

ANI320I Introducción a la animación

Estimado colega:

Es un placer darte la bienvenida al curso **Introducción a la animación**. El objetivo de la materia es que al alumno sea capaz de implementar los principios y bases fundamentales de la animación tradicional para crear personajes, dándoles movimiento y dinamismo. A continuación, te presento algunos consejos que considero de utilidad al momento de impartir la clase.

Tema 1 y 2

- En estos temas se recomienda hacer uso de las herramientas visuales, como YouTube, para mostrar al alumno las diferentes animaciones antiguas y cómo fueron evolucionando con el tiempo.
- En la actividad, los alumnos deben realizar el fenaquistiscopio y el zoótropo, de tal manera que sea vistoso, pues así se observa mejor el movimiento y se comprende mejor en qué consiste una animación.

Tema 3, 4 y 5

- En este tema, de igual manera, se recomienda mostrar al alumno las diferentes animaciones mexicanas antiguas, así como las creadas por los animadores importantes. Se puede complementar el curso mediante una tarea extra, específicamente ver películas relacionadas y describir qué tanto cambiaron las técnicas, cómo afectaron el movimiento, etc.
- Las técnicas de animación tradicional pueden encontrarse en Youtube. En los recursos complementarios incluimos varias ligas.
- La actividad de *flipbook* refuerza, en el alumno, el entendimiento del movimiento como ilusión óptica y para ello debe recomendarse la realización de dibujos llamativos elaborados medianamente, para que tenga un mayor impacto visual. Al terminar el flipbook, el alumno puede grabar, con su celular, la animación y, de esta manera, mostrarse a todo el grupo para generar retroalimentación entre todos.

Tema 6 y 7

- Es importante realizar los dibujos de movimiento en los personajes, para que el alumno comprenda la relación que existe entre imagen y acción. Debe poner especial cuidado al realizarlos y apoyarse con los demás compañeros si no logra definir bien cada uno de ellos.
- Para la actividad de animación en arcilla, el maestro debe recomendar al alumno alguno acorde al entorno, pues la sobreexposición de éste puede arruinar la actividad. Normalmente se arma un esqueleto articulado antes de cubrirse con la arcilla, pero no es obligatorio. La animación de recortes articulados debe utilizar una caja de luz casera o idear alguna opción que ayude a la imagen final. La finalidad de esta actividad, en general, es comprender los conceptos y experimentar con los diversos materiales.

Tema 8, 9 y 10

- En el tema sobre la animación japonesa, es importante ver alguna película relacionada con el tema, de esta manera puede realizarse un debate sobre la técnica, el estudio, la información cultural, la clasificación, entre otros. Debemos recordar que los alumnos interesados en la animación están muy empapados con el anime y muchas veces su estilo es acorde a él, por lo tanto, este tema es de vital importancia para el curso.
- Los ciclos de movimiento ayudan al alumno a entender la cantidad de cuadros a dibujar por segundo y, por lo tanto, es importante que dibuje a detalle los movimientos.
- Para la actividad de animación en acetato, se recomienda utilizar una tabla de plástico con clip (se encuentra en las papelerías y no es costosa) y de esta manera sujetar los acetatos facilitando el dibujo. Con este material es recomendable el uso de marcadores de punto fino para delinear y medio para rellenar. Utilizar otros materiales puede atrasar la actividad o se corre el riesgo de estropear el trabajo.

Tema 11 y 12

- Para el guion y el *storyboard* se recomienda utilizar un formato sencillo. El maestro puede recomendar el que considere más apropiado. El *storyboard* debe ser detallado y con color, de preferencia, esto con la finalidad de que el alumno pueda darse una mejor idea de lo que producirá. Las tomas mencionadas en el tema no son las únicas, el profesor debe complementar con las restantes. Puede hacer uso de los recursos visuales o utilizar lo que considere más apropiado para la explicación.
- Los símbolos utilizados en el *storyboard* suelen ser dibujados en las orillas entre cuadros, de esta manera no se obstruye la visión en las tomas. El alumno puede crear una señalización propia si lo considera más fácil.
- Para comprender los arquetipos y estereotipos, se recomienda realizar un debate sobre personajes animados que representen cada uno de ellos y analizar por qué se clasifican de esa manera, así como si el dibujo refuerza esta clasificación.
- En la actividad, al momento de diseñar el personaje, se recomienda hacer uso de una hoja de área, ésta puede ser impresa en acetato y fijada con una tabla de plástico con clip para facilitar el dibujo. De igual manera, los escenarios pueden ser realizados en este material si el alumno considera utilizar la opción multiplano. Si prefiere el panorámico, puede hacer uso de colores y papel bond, o cartulina y marcadores, usando preferentemente un formato de doble carta.
- Se recomienda que el alumno junte todo lo solicitado en esta actividad dentro de una carpeta, de esta manera podrá mantener un orden cuando realice su animación (tema 13, 14 y 15).

Tema 13, 14 y 15

- Para realizar la animación, se recomienda que el alumno cuente con trípode, cámara o celular de alta calidad en video y lámparas para iluminar. Esto es vital para que el producto final sea de calidad. El maestro puede sugerir la realización de un diagrama del acomodo del set y así, llevar un orden en la producción. Los audios pueden grabarse directamente con un celular o con la computadora. Existen páginas donde se pueden obtener, de forma gratuita, clips de efectos sonoros, esto queda a consideración del maestro.
- Para la edición se explica, de manera básica, en el tema el uso del programa iMovie, pero si el alumno no cuenta con una computadora Mac, puede hacer uso de otro programa gratuito de edición. Si se cuenta con una sala Mac, es preferible utilizarla, siempre y cuando el programa esté actualizado. De no ser así, favor de solicitarlo al área técnica. No se recomienda el uso de programas de edición avanzados, pues esto puede complicar al alumno y la finalidad es que comprenda el proceso de creación de una animación, no el aprender el manejo de un programa.
- Para la realización de la actividad de estos temas (13, 14 y 15), es vital contar con los resultados de la actividad anterior (11 y 12), pues son continuas y requisito para la producción de la animación.