

Guía para el profesor

Animación 2D digital para multimedia

LSAN1803



Índice

Información general del curso	1
Metodología	1
Evaluación.....	3
Bibliografía.....	3
Tips importantes.....	4
Temario	4
Notas de enseñanza	6
Evidencia.....	6

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: **LSAN 1803**
- Modalidad: semestral

Competencia del curso

Implementa las diferentes herramientas, elementos multimedia, interpolaciones y lenguaje *Action Script 3.0* de Animate CC para crear, diseñar y animar un proyecto multimedia 2D que respete las opciones de accesibilidad, usabilidad, derechos de autor y *copyright* del contenido.



Metodología

Estimado colega:

El presente documento es una guía de lo que puedes esperar en el curso de Animación 2D digital para multimedia, con el fin de poder brindar el apoyo para los estudiantes y acompañarlos durante su aprendizaje.

La animación es una materia entretenida y gratificante una vez que se domina, sin embargo, es compleja de aprender, ya que es multidisciplinaria; requiere dominar tanto el área conceptual y creativa como la tecnológica, por lo que es de suma importancia la ayuda del profesor para guiarlos y acompañarlos durante las prácticas. Con tu punto de vista y apoyo, el alumno se sentirá más seguro de que está llevando buen camino. Por eso es muy importante la práctica en clase; el curso está hecho no solo para la autogestión del alumno en su tiempo de estudio independiente, sino también para que el profesor sepa cómo guiarlos en sus prácticas durante la clase.

Durante el primer módulo, es muy importante que entiendan cómo se anima en el software. Ten en cuenta que Adobe Animate ya no es un software popular, por lo que es preferible que enfoques la asignatura a la animación como tal y no al software. La intención es que aprendan a animar en

general, no que solo aprendan el software. La asignatura está orientada para ese fin, así como solo debes seguir los temas y enriquecerlo con tu experiencia.

Es muy importante que practiquen fuera del aula; una disciplina que se aprende en un software solo se vuelve un conocimiento permanente con la práctica. Anímalos a descargar el software y a explorar, rétalos a aprender más de lo que se ve en clase.

En el segundo módulo van a aprender técnicas de animación digital, en algunos casos, son equivalencias de las técnicas tradicionales en técnicas digitales, así como algunos principios de la animación. Procura que sus trabajos sean originales, haz hincapié la importancia de no usar material ajeno e incentiva la creatividad. Cuando usen material ajeno, como sonidos o música siempre deja como requisitos dar el crédito correspondiente al final de cada trabajo.

En el tercer módulo van a trabajar temas que ya tienen que ver con el *workflow* de un animador. Todos los retos de este módulo serán para avanzar en su reto final que más adelante se explica. Este reto será en equipo, ya que una producción animada nunca es individual. Como deben llevar un pipeline, cada equipo debe asignar quién es quién, dentro de este, repartir responsabilidades y crear un cronograma. Revisa sus avances cada semana, no solo en las entregas en Canvas, sino también el aula. Comparte tu experiencia trabajando en este tipo de proyectos.

Considera algo importante, solo hay un reto calificable por tema y un reto final, no hay exámenes ni evidencias intermedias, procura que valgan la pena, anímalos a dar su 100% en cada reto y sobre todo que logren un reto final excepcional.

Su reto final es un cortometraje en equipo, procura que sean grupos entre cuatro y cinco personas. Van a trabajar por las etapas de preproducción, producción y postproducción. Como pudiste leer anteriormente, nos estamos enfocando a que aprendan a animar, no a que aprendan a usar Animate, así que permite que trabajen con diferentes softwares, que hagan sus personajes en Illustrator, editen sonido en Audition, que hagan su montaje en Premiere, queremos acercarlos lo más posible a como trabajarían en la realidad.

Retroaliméntalos en todo su proceso, sobre todo en el reto final, una parte importante de la entrega final es que hayan hecho las correcciones según tus indicaciones durante todo el proceso.



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Porcentaje
15	Retos	75
1	Reto final	25
Total		100 puntos



Bibliografía

- ➔ Adobe Systems Incorporated. (2021). *Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de Animate*. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/mx/animate/user-guide.html>
- ➔ Loomis, A. (2022). *Aprenda a dibujar cabeza y manos* (4ª ed.). Titan Books (RU). ISBN: 13 978-8441544864



Tips importantes

Módulo 1

- Motiva a los alumnos a explorar el software, los temas cubren lo suficiente, pero todo software de animación tiene muchos más aspectos para explorar.
- Deben aprender a dibujar en el software y explorar las opciones de dibujo con pluma táctil si tienen acceso a ella, pero también debes dejarlos dibujar en el software de su elección, ya que igual es importante que aprendan a trabajar en multiplataforma, así como aprender a exportar e importar de software a software.

Módulo 2

- En este módulo practicarán con diferentes técnicas de animación. Es muy importante que toda ilustración que hagan para animar sea de su creación. Estimula la originalidad.
- Cada animación que hagan debe llevar créditos de cualquier uso que hagan de material creado por terceros.

Módulo 3

- Este es el módulo del proceso de producción de un proyecto animado, van a estar trabajando todo el módulo en su reto final, acompáñalos durante todo su camino a que logren el mejor proyecto posible.
- Es un buen momento para que los lleves de visita a algún estudio o que lleves a un experto a darles plática en el aula.

Temario

Tema 1	Introducción a Adobe Animate
1.1	Aprendiendo animación digital
1.2	La interfaz elemental de Adobe Animate
Tema 2	Derechos de autor y manejo de tareas de un proyecto
2.1	Conocimiento estándar de leyes de derecho de autor y reglas de <i>copyright</i>
2.2	La línea de tiempo y sus componentes
Tema 3	Tipos de objeto y animación con interpolación de forma
3.1	Dibujar o no dibujar en Adobe Animate
3.2	El tiempo y espacio en la animación
Tema 4	Inclusión de conocimientos de diseño en la elaboración de proyectos multimedia
4.1	Los elementos de la preproducción
4.2	El diseño gráfico animado: los motion graphics y la animación del texto

4.3	Las interpolaciones
Tema 5	Sonido y publicación del proyecto
5.1	El sonido en la animación
5.2	Opciones de salida y renderización en Animate
Tema 6	Símbolos
6.1	Los símbolos en Animate
6.2	El <i>lipsyncs</i> automático
Tema 7	Establecer los requisitos para la elaboración de un proyecto de animación
7.1	La animación straight ahead
7.2	Técnica de animación: la rotoscopía
Tema 8	Animación con interpolación clásica
8.1	La animación pose a pose
8.2	Creación de la marioneta con puntos de anclaje y parentesco
Tema 9	Importación de gráficos
9.1	Ciclo animado: caminata
9.2	Técnica de animación: parallax
Tema 10	Tipos de formato para publicación de animaciones Animate
10.1	El rigging de personaje en Animate
10.2	Técnica de animación: acting y exageración
Tema 11	Animación con interpolación de movimiento
11.1	El editor de movimiento, los movimientos predeterminados
11.2	La gesticulación y los arcos
Tema 12	Prácticas generales para un mejor diseño de proyectos multimedia
12.1	Los saltos y la acción secundaria
12.2	El lenguaje audiovisual en la animación
Tema 13	Action script para proyectos interactivos
13.1	Pipeline de un producto animado
13.2	La etapa de producción en una animación
Tema 14	Accesibilidad e integración
14.1	El montaje en la animación
14.2	La etapa de posproducción en una animación. Primera parte
Tema 15	Elaboración de pruebas técnicas básicas

15.1	Segunda etapa de posproducción: compositing y render
15.2	El reto final



Notas de enseñanza

Tema 1 Introducción a Adobe Animate

Reto 1

Observaciones y recomendaciones

El reto es una animación muy simple, sin embargo, está hecha para que use la mayor cantidad de herramientas posibles para que el alumno comprenda cómo funciona la interfaz del software. Rétales a que usen más de lo que el reto pide. Esto es, el reto solo establece lo mínimo para sacar una buena nota pero ellos deciden hasta donde llegan.

Tema 2 Derechos de autor y manejo de tareas de un proyecto.

Reto 2

Observaciones y recomendaciones

El ejercicio está hecho para que se familiaricen con la línea de tiempo y el sistema de keyframes para la animación cuadro por cuadro, observa que sepan usar correctamente cada tipo de frame que ofrece el software y que hagan el paralelismo con lo keyframes de la animación tradicional.

Recuerda que, al no poder usar desnudos, como alternativa, busca imágenes de hombres y mujeres en traje de baño o ropa interior.

Tema 3 Tipos de objeto y animación con interpolación de forma

Reto 3

Observaciones y recomendaciones

Este reto es el muy conocido rebote de pelota, donde deben practicar lo que ya aprendieron de animación junto al principio de animación estirar y encoger. Muéstrales diversos ejemplos del uso del principio y también puedes darle otro uso más creativo al rebote de pelota.

Tema 4 Inclusión de conocimientos de diseño en la elaboración de proyectos multimedia

Reto 4

Observaciones y recomendaciones

En esta actividad harán motion graphics, procura encontrar un cliente con el que puedan trabajar, aunque sea una simulación. Es muy importante que tengan claro el objetivo que deben de lograr y al usuario para el que van a diseñar.

Tema 5 Sonido y publicación del proyecto

Reto 5

Observaciones y recomendaciones

En esta semana trabajarán la sincronización de audio. Pide que la canción que elijan tenga líricos interesantes para trabajar, no permitas que se vayan por lo fácil. Otra opción es que tú elijas la canción con la que van a trabajar.

Tema 6 Símbolos

Reto 6

Observaciones y recomendaciones

La herramienta de sincronización automática de labios es uno de los mejores assets de Animate, funciona muy bien, si no has trabajado con el mismo software, tiene un tutorial para lograrlo. Aprovecha este tema para enseñarles cuál es una buena forma de grabar voz y puedes aprovechar para que aprendan a exportar sus archivos de video a softwares más indicados para montar el audio como Adobe Premiere.

Tema 7 Establecer los requisitos para la elaboración de un proyecto de animación

Reto 7

Observaciones y recomendaciones

La rotoscopia es una técnica que, si bien, requiere mucho tiempo, los alumnos aprecian el resultado final. Es muy importante que sea de una coreografía para que sea sin cortes y en cuerpo completo. Es la única tarea donde van a calcar, pero aun así deben crear algo nuevo.

Tema 8 Animación con interpolación clásica

Reto 8

Observaciones y recomendaciones

Esta es la primera parte de un proyecto de dos retos, en este, crean una marioneta usando el emparentamiento o parentesco y en el segundo harán la animación. Como recomendación, haz mucho hincapié en que sigan las instrucciones, ya que este es un caso en el que el orden de los factores Sí afecta el producto.

Tema 9 Importación de gráficos

Reto 9

Observaciones y recomendaciones

Lo importante de este reto es lograr ciclos animados, el resultado final debe ser un GIF infinito. Todas las instrucciones las encuentras en el tema.

Tema 10 Tipos de formato para publicación de animaciones Animate

Reto 10

Observaciones y recomendaciones

Ya no van a usar los IK bones originales de Animate, ahora usan los huesos que se crean a partir de usar el pin de deformación. Aprovecha a que animen personajes animales, para que no solo se centren en el rig tradicional antropomorfo.

Tema 11 Animación con interpolación de movimiento

Reto 11

Observaciones y recomendaciones

A partir de este momento, ya estarán trabajando en equipo en su cortometraje, establece los equipos y recomienda que repartan sus responsabilidades, que se organicen y que, cuando reinterpreten su cuento, lo hagan de forma positiva.

Tema 12 Prácticas generales para un mejor diseño de proyectos multimedia

Reto 12

Observaciones y recomendaciones

Segunda etapa de preproducción, momento de que hagan su storyboard y su animatic, checa que usen lenguaje audiovisual para que la historia sea clara y entretenida.

Tema 13 *Action script* para proyectos interactivos

Reto 13

Observaciones y recomendaciones

En este reto es momento de animar, procura que trabajen sobre su animatic y que más de un miembro de su equipo sean los que animen, así como otros deben estar haciendo fondos y correcciones. Todos deben colaborar.

Tema 14 Accesibilidad e integración

Reto 14

Observaciones y recomendaciones

Este reto es la primera parte de la posproducción donde harán el montaje de su animación en un software de edición de video como Adobe Premiere. También montarán música y efectos, invítalos a que hagan sus propios foleys, enséñales cómo.

Tema 15 Elaboración de pruebas técnicas básicas

Reto 15

Observaciones y recomendaciones

Ya llegaron a la última etapa de su reto final, es momento de que se califiquen a sí mismos como equipo, de hacer las últimas correcciones y de hacer el proceso de compositing. Cierra el curso dándoles una retroalimentación positiva.



Reto final

A continuación, podrás revisar los objetivos y comentarios del reto final.

Avance de Reto final

Descripción

Desarrollar un cortometraje animado en equipo, siguiendo todas las fases de producción.

Objetivo

Demostrar sus conocimientos adquiridos en el curso mediante un proyecto que siga las directrices de un producto audiovisual profesional.

Importante

Este reto se comienza desde el tema 11.

Reto final

La última entrega es el reto final, es el principal trabajo donde se puede comprobar que se logró la competencia del curso y, por lo tanto, el que más valor tiene en la calificación.

