



Tema: Proyectos empleando FlipaClip

Objetivos: Realizar proyectos empleando FlipaClip

Realice la siguiente lectura:

<https://www.blopanimation.com/es/animation-for-beginners/>

¿Qué es la animación?

La animación es el arte de **dar vida** a un objeto inanimado o a un personaje ilustrado o generado en 3D.

Se crea proyectando rápidamente imágenes secuenciadas, una tras otra, para crear la ilusión de vida.

Pero eso no es lo primero que te imaginas cuando escuchas la palabra Animación¿no es así?

Eso es sólo una cuestión técnica... Probablemente estés pensando en **Disney, Pixar** o **Ghibli**. Llegaremos allí...

La parte más importante de todo eso es la palabra **vida**. Dar vida es la verdadera esencia del trabajo del animador. Y hay muchas maneras de hacerlo.

Podría ser **dibujando**. Podría ser moviendo **los** aparejados de los personajes en un software 3D.

Podría ser con **títeres**, personajes recortados o figuras **de lego**.

Entonces, ¿qué significa ser un animador significa?

Antes de saltar, pueden ver este video donde explico las diferencias entre la animación en 2D y 3D. Esto les dará una idea de **lo que un animador hace** en realidad.

También podría darte una pista sobre la dirección que podrías querer seguir.

Vocabulario de animación

Ahora que hemos cubierto la idea básica de lo que es la animación, es importante entender la vocabulario y términos especializados utilizados en la animación y la realización de películas la industria.

Estos términos aparecerán a menudo, así que tomemos unos minutos para repasarlos:

Línea de tiempo

La línea de tiempo es la parte del software de animación que representa el progreso de la **animación en el tiempo**.

Dependiendo del software, podríamos usar la línea de tiempo para hacer cambios en el **tiempo** de la animación, así como en la **posición** de los elementos.

Velocidad de cuadro

La velocidad de cuadros de una animación es el número de imágenes individuales (o fotogramas) que se muestran en el lapso de un segundo. Es un ajuste que se puede ajustar en el software de animación.

La animación se realiza normalmente en **24 fotogramas por segundo (FPS)**.

Trabajar en unos y dos

Trabajar en uno o dos es un término usado en la animación a mano. **Trabajar en unos** significaría hacer un nuevo dibujo sobre cada cuadro de la animación.

Trabajar en parejas significa mantener cada dibujo durante dos cuadros clave, así que un segundo de animación a 24 cuadros clave por segundo sería sólo 12 dibujos, no 24.

En la animación 2D, trabajar con dos se ve bien en la mayoría de los casos, e incluso hay casos en los que los dibujos se pueden mantener más tiempo. En 3D, sin embargo, trabajar en uno es el estándar.

Fotos y escenas

Normalmente en la realización de películas de acción en vivo, el término "**toma**" se refiere a las imágenes entre ediciones de cámara, mientras que una **escena** son todos los disparos y diálogos que tienen lugar en un lugar determinado durante un bloque de tiempo continuo.

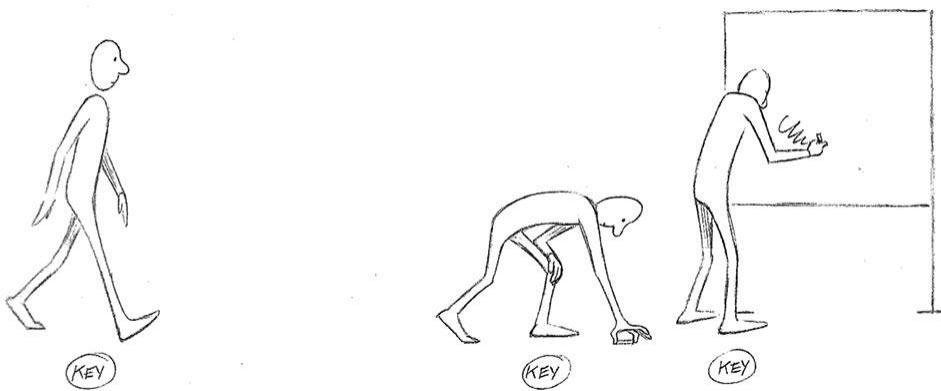
En la animación, sin embargo, a menudo usamos los términos "escena" y "toma" indistintamente. Cuando hablamos de una escena/tiro, a menudo nos referimos a **una pieza continua específica de animación** entre los cortes de cámara.

Cuadros clave | Averías | Entretenimiento

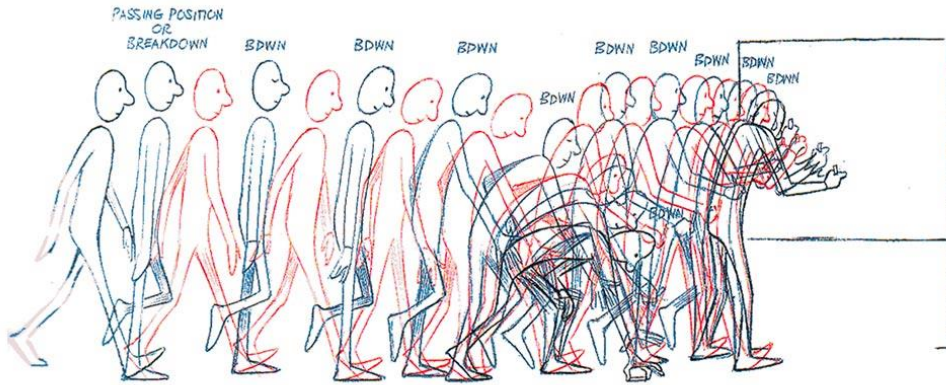
Los cuadros clave, los desgloses y los intermedios son términos importantes, pero significan cosas ligeramente diferentes dependiendo del tipo de animación.

En la animación dibujada a mano, **los cuadros clave** (o simplemente las teclas) son las principales poses importantes que definen la escena. **Las averías** se producen entre teclas y definen el movimiento de una tecla a otra. Los **intermedios** son todos los cuadros que se interponen para suavizar el movimiento.

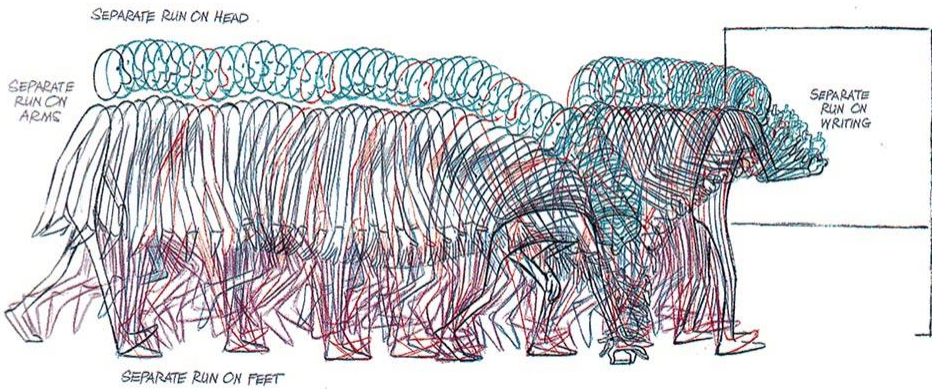
En 3D, un cuadro **clave** es cualquier posición en la línea de tiempo donde el animador ha definido la posición del personaje. **En** medio están todos los fotogramas que el ordenador interpreta o genera automáticamente para mover el personaje de una tecla a otra.



CUADROS CLAVE



DESGLOSES



ENTREVISTAS

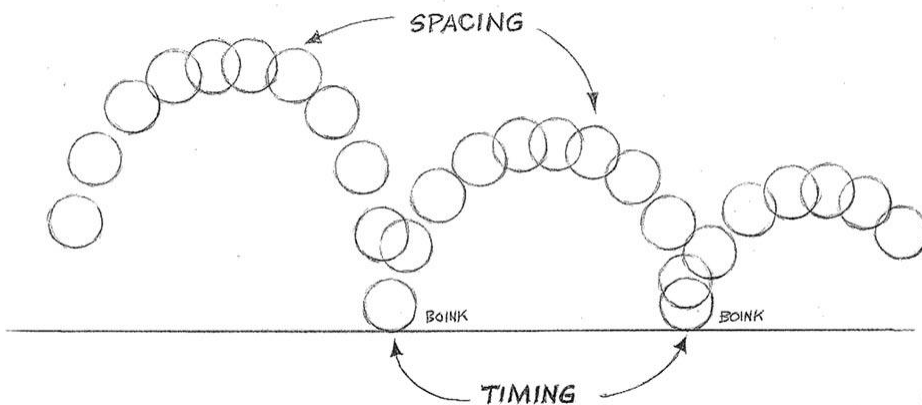
Las imágenes tomadas de [El kit de supervivencia del animador](#) / Richard Williams

Tiempo | Espacio | Facilidad

El tiempo, el espaciado y la relajación son términos estrechamente relacionados.

El tiempo significa el número total de cuadros clave que se usarán para un movimiento. **El** espaciado es la cantidad de cambio que se produce entre cada cuadro. Disminuir el espaciado, hace que un objeto sea más lento, mientras que aumentar el espaciado hace que se vea más rápido.

En la animación digital, **la** relajación es la forma en que se controla el espaciado, por lo general a través de un gráfico de movimiento en la línea de tiempo.



Pelado de cebolla

Al animar, es muy útil poder ver más de un cuadro a la vez. En la animación en papel esto se hace teniendo múltiples dibujos en una mesa **de** luz, pero en los programas de animación modernos a menudo hay un rasgo llamado "pelado de cebolla". Permite ver representaciones semitransparentes de los cuadros detrás o delante del cuadro actual en el que se está trabajando.



Composición

La composición es el proceso de juntar todas las piezas individuales de una escena para crear el **resultado visual final**.

Puede que tengas un fondo, varios personajes y algún escenario que se desarrolle por separado. La composición es la forma en que todas esas piezas se unen en una sola escena.

Los 12 principios de la animación

La base de cualquier educación en animación son los **12 principios de la animación**.

Los 12 principios eran un conjunto de conceptos básicos que fueron desarrollados en los años 30 por los animadores de los estudios de **Walt Disney** mientras hacían la transición de hacer cortos a largometrajes. Fue un proceso gradual de descubrimiento y refinamiento mientras los animadores trataban de llevar **su trabajo a un nuevo nivel más alto**.

Estos 12 principios fueron recopilados por primera vez por los legendarios animadores **Frank Thomas** y **Ollie Johnston** en 1981 en su libro *La ilusión de la vida*.

Crear la ilusión de vida es de lo que tratan los principios. Nos ayudan a crear personajes que parecen tener peso, personalidad, y que existen en un mundo real con la física real en acción.

Aunque fueron desarrollados por animadores 2D, todavía se aplican al 3D y a cualquier otro tipo de animación.

1. Aplastado y Estirado

El aplastado y el estirado describen cómo un objeto cambia de forma en respuesta a las fuerzas que actúan sobre él.

El aplastamiento es cuando el objeto es comprimido por el impacto de una fuerza opuesta. **Estiramiento** es cuando un objeto es distendido por algo que tira de él, o por moverse rápidamente.

2. Anticipación

La anticipación es un movimiento más pequeño que precede a uno mayor, y señala que el movimiento mayor está a punto de ocurrir.

3. Puesta en escena

La puesta en escena es la presentación de una toma de manera que el contenido de la misma sea lo más claro posible, y la función narrativa de la toma lo más fuerte posible.

4. Recto vs. Pose-a-pose

Animación recta y la postura son diferentes enfoques de la animación. **La recta** significa crear cada nuevo cuadro en secuencia desde el principio hasta el final. **Pose-a-pose** significa crear primero las poses clave para cada acción, y luego rellenar las poses intermedias.

5. 5. Acción de seguimiento y superposición

La acción de seguimiento y superposición se refiere a la tendencia de las diferentes partes de un cuerpo a moverse a diferentes velocidades.

Esto incluye el concepto de **arrastre**, que es cuando una parte del cuerpo se queda atrás cuando comienza un movimiento.

6. Slow in y Slow out

La lentitud y la desaceleración se refieren a la tendencia de los objetos a **acelerarse** gradualmente (y luego **desacelerarse**) al pasar de una posición a otra. A veces se les llama ease in y ease out, o simplemente easing.

7. Arcos

El principio de los arcos proviene de la observación de que los seres vivos no se mueven en líneas rectas, sino en **movimientos** curvos.

La creación de arcos elegantes y claros a menudo eleva la animación y revela el nivel de experiencia del animador.

8. Acción secundaria

La acción secundaria se refiere a los movimientos (o gestos) **más pequeños** que **apoyan** las acciones primarias de un personaje.

Estas acciones hacen que el disparo sea más claro al enfatizar la **actitud** o **motivación** detrás del movimiento.

9. Cronología

El tiempo es el control de la **velocidad** de una acción a través del número de cuadros clave utilizados para representarla.

Es uno de los **más fundamentales** de los 12 principios y toma años dominarlo.

10. Exageración

Exagerar significa representar un tema de manera más **elevada** o más **extrema**, en lugar de ser estrictamente realista, con el fin de empujar su animación más allá.

11. Dibujo sólido

El dibujo sólido significa posar los personajes de forma que se cree una sensación de **volumen**, **peso** y **equilibrio**.

El dibujo para la animación requiere ser capaz de dibujar los personajes desde cualquier ángulo o pose, con la tridimensionalidad en mente.

12. Llamamiento

Apelación es un término amplio para cualquier cualidad del diseño de un personaje que los hace inherentemente **convincientes** para mirar.

Esto incluye el diseño del personaje, así como la forma en que el per

EVALUACIÓN

Si tiene computador o celular:

1. Ver el siguiente video:
<https://www.youtube.com/watch?v=SmxmO11JL1o>
2. Descargar la aplicación flipaclip
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es_CO&gl=US
3. Realizar una animación en flipaclip, con la temática de las medidas de autoprotección como el buen uso del tapabocas y la distancia social.

Si NO tiene computador o celular:

1. Realizar un resumen de 20 renglones de la lectura
2. Realice 2 animaciones cuadro a cuadro con dibujos (mínimo 8 dibujos por animación), utilizando los conceptos de la lectura, que fomente las medidas de autoprotección como el buen uso del tapabocas y la distancia social.
3. Sacar fotografías y enviar por la plataforma teams.

TEMA	DESEMPEÑO BAJO 1 – 6 puntos (0% - 62%)	DESEMPEÑO BASICO 7 – 11 puntos (63% - 77%)	DESEMPEÑO ALTO 12 – 13 puntos (78% - 90%)	DESEMPEÑO SUPERIOR 14 – 15 puntos (91% - 100%)
Realiza el ejercicio de movimiento en Scratch con obstáculos .	El estudiante no realiza el resumen de condicionales y variables en Scratch	El estudiante realiza el resumen de condicionales y variables en Scratch parcialmente.	El estudiante realiza el resumen de condicionales y variables en Scratch completamente.	El estudiante realiza el resumen de condicionales y variables en Scratch completamente con excelente presentación
Realiza el resumen de condicionales y variables en Scratch	El estudiante no realiza los dibujos y las aplicaciones los tipos de energía.	El estudiante no realiza los dibujos y las aplicaciones de los tipos de energía parcialmente.	El estudiante realiza los dibujos y las aplicaciones de los tipos de energía completamente.	El estudiante realiza los dibujos y las aplicaciones de los tipos de energía completamente y con excelente presentación.

Tiempo y forma de entrega:

Realizar en el trabajo tomar fotografías y enviar correo; en asunto colocar nombre y curso, y enviar por plataforma Teams,

Fecha límite: Septiembre 24 de 2021

Horario de apoyo docente: por correo o grupos de Whastapp

Prof. Jimmy Rocha; lunes a viernes: 7 am – 1:30 pm