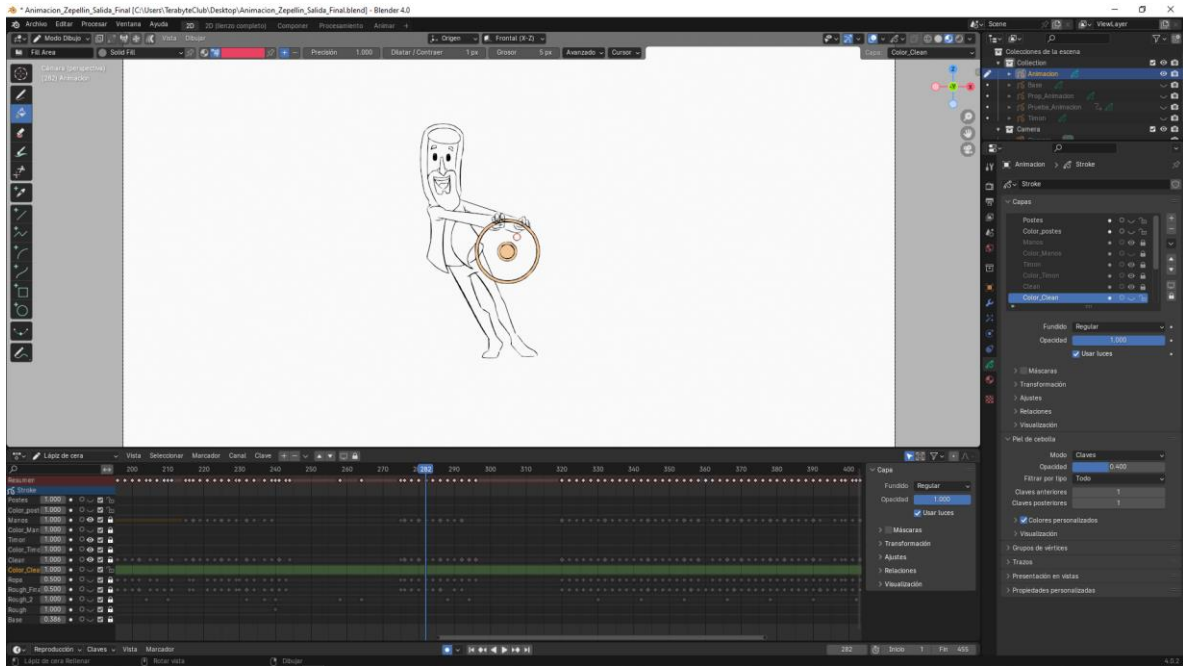


Ilustración 5 Animación "Despedida (Rough)"