



TEMA 68 | ANIMACIÓN



INDICE

INTRODUCCIÓN

LA ANIMACIÓN EN LA IMAGEN

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

APLICACIÓN AL CINE Y A LAS ARTES PARA LA COMUN. Y EDUCACIÓN

CONCLUSIONES

Proceso de animación
Técnicas de animación

LA ANIMACIÓN ES UN PROCESO UTILIZADO PARA DAR **"DAR VIDA" A IMÁGENES, DIBUJOS U OTRO TIPO DE OBJETOS INANIMADOS**, USANDO LA TÉCNICA DEL CINE PARA REPRESENTARLO A TRAVÉS DE LA SUCESIÓN DE FOTOGRAMAS QUE **GENERAN ILUSIÓN DE MOVIMIENTO.**

CONCEPTO DE ANIMACIÓN



LA ANIMACIÓN ES UN PROCESO UTILIZADO PARA DAR **"DAR VIDA" A IMÁGENES, DIBUJOS U OTRO TIPO DE OBJETOS INANIMADOS**, USANDO LA TÉCNICA DEL CINE PARA REPRESENTARLO A TRAVÉS DE LA SUCESIÓN DE FOTOGRAMAS QUE **GENERAN ILUSIÓN DE MOVIMIENTO**.

Esta ilusión de movimiento se produce al pasar estos fotogramas a determinada velocidad, y se genera en nuestro cerebro gracias a:

PERSISTENCIA RETINIANA

FENÓMENO ÓPTICO ES EL QUE LE DA SENTIDO A LA ANIMACIÓN



LA ANIMACIÓN ES UN FORMATO Y NO UN GÉNERO NI UNA ESTÉTICA NI UN TIPO DE PELÍCULAS, aunque abunden cortometrajes, suele identificarse con el cine infantil o sobresalgan los relatos humorísticos.



ANIMACION EN LA IMAGEN

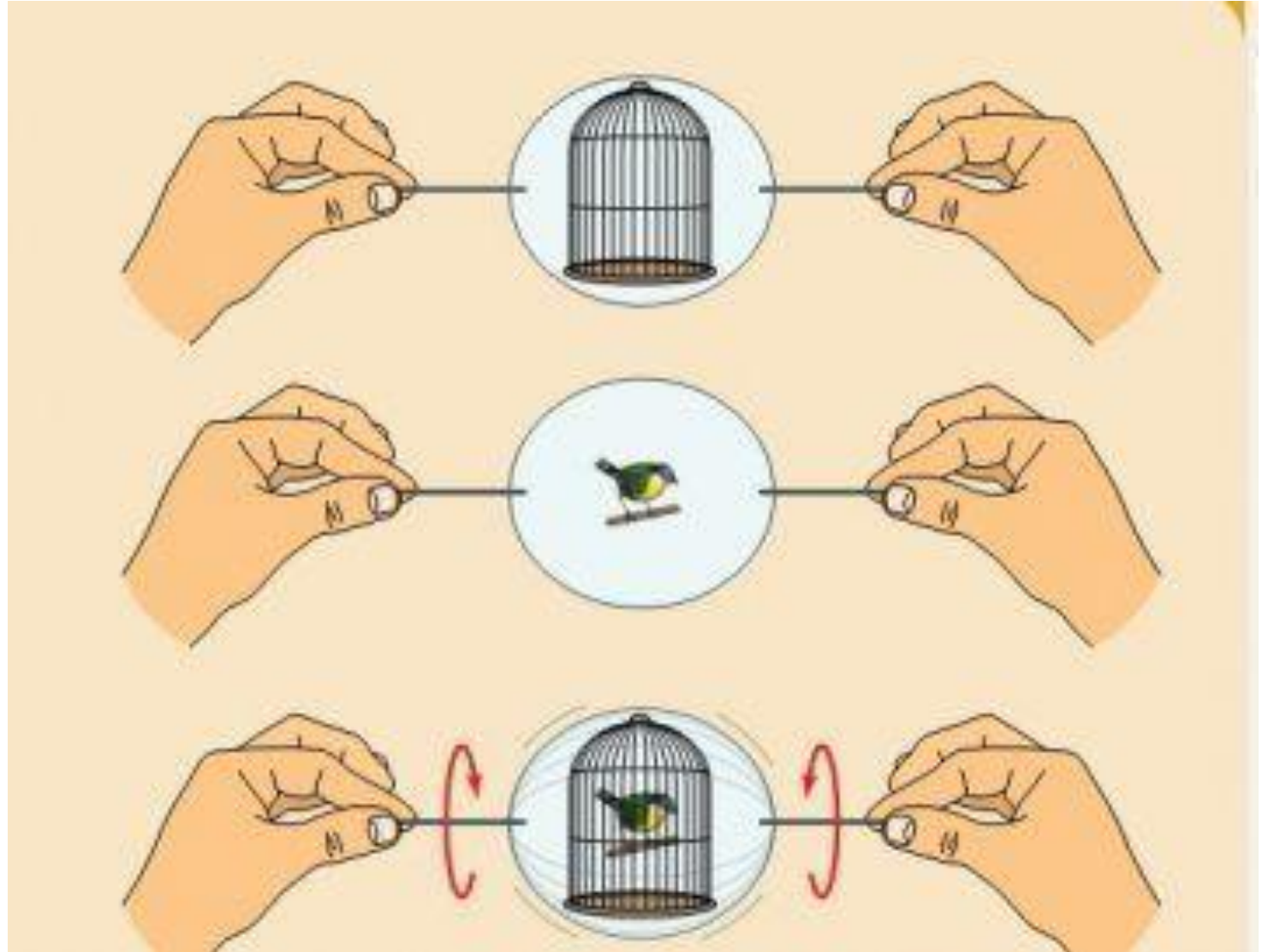
LA ANIMACIÓN QUE CONOCEMOS HOY EN DÍA ES FRUTO DE LA EVOLUCIÓN DE MUCHOS AÑOS DE DIFERENTES TÉCNICAS Y MÉTODOS.

Étienne Gaspard Robert of Liege, conocido como **Robertson**, inventor del **FANTASCOPIO (1794)**



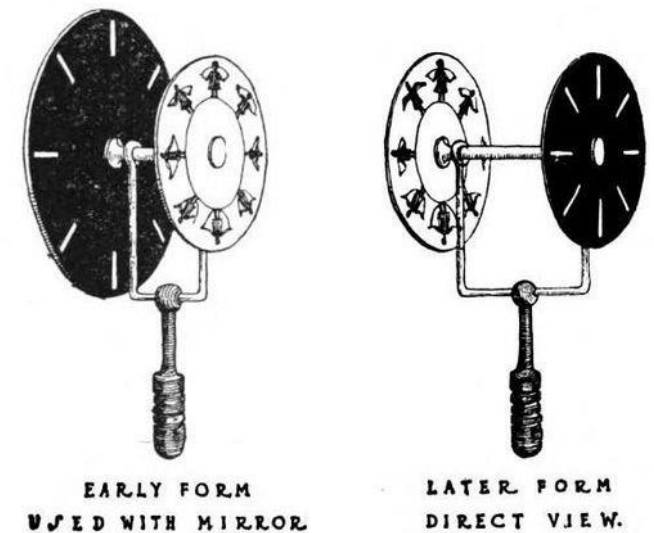


Otro destacable mecanismo es **EL TAUMATROPO (1825)**, su inventor se cree que fue John **Ayrton Paris**.





Con el paso de los años, los inventos comenzaron a tomar cierta complejidad, en 1829 el belga **Joseph Plateau** inventó el **FENAKUISTISCOPIO (1829)**, este se compone de dos discos superpuestos, uno que contiene imágenes secuenciales y el otro que tiene agujeros a través de los cuales se observa pudiendo ver las imágenes "en movimiento".



THE PHENAKISTOSCOPE

Invented by Dr. Plateau about 1833

One of the most important steps in the evolution of the motion picture. See pages 14 and 16.



Siguiendo con el principio de persistencia de la retina se construyeron otros inventos como **EL ZOÓTROPO (1834)**, inventado por el **Dr. Horner**, compuesto por un cilindro con aberturas montado sobre un plato giratorio produciendo la animación de los dibujos colocados en el interior.



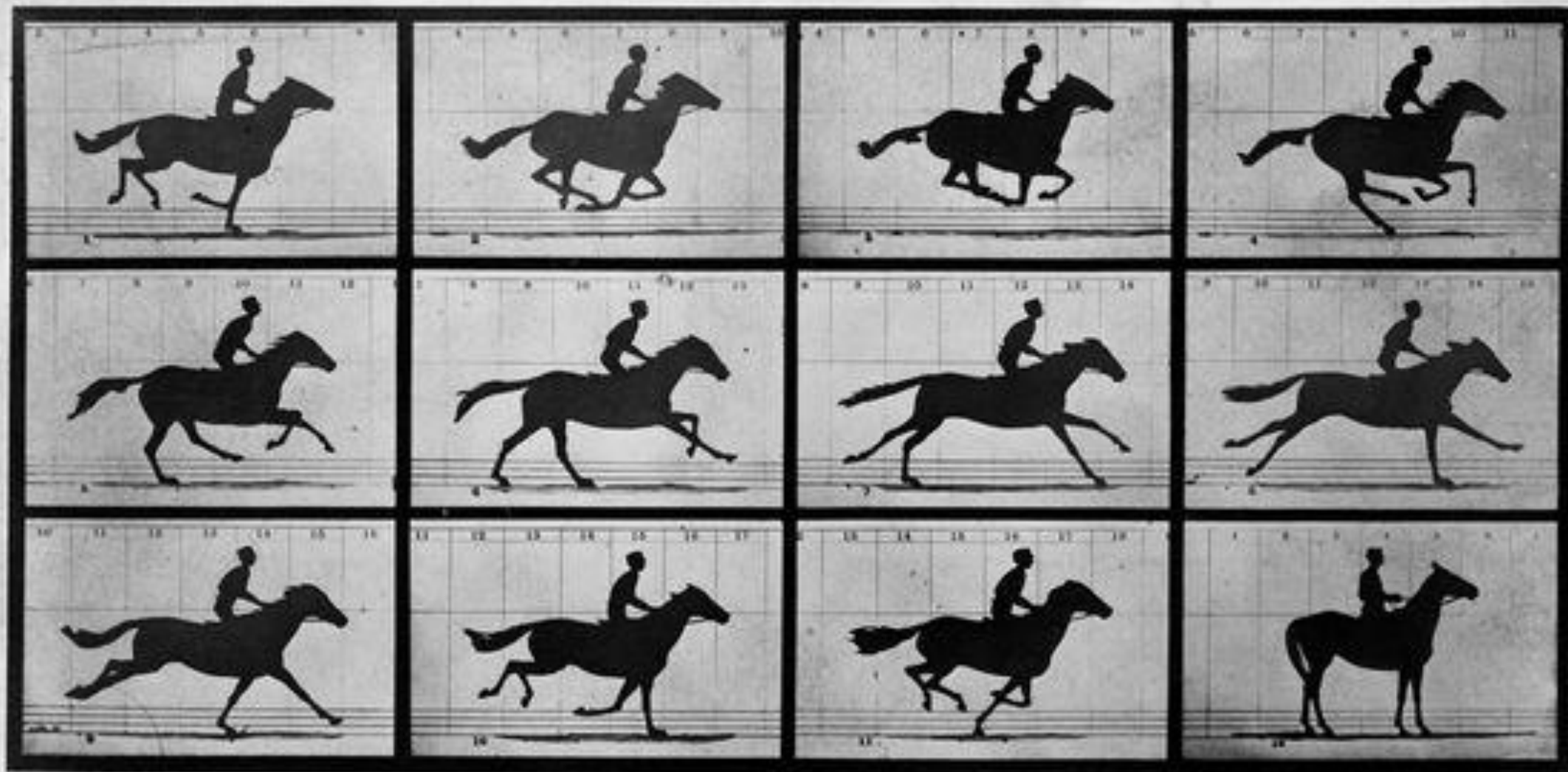
Con la invención de la fotografía (a finales de la década de 1830), las imágenes en movimiento dieron otro paso gigante.

Eadweard Muybridge

Muybridge es considerado otro gran hito que favoreció la evolución de la animación.

En sus investigaciones, colocó 24 aparatos fotográficos en una pista de carreras logrando fotografiar el galope de un caballo a medida que avanzaba rompiendo los hilos que estaban conectados a los obturadores, de esta forma hizo una batería fotográfica que unidas creaban sensación de movimiento.





Copyright, 1878, by MUYBRIDGE.

MORSE'S Gallery, 417 Montgomery St., San Francisco.

THE HORSE IN MOTION.

Illustrated by
MUYBRIDGE.

AUTOMATIC ELECTRO-PHOTOGRAPH.

"SALLIE GARDNER," owned by LELAND STANFORD; running at a 1.40 gait over the Palo Alto track, 10th June, 1878.

The negatives of these photographs were made at intervals of twenty-seven inches of distance, and show the twenty-fifth part of a second of time; they illustrate consecutive positions assumed in each twenty-seven inches of progress during a single stride of the mare. The vertical lines were twenty-seven inches apart; the horizontal lines represent elevations of four inches each. The exposure of each negative was less than the two-thousandth part of a second.



Charles Emile Reynaud que focalizó su trabajo en proyectar las imágenes sobre una pantalla, comenzó con la aparición del **PRAXINOSCOPIO (1877)**, que se trataba de un zoótropo, pero perfeccionado con un tambor de espejos.



SE PUEDE DECIR QUE LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN, TAL Y COMO LA CONOCEMOS AHORA, COMIENZA A PRINCIPIOS DEL SIGLO XIX Y HA ESTADO ÍNTIMAMENTE VINCULADA AL DESARROLLO DE LA FOTOGRAFÍA FIJA. ES IMPOSIBLE CONCEBIR LA ANIMACIÓN SIN ESTA TÉCNICA.



LA ANIMACIÓN QUE CONOCEMOS HOY EN DÍA ES FRUTO DE LA EVOLUCIÓN DE MUCHOS AÑOS DE DIFERENTES TÉCNICAS Y MÉTODOS.

folioscopio o flipbook



Por otro lado, la mayoría de los autores consideran a **EMILE COHL**, el verdadero padre de los dibujos animados.

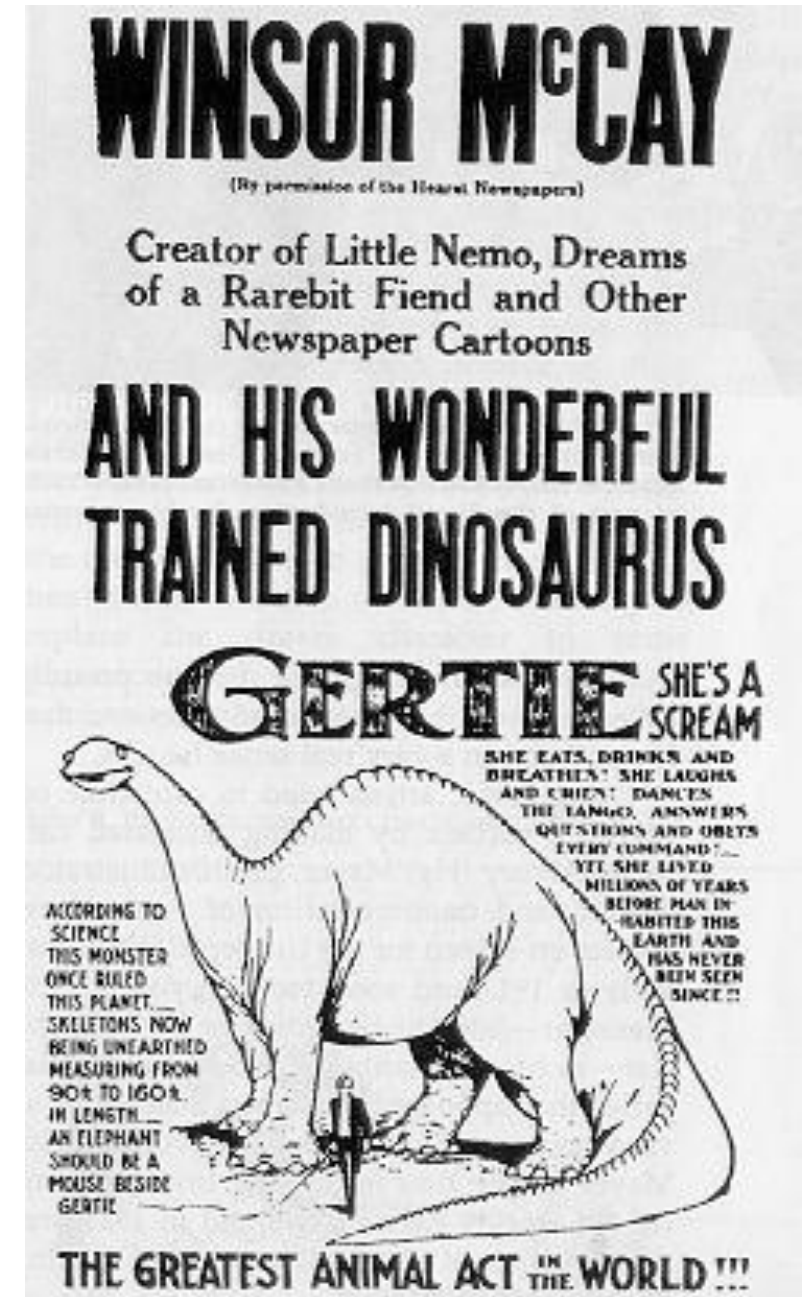
Este, descubrió que al fotografiar una serie de dibujos en tinta negra sobre un fondo blanco y posteriormente proyectarlo al negativo se generaba una secuencia de movimiento con fondo negro y el protagonismo lo tenían los trazos blancos, para ello se utiliza el procedimiento denominado "vuelta de manivela". Así nació **Fantasmagorie (1908)**, un filme de 36 metros que integraba aproximadamente 2000 dibujos, su duración no era superior a dos minutos, este fue el que

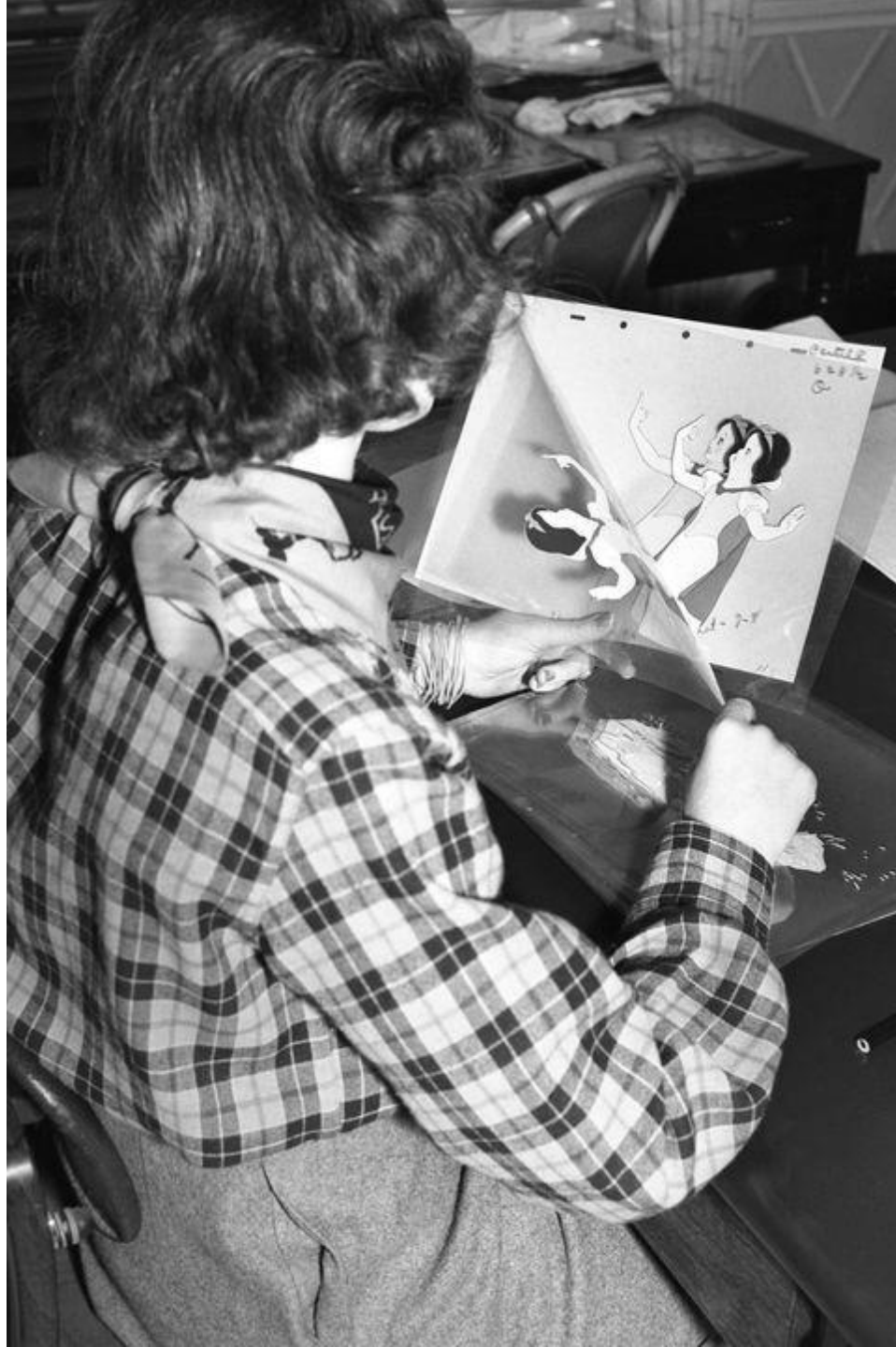


SE CONSIDERA EL PRIMER DIBUJO ANIMADO CINEMATOGRAFICO DE LA HISTORIA.

Winsor McCay en 1914 produjo **Gertie, el dinosaurio**, en esta película se observa un gran progreso técnico en comparación con las producciones de Cohl.

Este autor introdujo además la técnica de los ciclos (AHORRO DE TIEMPO)



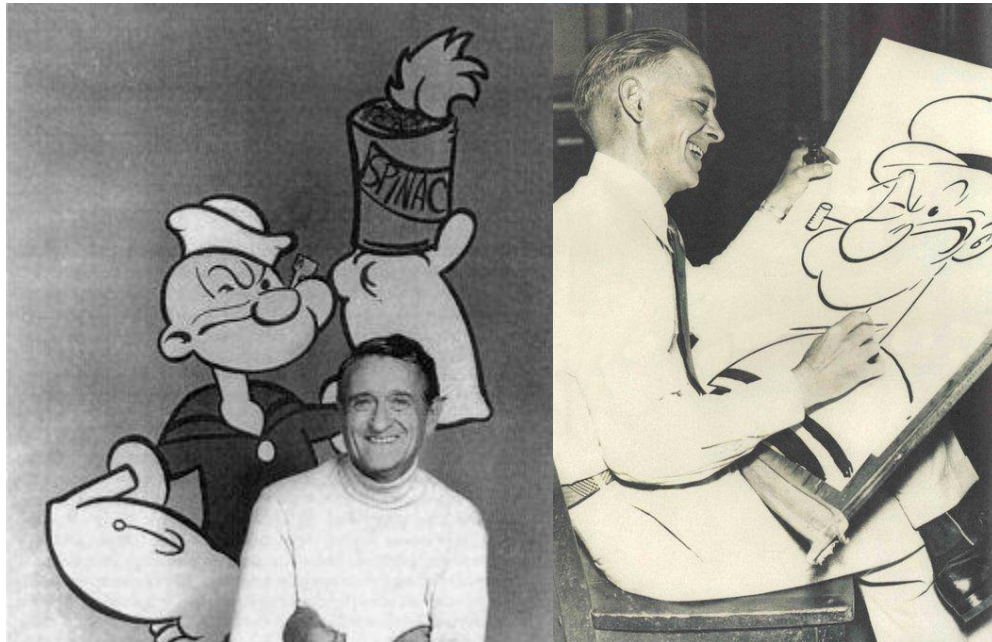


la animación dio otro salto al producir **animaciones sobre celuloide**, sistema patentado por **Earl Hurd** en 1915, perfeccionado por Barré y Bill Nolan



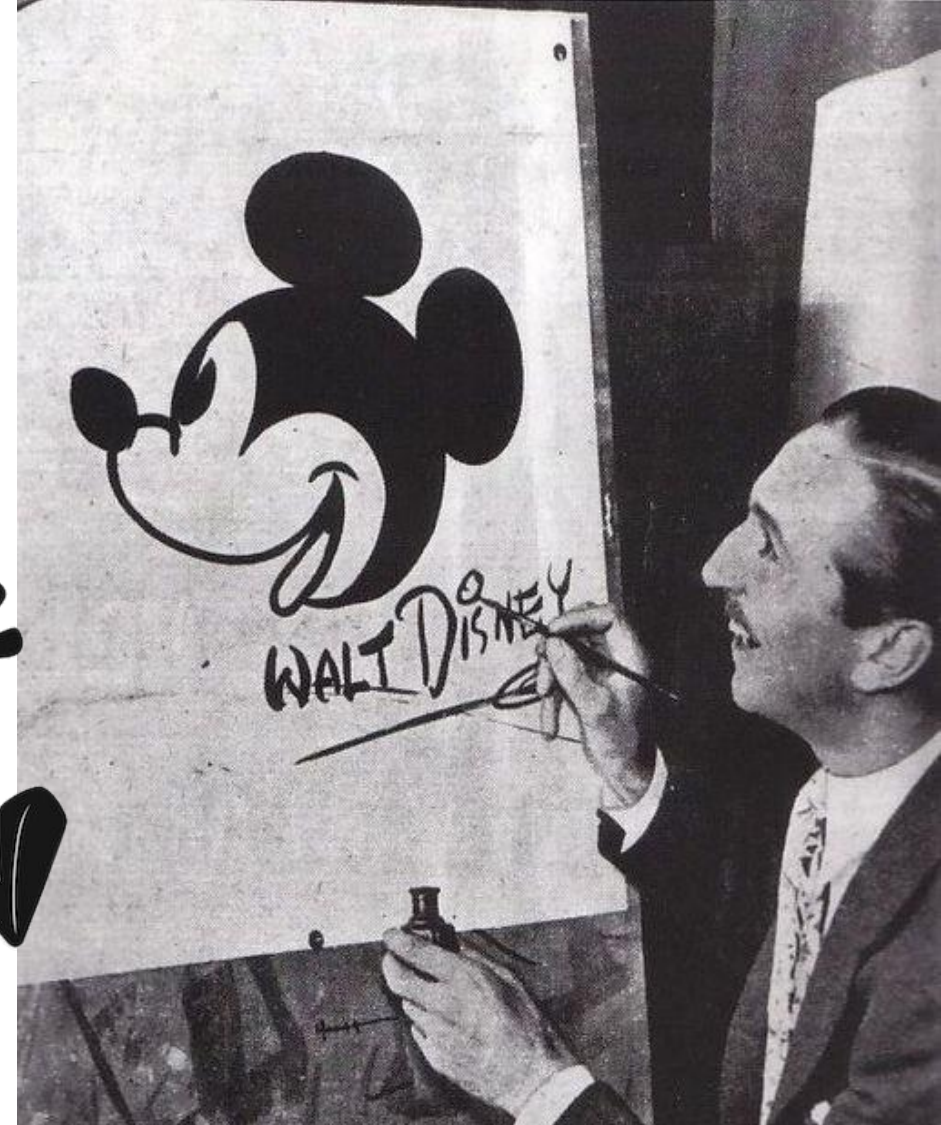
Los años 30 estuvieron marcados por la estrategia de numerosas compañías de estrellas de la animación, como **DISNEY** con Mickey Mouse, Pato Donald y Goofy; **WARNER BROS** con Bugs Bunny y Pato Lucas; **FLEISCHER STUDIOS** con Betty Boop.





Popeye y Max Fleischer en 1935





CHARLES MINTZ fue un ejecutivo de *Universal Pictures* que en 1928 "robó" a Walt Disney los derechos de producción de *Oswald el conejo afortunado*. Esto obligó a Walt a crear a Mickey Mouse que se volvió más popular.

1923 SE FUNDÓ EL ESTUDIO DIRIGIDO POR WALT DISNEY, CENTRADO INICIALMENTE EN LA REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES.



LOS ESTUDIOS DISNEY SE COLOCARÍAN A LA CABEZA DE LAS PRODUCTORAS DE ANIMACIÓN, TANTO DESDE EL PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO, COMO DESDE EL PUNTO DE VISTA COMERCIAL.

El Apóstol, se estrenó el 9 de noviembre de 1917

En 1937, Blanca Nieves y los siete enanitos, debutó en los cines, el **primer largometraje de animación tradicional de larga duración**



1634

EJEMPLOS:
BASILE

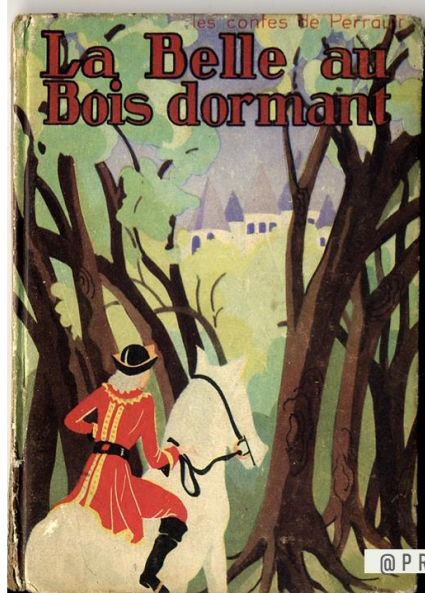
SOL, LUNA
y
SALÍA



GIAMBATTISTA BASILE

1697

PERRAULT



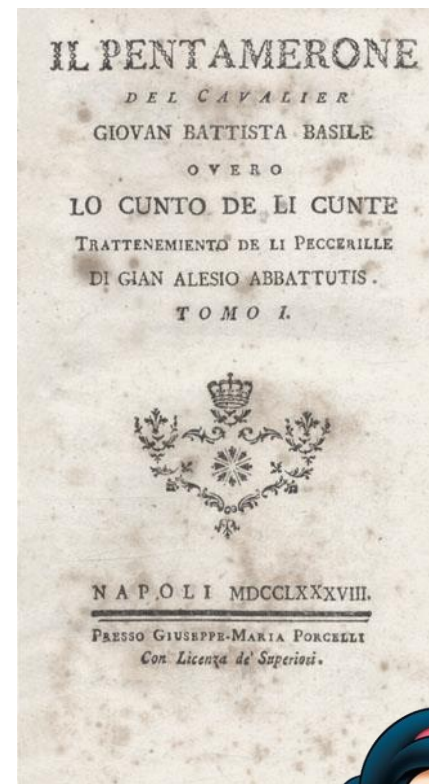
@PROFESORAARTE.SECUNDARIA

1812

H.
GRIMM



1959



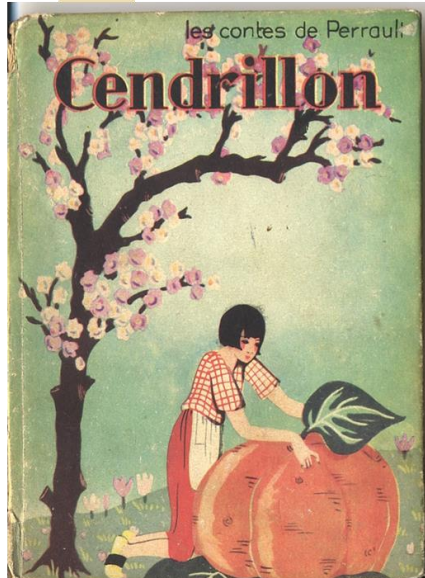
Hermanos Grimm

BLANCANIEVES



Gatta
Cenerentola

Giambattista Basile
Pentamerone. Lo cunto de li
cunti (1634-1636)



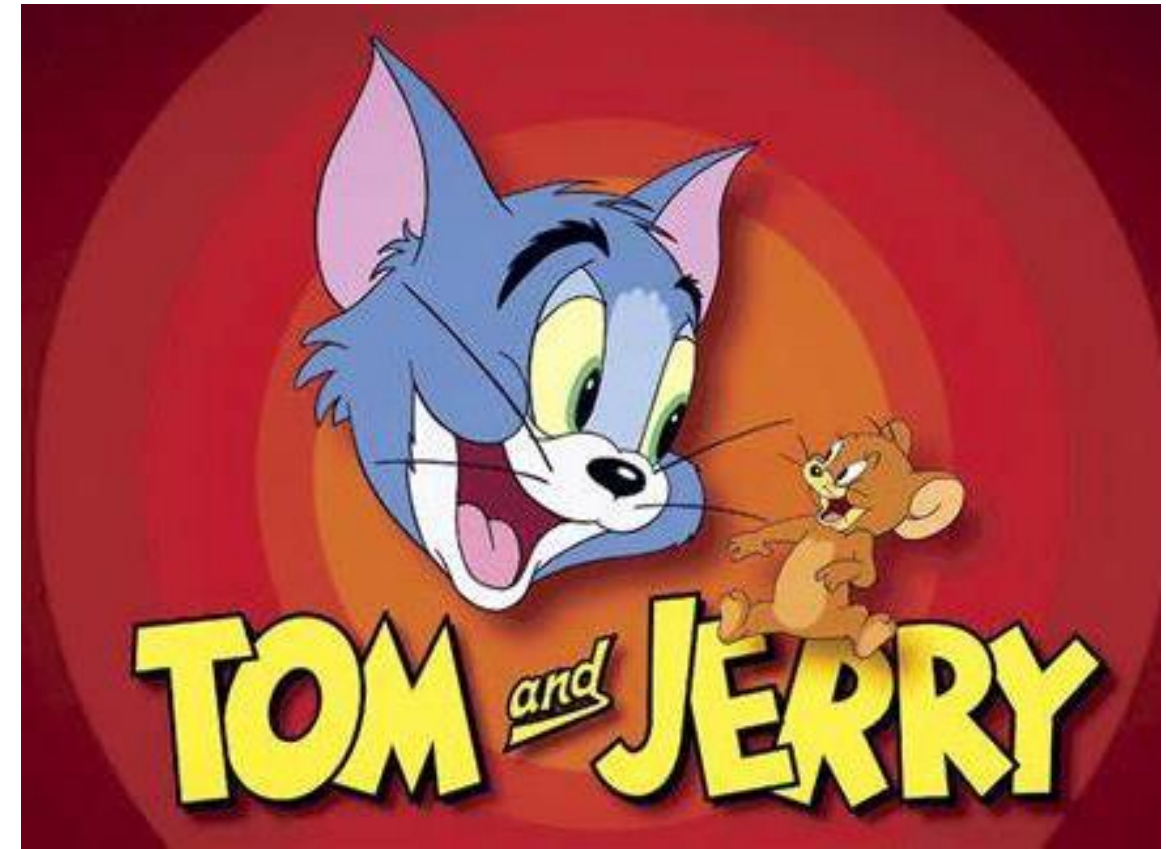
1950

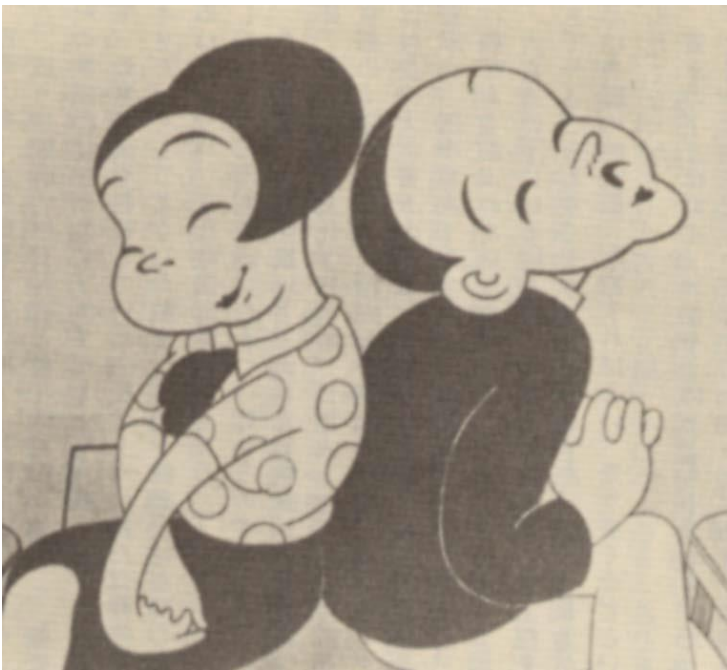


1937

En la década de los 40 la animación adquirió su forma definitiva, Disney era el maestro de los largometrajes y de la animación de estilo realista.

La **MGM** y la **Warner** se especializaron en las historias cortas "cartoons", que se caracterizaban por un ritmo rápido y violento y mucho humor.





El primer anime sonoro fue **Chikara to Onna no Yo no Naka** (1933), cortometraje producido por Masaoka

El primer largometraje de anime fue **Momotaro: Sacred Sailors** (1945),



En la década de 1990, **EL ANIME** también comenzó a atraer un mayor interés en los países occidentales, los principales éxitos internacionales incluyen **Sailor Moon y Dragon Ball Z**,

MANGA ↓
ANIME





スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

Studio Ghibli es un estudio japonés de animación uno de los mejores estudios de animación del mundo en la actualidad



En 2003, El viaje de Chihiro, ganó el Premio de la Academia a la Mejor Película Animada en la 75ª edición de los Premios de la Academia.



PREMIO A LA MEJOR PELÍCULA ANIMADA

Hasta ese año, los miembros de la Academia consideraban que no tenía mucho sentido crear el premio ya que Disney dominaba de una manera abrumadora la industria. La nueva categoría nació cuando surgieron competidoras como Dreamworks y Pixar.



Shrek ganó por primera vez el Oscar a la **mejor película de animación** 2001





Otras películas que recibieron un Oscar honorífico por sus logros e innovaciones en el campo cinematográfico fueron '**¿Quién engañó a Roger Rabbit?**' en 1988, por su mezcla de animación e imagen real, y '**Toy Story**' en 1995, recibido por el director **John Lasseter** por "su inspirado liderazgo del equipo de Pixar que resultó en el primer largometraje animado íntegramente por ordenador.

TECNICAS DE ANIMACION

PROCESO DE ANIMACIÓN

PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

TÉCNICAS

ANIMACIÓN 2D (TRADICIONAL)

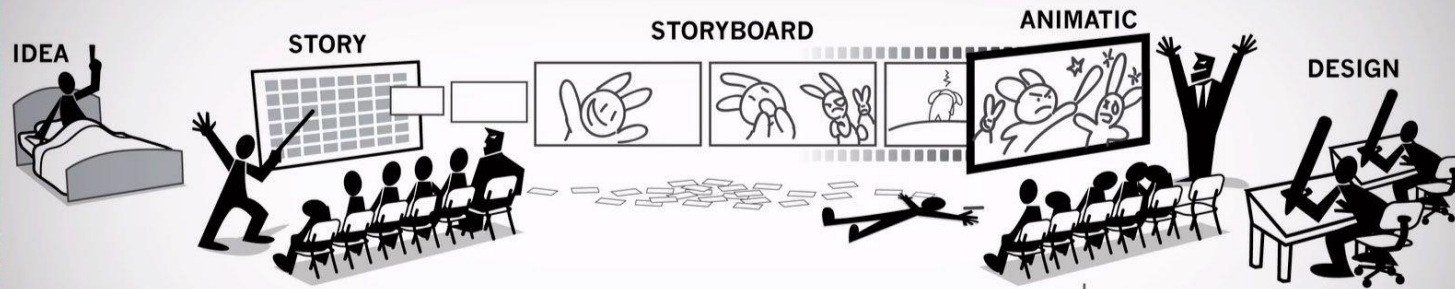
ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

ANIMACIÓN CGI

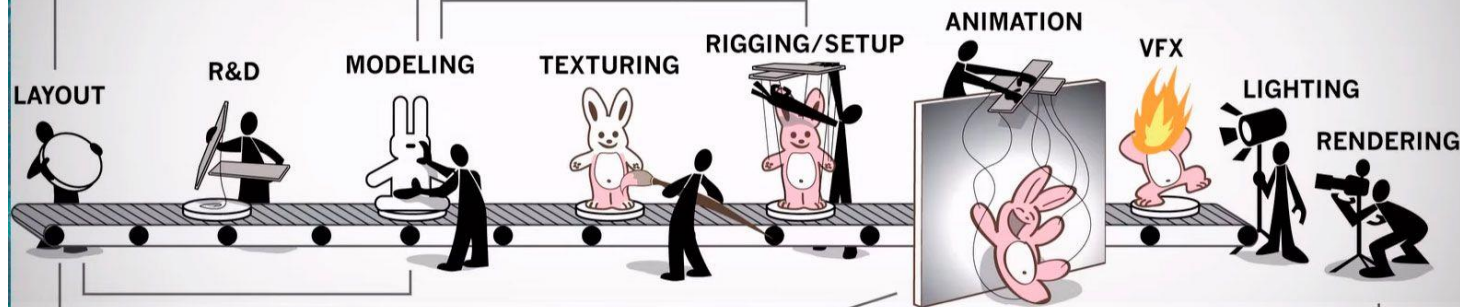
TÉCNICAS HÍBRIDAS



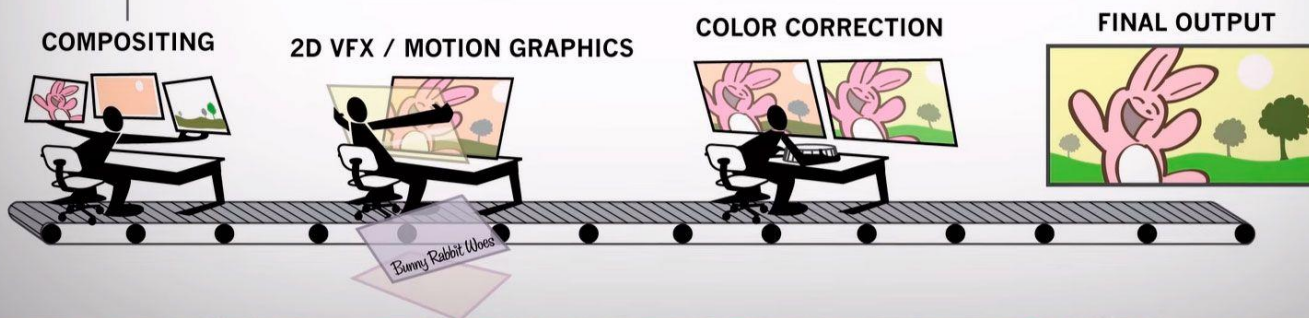
PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



POST-PRODUCTION



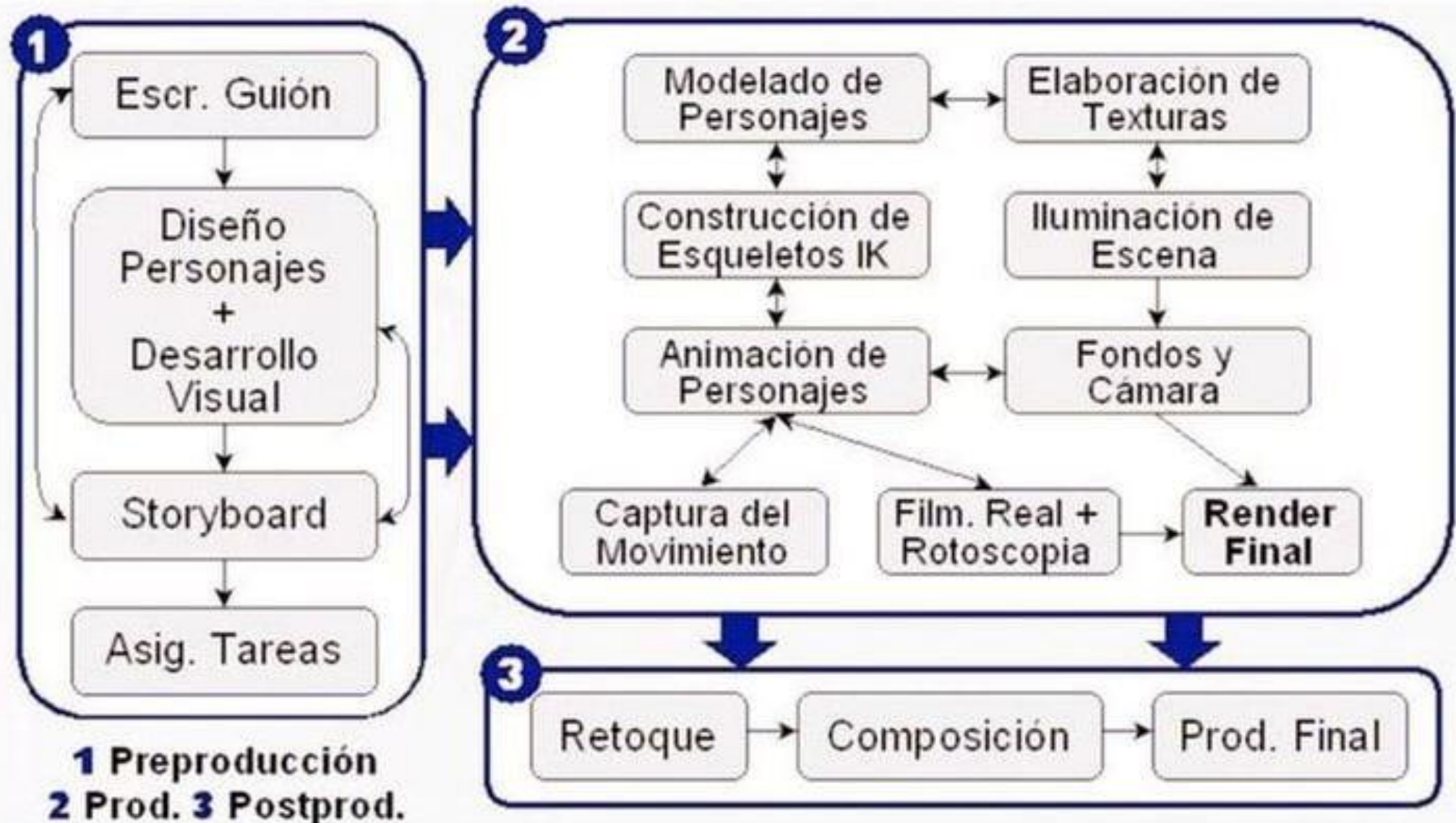
PROCESO DE ANIMACIÓN

PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

El Proceso de Animación ..



PRE- PRODUCCIÓN

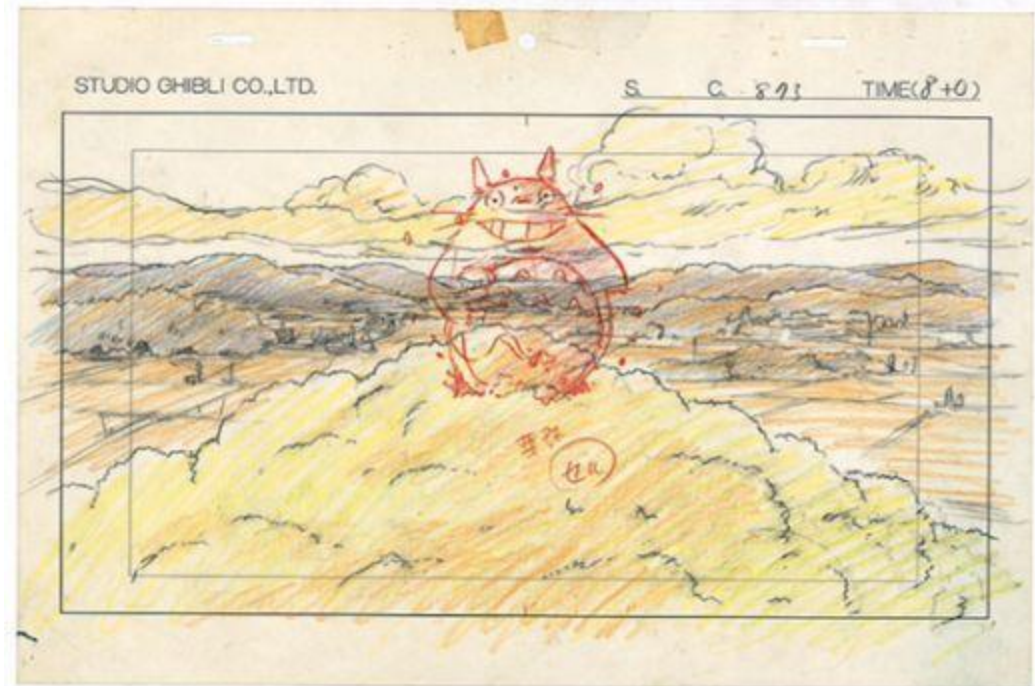
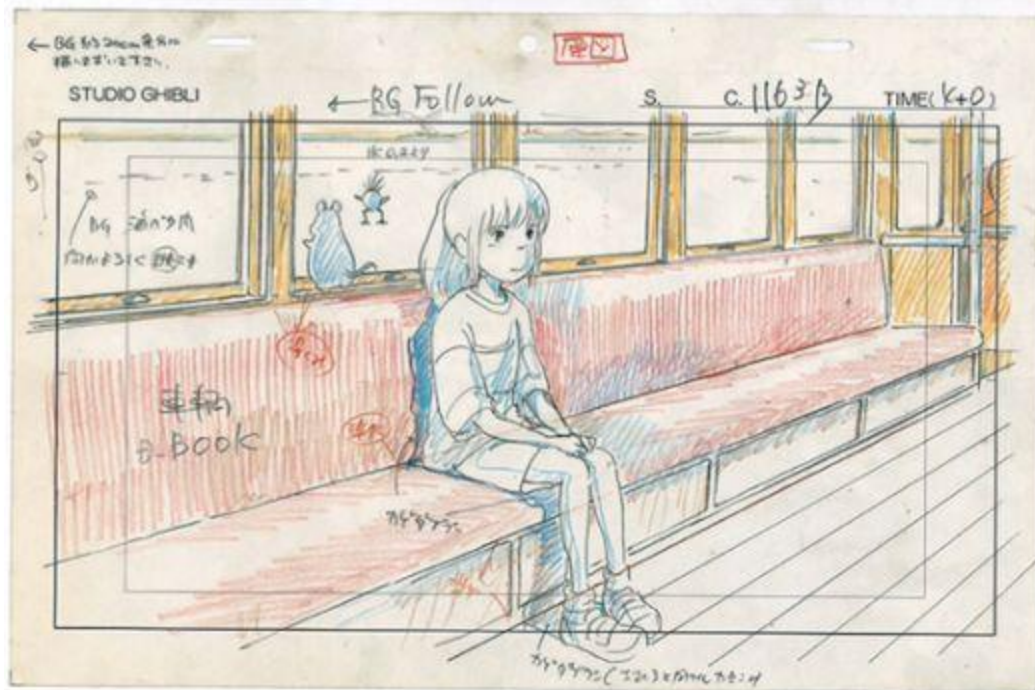
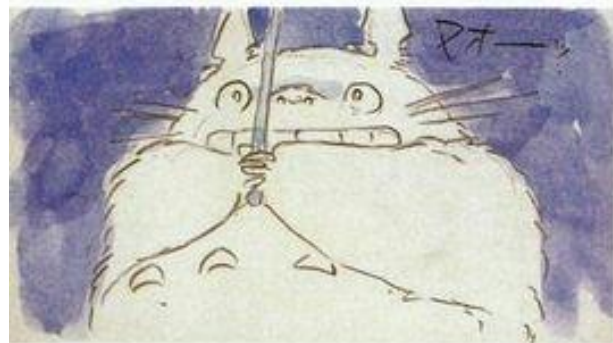
PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

ETAPA DE PLANIFICACIÓN.

En esta parte del proceso se aterrizan las ideas y se define cada paso que se seguirá para realizar el proyecto. Los elementos de la producción de proyectos animados, como el guion, el casting, los artistas y el equipo suceden durante la pre-producción



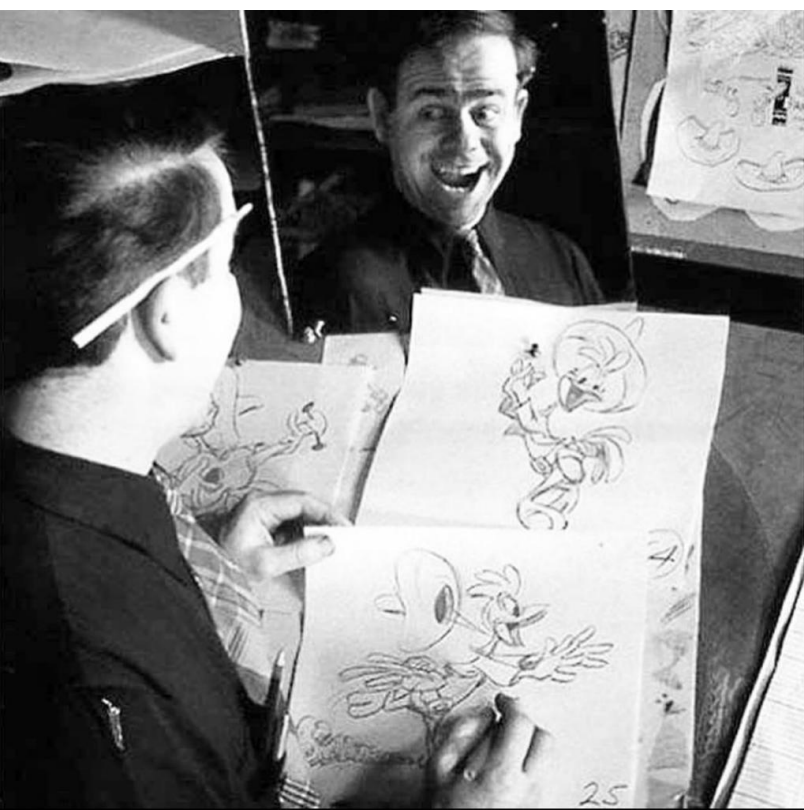
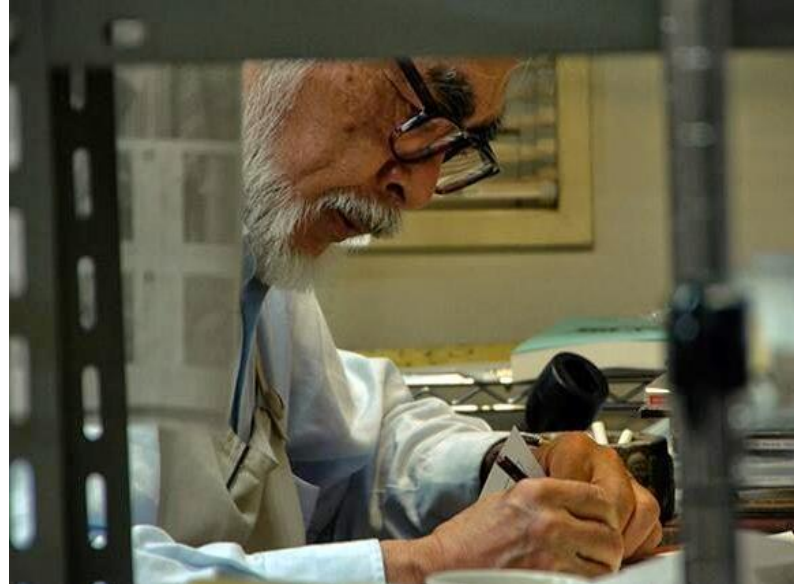
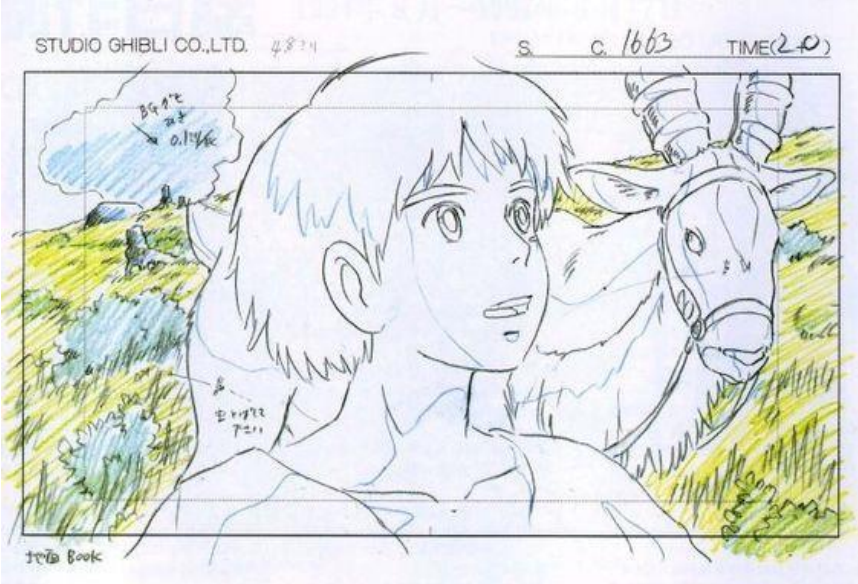








Salvador Dali y Walt Disney - Destino







PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN



En el mundo de la animación la etapa de producción implica que es hora de **comenzar el largo proceso de animar escenas.**

La fase de producción es a menudo la fase más larga y ocupada del proyecto de animación.



En un proyecto principal, muchos animadores y artistas **TRABAJARÁN JUNTOS EN EQUIPOS**.
Generalmente muchos de los pasos no se pueden realizar simultáneamente, lo que significa que deben completarse antes de continuar con el siguiente paso.



El artista de diseño McLaren Stewart, Walt Disney y Eyvind Earle



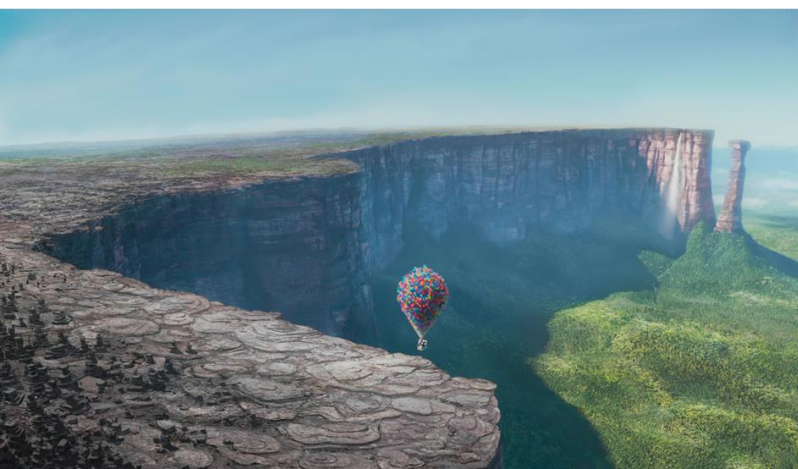


Mary Blair

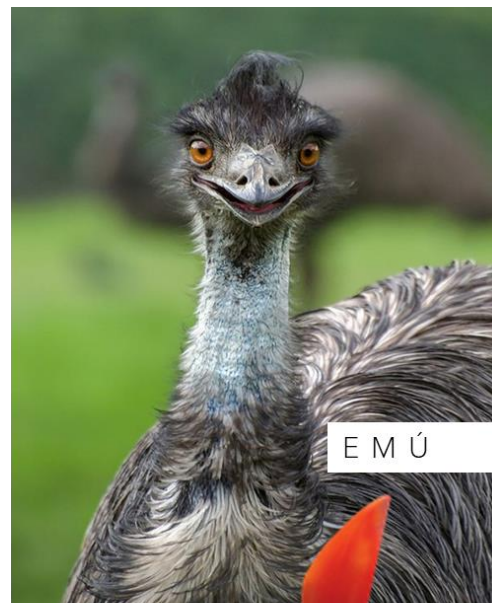


ENRICO
CASAROSA
Director





CASUARIO



EMÚ



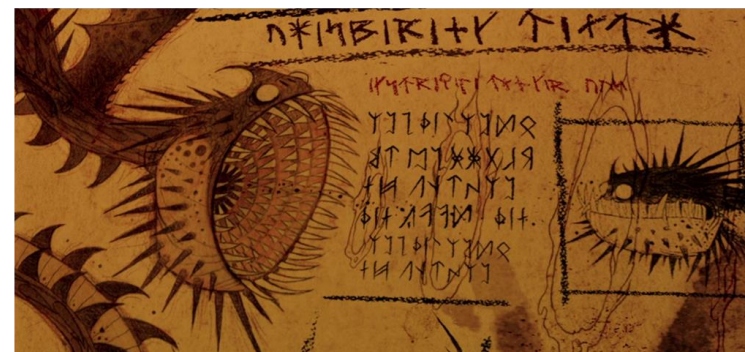
MONAL DEL
HIMALAYA

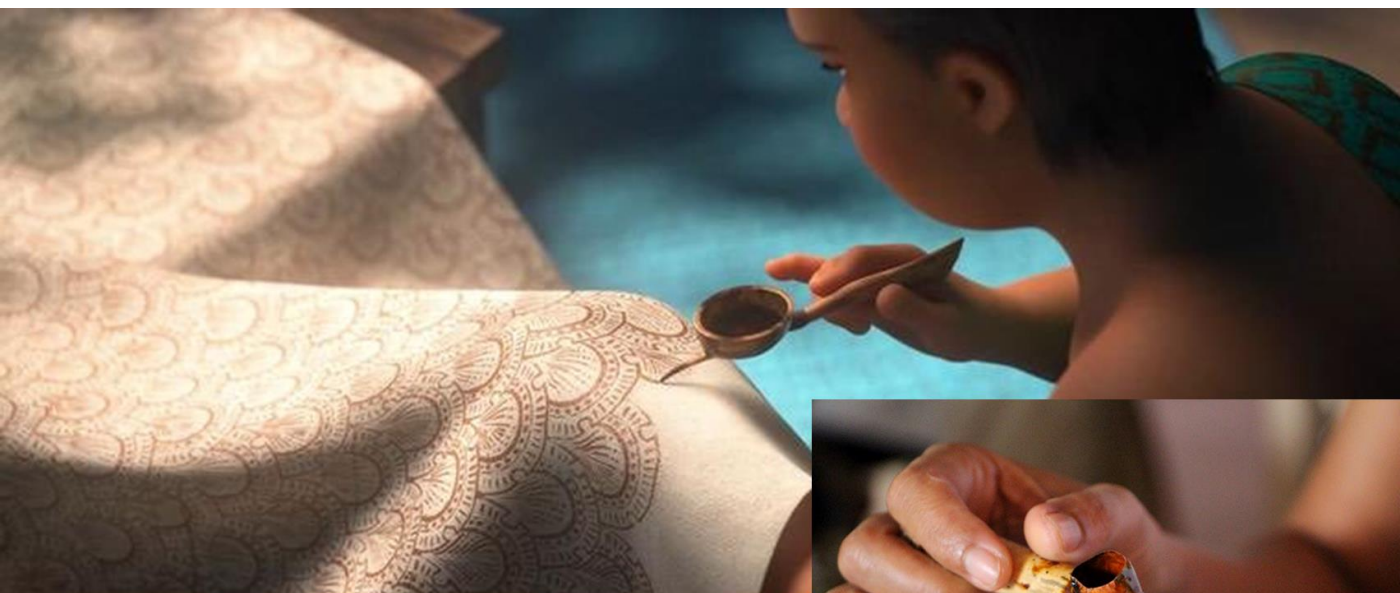


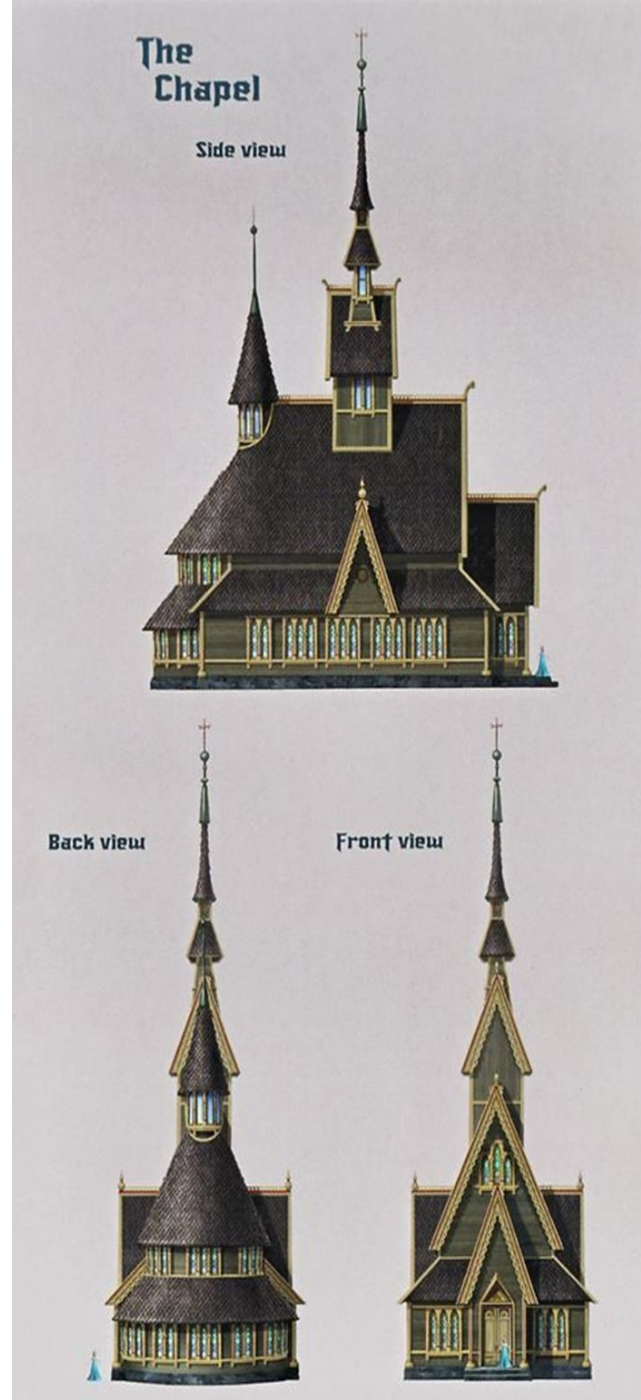
AVESTRUZ

¿quieres saber más?
corre a la publicación
de [@soyprotedebio](#)











Inspiración en objetos decorativos de un barco (Oseberg) en el Museo de Barcos Vikingos, Oslo





PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

La post-producción es la **etapa final** en el proceso de creación de una animación e implica exportar o **RENDERIZAR LOS FOTOGRAMAS DE LA ANIMACIÓN** y luego editar las piezas de animación juntas usando un software de edición de video.



La pista de sonido, incluidos los efectos de sonido, también se agrega durante la edición final.

La etapa de post-producción también puede implicar otros procesos avanzados, como composición y corrección de color.



TECNICAS DE ANIMACION

PROCESO DE ANIMACIÓN

PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

TÉCNICAS

ANIMACIÓN 2D

ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

ANIMACIÓN CGI

TÉCNICAS HÍBRIDAS

TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

TRADICIONAL

CUT- OUT

PINTURA ANIMADA

MOTION GRAPHICS

La animación 2D hace alusión a las **dos dimensiones del papel**, de la que procede, entonces, en este tipo de animación los personajes y los escenarios dibujados solamente se crean en dos dimensiones, y la **profundidad se consigue mediante otras técnicas de dibujo tradicionales**.



TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

TRADICIONAL

CUT- OUT

PINTURA ANIMADA

MOTION GRAPHICS



fue la primera en aparecer

• **DIBUJO A DIBUJO.**



TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

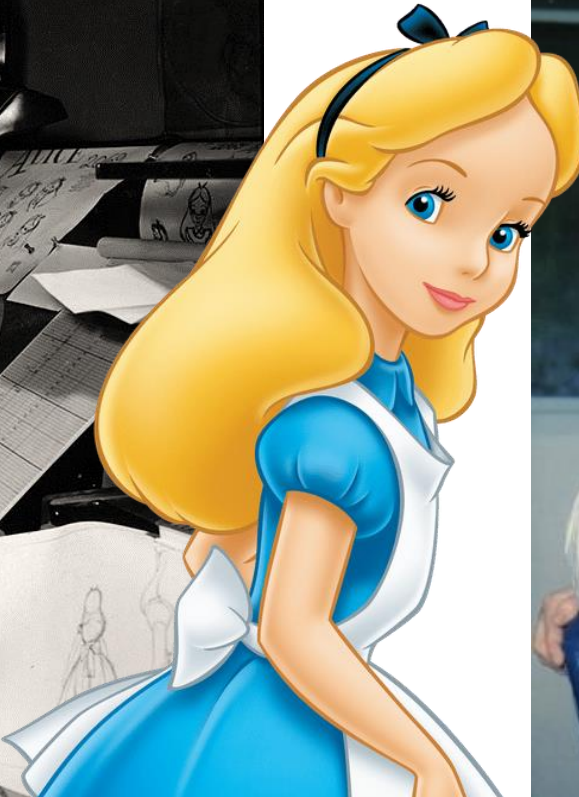
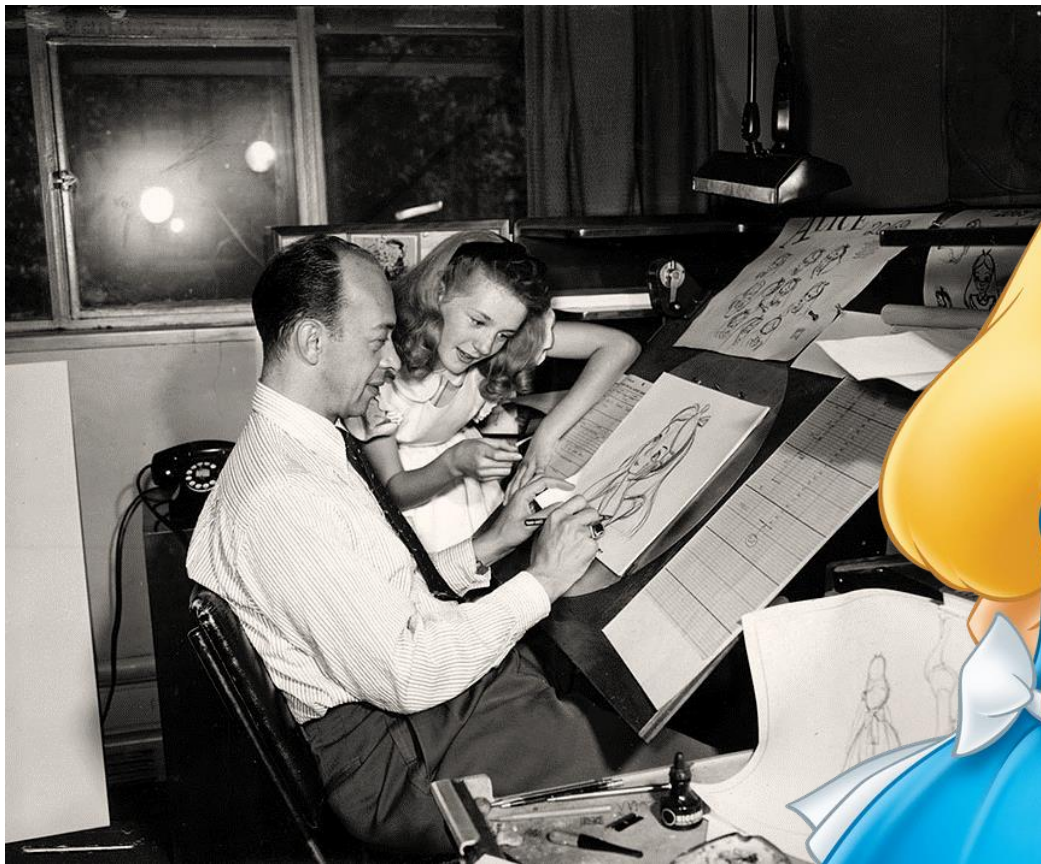
TRADICIONAL

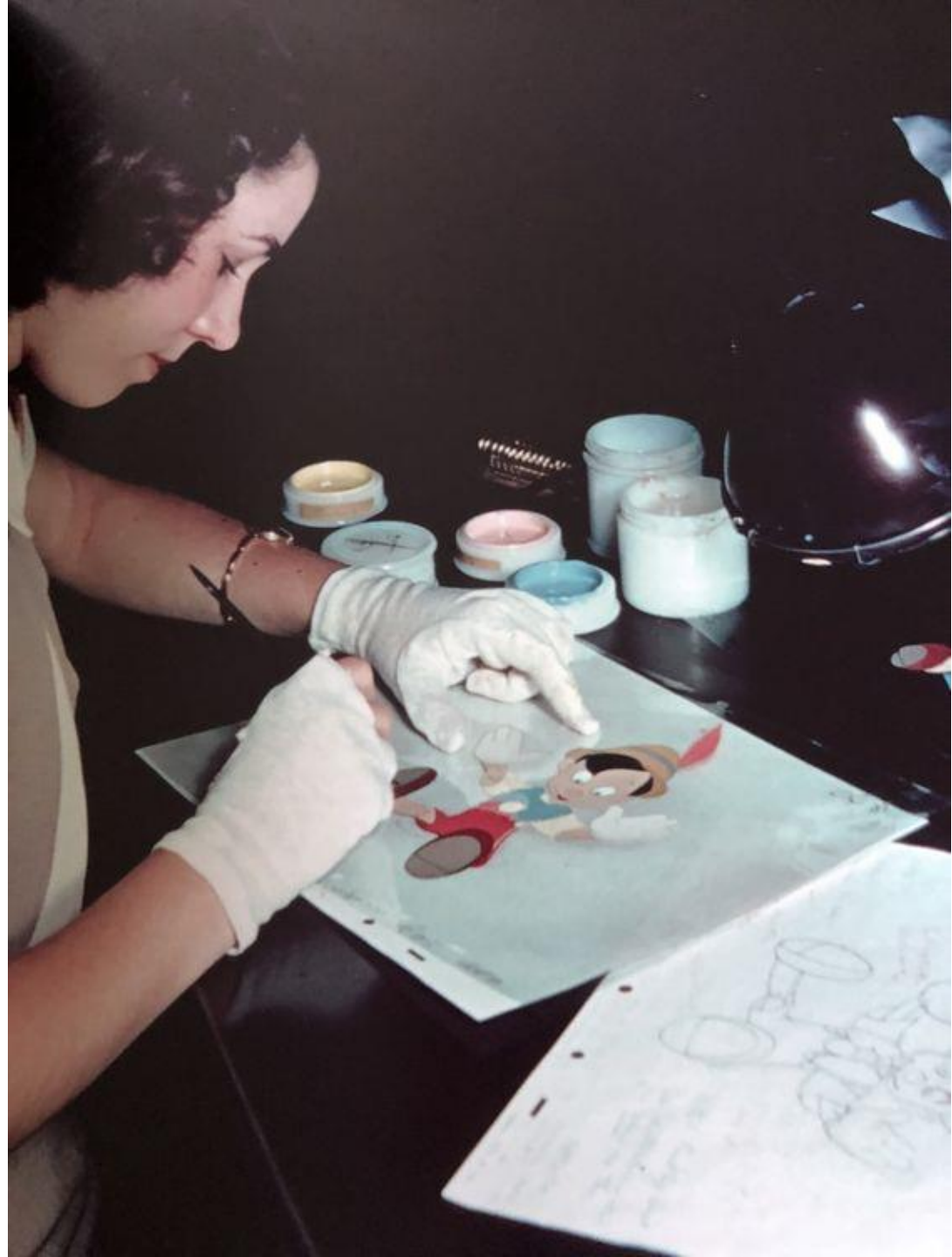
CUT- OUT

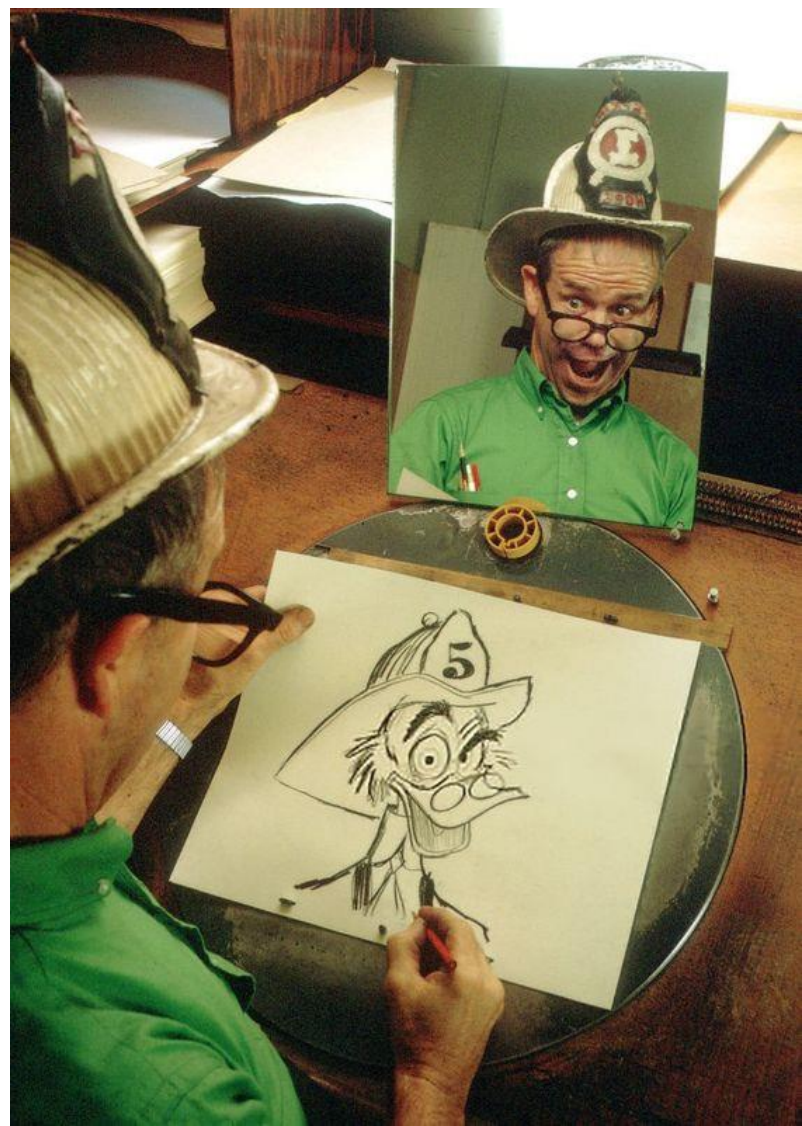
PINTURA ANIMADA

MOTION GRAPHICS

Comenzó haciéndose en papel, pero hoy en día se realiza digitalmente mediante tabletas digitales para trasladar sus trazos a un ordenador, por lo que se podría decir que esta técnica ha caído en desuso.











Una variante de la animación tradicional también es la **ROTOSCOPIA** por Dave Fleischer

El proceso de esta técnica consiste en crear secuencias animadas al calcar o trazar sobre un metraje *live-action* fotograma a fotograma. Esto es con el propósito de hacer movimientos muy realistas.

Si bien es cierto, a día de hoy sigue siendo debate de si se considera animación o no.

EXIT



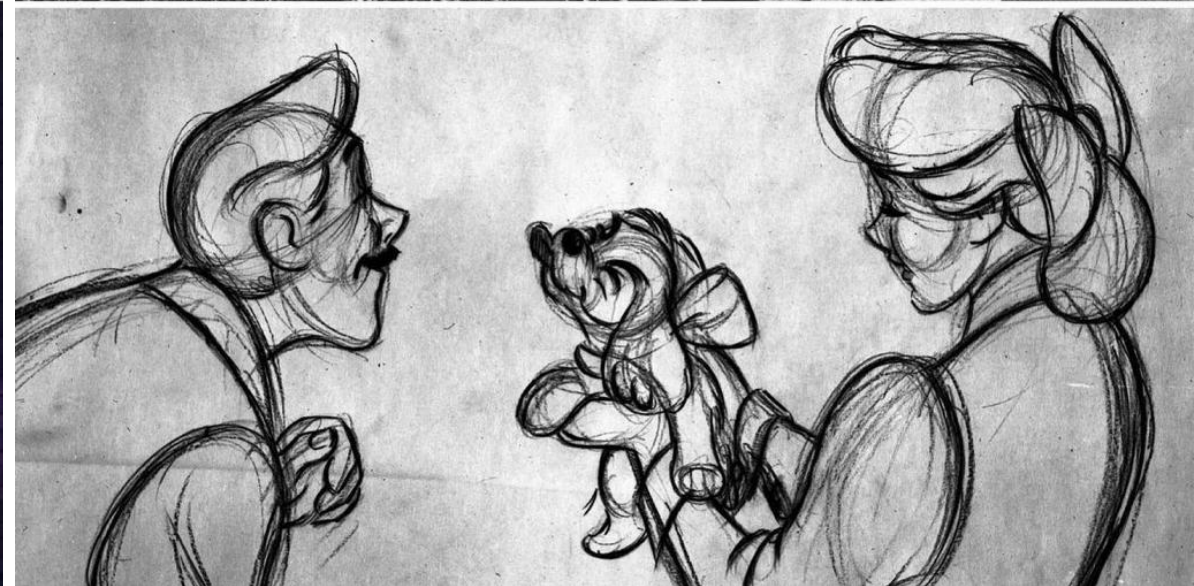
"Sleeping Beauty"

MODELS STAGE

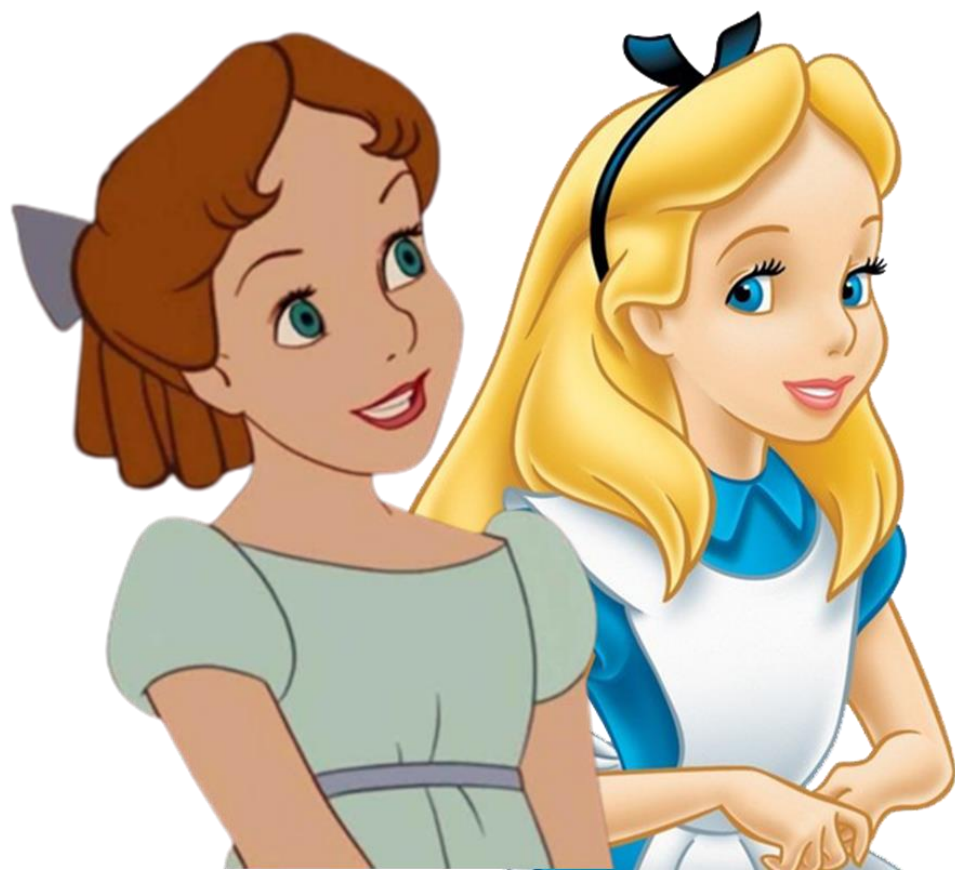


















TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

TRADICIONAL

CUT- OUT

PINTURA ANIMADA

MOTION GRAPHICS



<https://www.youtube.com/watch?v=s3zl47x4jJE>

Se produce mediante **recortes** de papel, fotografías, cartulina, tela, etc. Hoy en día no es una técnica muy utilizada.

TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

TRADICIONAL
CUT- OUT

PINTURA ANIMADA
MOTION GRAPHICS



<https://www.youtube.com/watch?v=ZQFS8r9nc6E>

Esta animación se desarrolla partiendo de una pintura al óleo o acrílico.

Generalmente se pinta sobre un vidrio que se va modificando o repintando para captar cada movimiento.

TECNICAS DE ANIMACION

1.- ANIMACIÓN 2D

TRADICIONAL
CUT- OUT

PINTURA ANIMADA
MOTION GRAPHICS



Gráficas en movimiento que combinan disciplinas de diseño gráfico, rótulos de texto y/o datos animados

A nivel de concepto es difícil separarlos del CGI pues tienen muchos elementos en común. Muy utilizado para los rótulos o créditos de películas.



<https://www.youtube.com/watch?v=UH76-7CsOa4&list=PLqmEWnA8-0blfl7woK7aBVy8bTmCRtlKn>

TECNICAS DE ANIMACION

PROCESO DE ANIMACIÓN

PRE- PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN

TÉCNICAS

ANIMACIÓN 2D (TRADICIONAL)

ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

ANIMACIÓN CGI

TÉCNICAS HÍBRIDAS

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN



El término *stop motion* tiene como objetivo imitar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

"animar lo imposible"

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN



CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN

El descubrimiento se le otorga **George Méliés en 1896** tras un "accidente" fílmico en el que se detuvo el obturador al registrar el movimiento de personas y carruajes en París.

De esta manera, descubrió que las imágenes se sustituían por otras creando la ilusión de que la gente y los objetos se transformaban por otros mágicamente y fue él mismo quien nombró a este suceso *stop action* o *stop motion*.

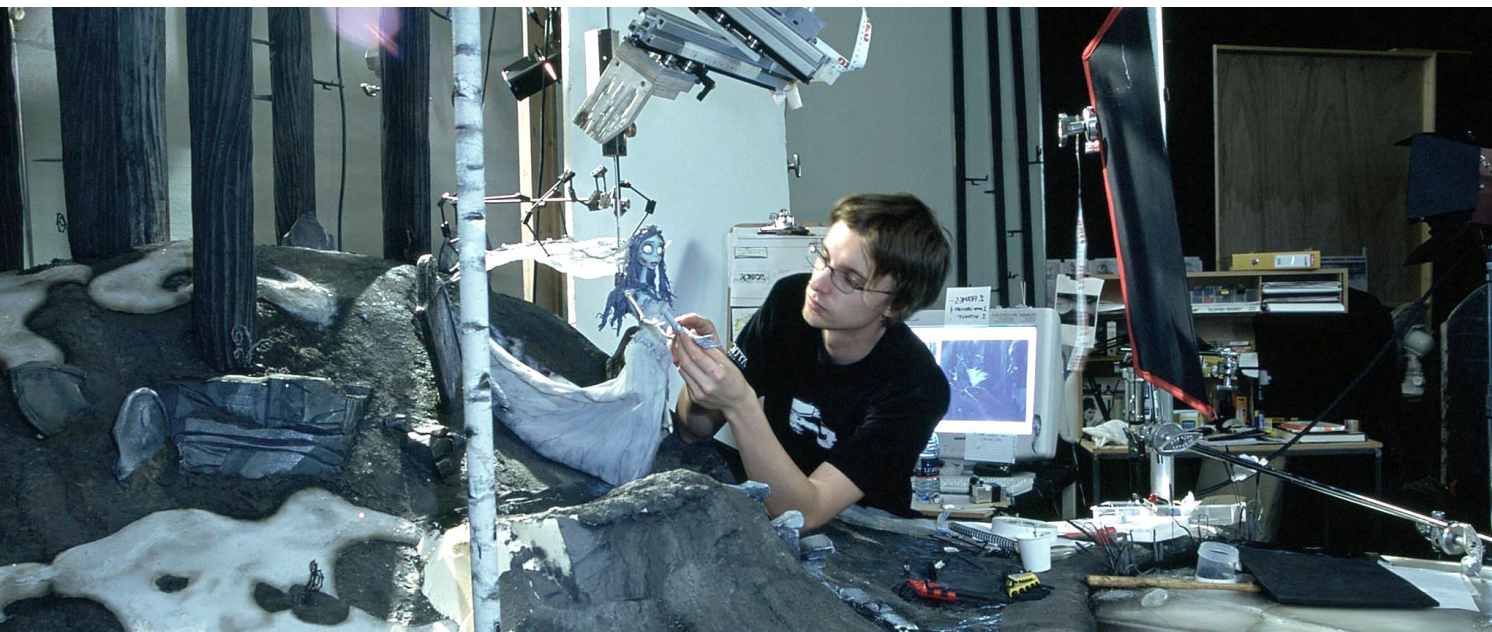
https://www.youtube.com/watch?v=d_50YmkVVjU

Stop Trick





"Puedes hacer un trabajo maravilloso en ordenador y puedes hacer una hermosa animación dibujada a mano. Todo tiene su propia calidad. **PERO HAY ALGO ESPECIAL PARA MÍ EN EL STOP-MOTION.**"



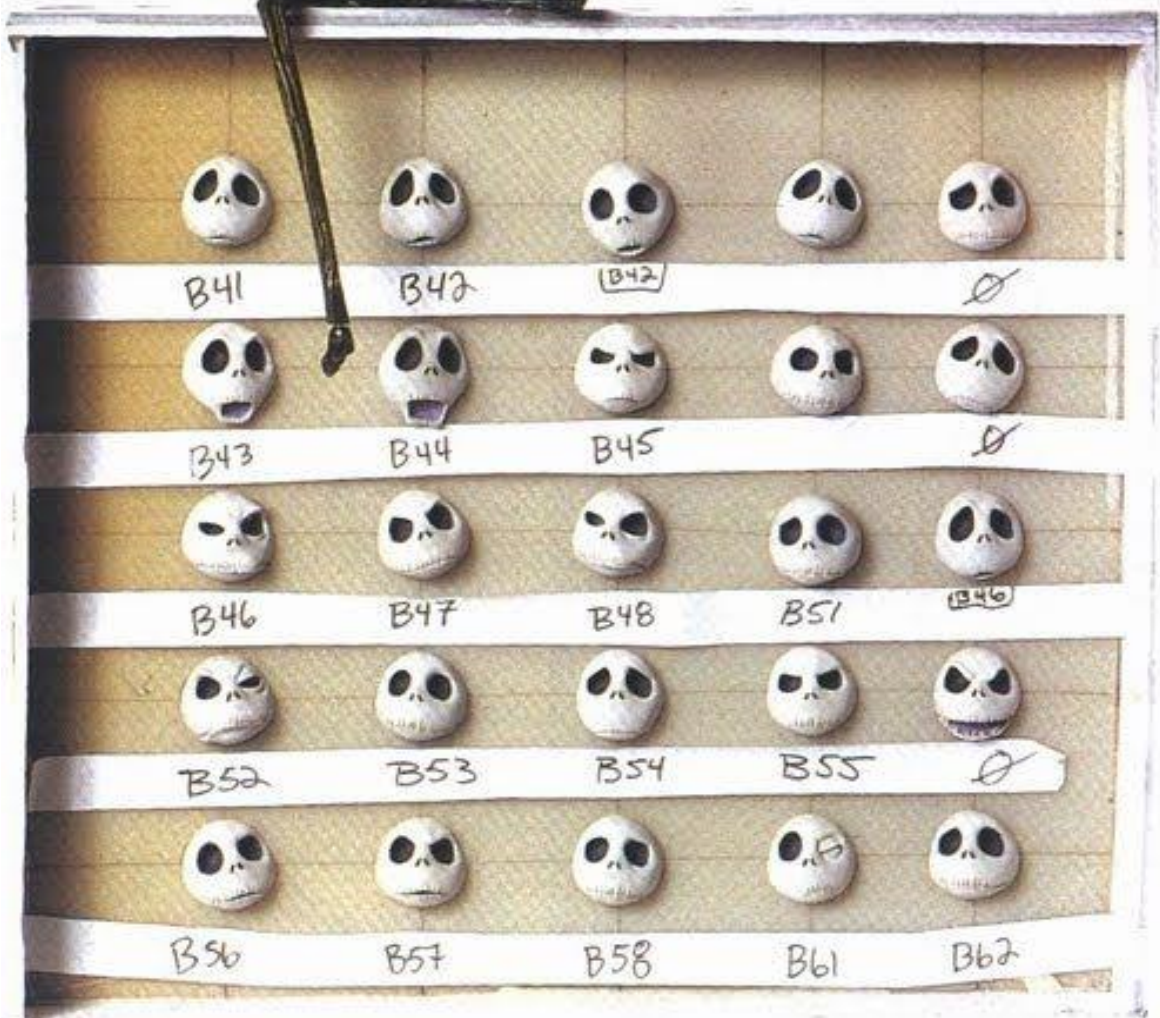








Para Jack se construyeron
400 cabezas, ¡cada una con
una expresión diferente!



"Pon una llave Allen dentro de una oreja y Víctor sonrío; ponlo dentro de la otra oreja y frunce el ceño" explica el director Mike Johnson





Animation Test

El avance más innovador para los títeres principales fue un ingenioso mecanismo de engranajes que permite una mayor variedad de movimientos en las caras. Por lo tanto, ya no tendrá que depender del tedioso y antiguo sistema de cabezales de repuesto (como vimos en la película de "pesadilla antes de navidad").



Para que un
personaje
parpadeara
tenían que sacar
al menos 25
fotos





Ejemplo de "making of" del proceso de producción fotograma a fotograma en *stop motion*. Ejemplo de Coraline

<https://www.youtube.com/watch?v=cSiaCqhBo1c>



TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

<https://www.youtube.com/watch?v=dCZJxAJZTKA>



CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN

Se utilizan materiales maleables como la **plastilina o arcilla**. Probablemente es la técnica más conocida de stop motion.



TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN



CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN



TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN



https://www.youtube.com/watch?v=yrR-gk_P8EQ

CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN



Es muy específica y se refiere a cualquier stop motion realizado mediante **piezas de LEGO o piezas con forma de ladrillo similares.**

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

<https://www.youtube.com/watch?v=zifRLVP6wfk>

El go-motion más conocido es el de Star Wars Episodio V (1980)



CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN

La diferencia propiamente dicha con el *stop motion* tradicional es que en vez de fotografiar las figuras estando totalmente inmóviles, **se mueven ligeramente** al hacer la foto con el objetivo de que, al capturar las imágenes, las figuras posean cierto desenfoque debido al movimiento.

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN

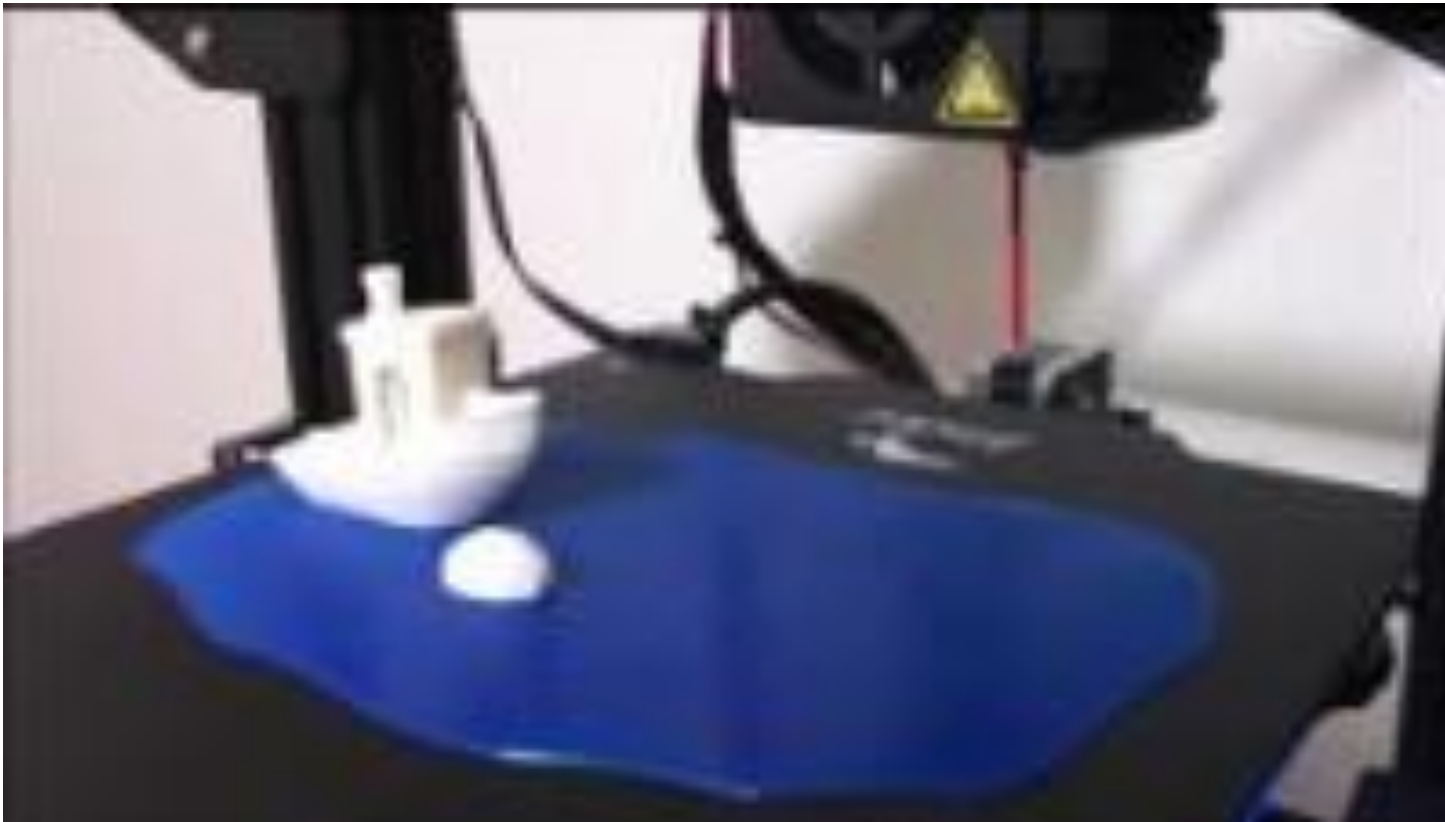
CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN



Con la llegada de las **impresoras 3D**, se revolucionó esta técnica, pudiendo crear e imprimir diferentes expresiones de un mismo personaje en modelando en 3D la pieza, añadiendo esqueletos y mecanismos más complejos a las estructuras.

<https://www.youtube.com/watch?v=hsdIEe-0gNw>

TECNICAS DE ANIMACION

2.- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN



CLAY MOTION

BRICKFILM

GO MOTION

PRINTEDMOTION

PIXILACIÓN

<https://www.youtube.com/watch?v=IVgo9WEUEc>

Se experimenta con **personas**. Estas posan y cada posición representa un fotograma o *frame*.

TECNICAS DE ANIMACION

3.- ANIMACIÓN CGI

(COMPUTER GENERATED IMAGE) - 3D

La animación es esencialmente un **arte de base tecnológica**, por lo que los nuevos medios sirven para replantear viejos procesos e impulsar el arte más allá de donde creíamos que podía llegar.





Animación con CGI

Seguramente, la diferencia más evidente entre la CGI y la animación tradicional sea el uso del software informático. Por ejemplo, los animadores en 3D crean esqueletos virtuales (o "rigs") que presentan una serie de movimientos clave determinados. El software gestiona las transiciones entre estos movimientos clave, lo que ahorra tiempo, esfuerzo y recursos.

El software informático hace que resulte relativamente fácil combinar la animación con CGI con los elementos del mundo real. Por ejemplo, permite introducir seres fantásticos, como dragones o monstruos, en una toma real de una ciudad. También permite incorporar modelos físicos realizados en arcilla u otros materiales en escenas generadas por ordenador.

En las animaciones con CGI se utiliza menos presupuesto y recursos. Este es uno de los motivos de que esta [técnica](#) sea tan popular. En *Toy Story*, trabajaron 110 animadores y se invirtieron 30 millones de USD, mucho menos que en su contemporánea *El Rey León*.

Animación tradicional

La animación tradicional requiere crear secuencias de dibujos o posturas únicos para crear un movimiento fluido. En la animación en celuloide, pueden precisarse hasta 24 dibujos individuales por cada segundo de [película](#).

La acción real y las animaciones se llevan combinando desde hace décadas, pero es un proceso arduo. En el clásico de Disney de 1988 *Quién engañó a Roger Rabbit*, el equipo filmó las escenas reales antes de trabajar con los animadores para incorporar manualmente las animaciones en celuloide. El estudio de VFX Industrial Light and Magic tuvo que procesar alrededor de [3000 metros de película compuesta](#) para crear los efectos especiales de la obra.

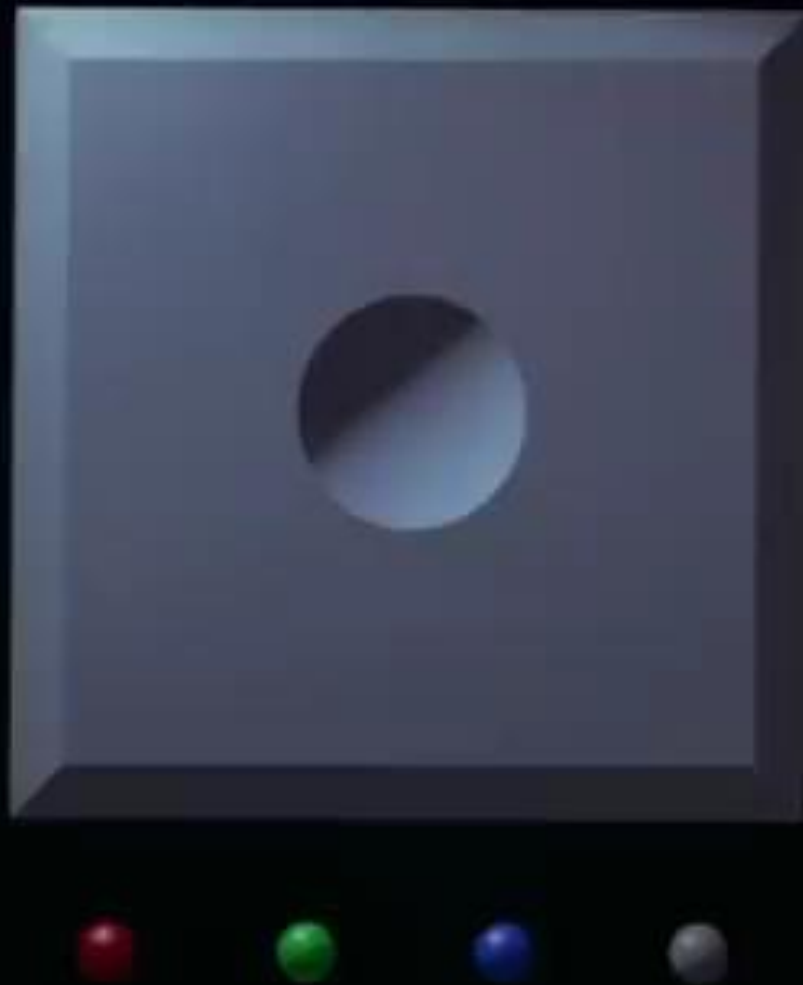
En cambio, las animaciones tradicionales requieren más recursos y presupuesto. En *El Rey León* se utilizaron 800 animadores, frente a los 110 de *Toy Story*. Y crearla costó [45 millones de USD](#).

Estas líneas independientes se entrecruzan en momentos decisivos, para crear finalmente los que conocemos comúnmente como animación 3D o CGI.





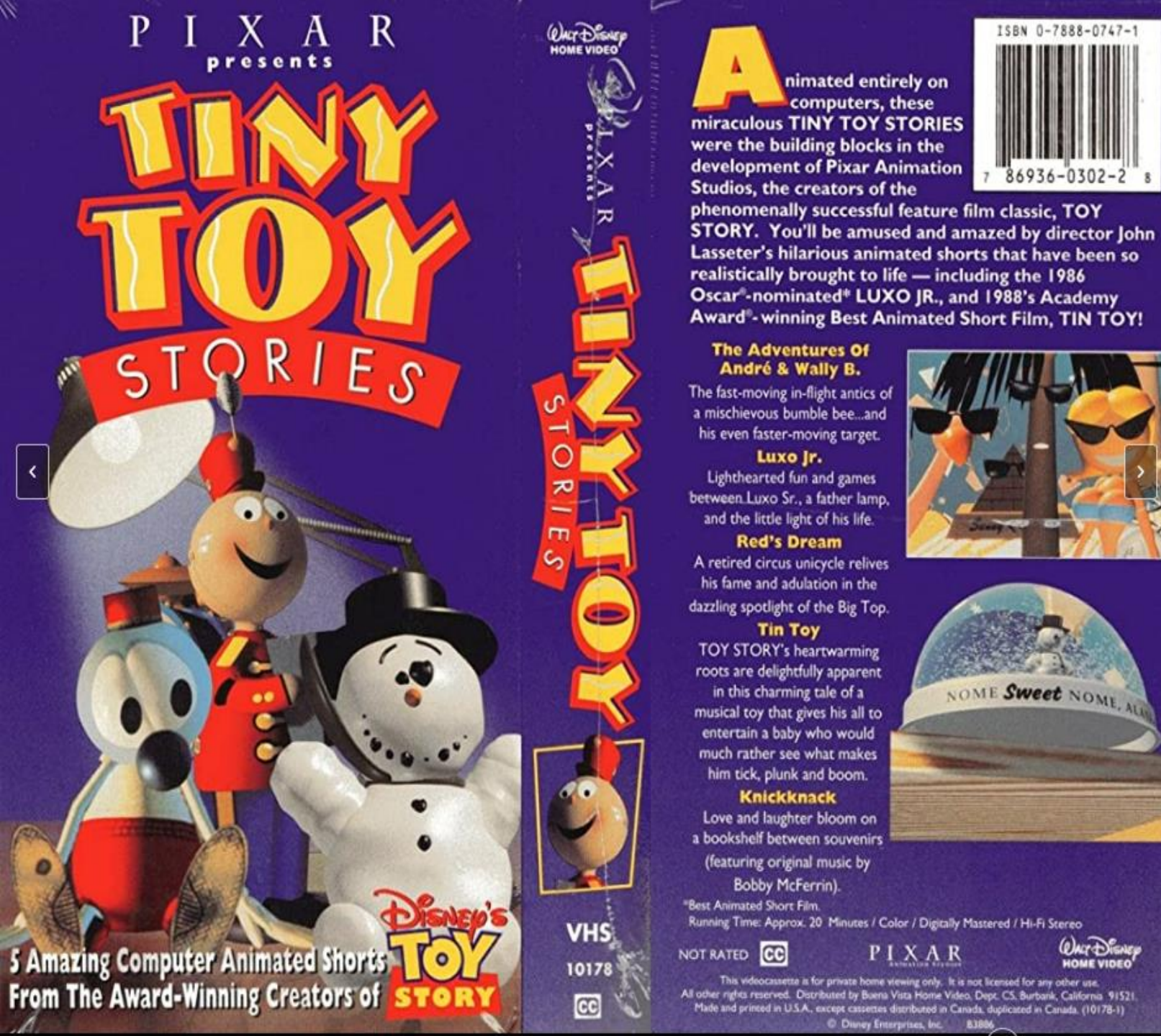
Catmull sería uno de los cofundadores de Pixar. Uno de sus primeros cortometrajes, **LUXO JR.**, creado en colaboración con **John Lasseter**, rompió todos los límites de la animación con CGI con su representación de la conmovedora escena de un padre y un hijo interpretados por dos flexos. Fue la primera película de CGI en ser nominada a un óscar.



Luxo Jr. **sentó las bases para el primer largometraje íntegramente animado con CGI, *Toy Story*.**

Esto fue el catalizador para una nueva era de largometrajes animados con esta técnica.

<https://www.youtube.com/watch?v=6G3O60o5U7w>



Tin Toy (1988).

Este cortometraje de John Lasseter sentó gran parte de las bases visuales y temáticas de Toy Story.

La animación de la película no es tan fluida o realista que otras películas posteriores, porque el **software PhotoRealistic RenderMan patentado de Pixar** todavía no cumplía todos los objetivos de los animadores.

Sin embargo, fue suficiente para captar la atención de Disney, que más tarde aceptó financiar Toy Story.



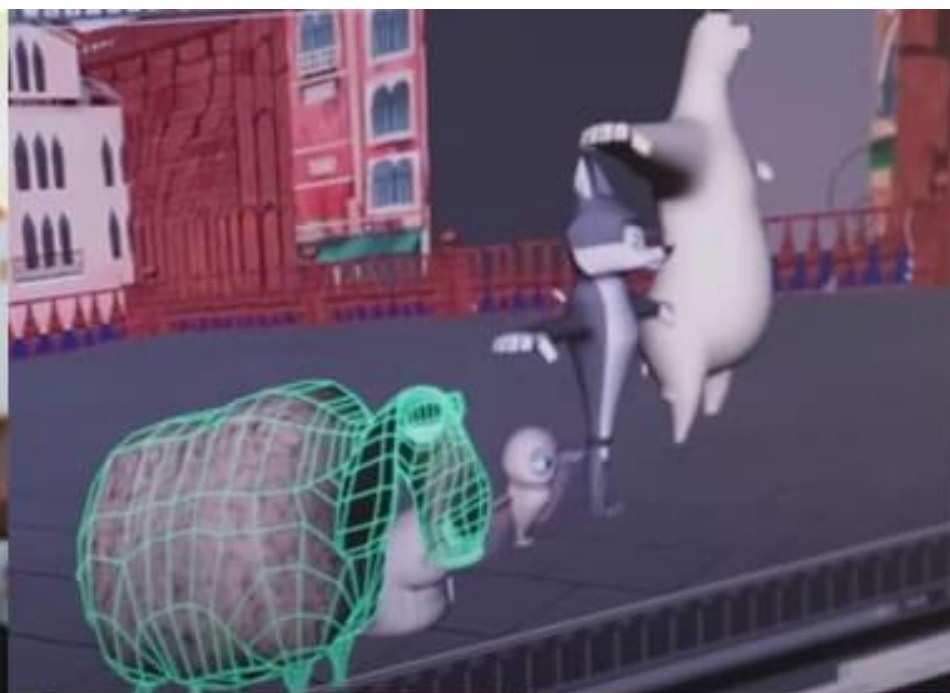
Toy Story (1995).

Con Toy Story, **Pixar** llegó por fin al público general y se consolidó como **estudio que dominaría las animaciones con CGI** durante varias décadas.

Toy Story sumamente innovadora, además de entretenida, fue todo un éxito de público. Se considera una de las mejores películas de todos los tiempos, en lo que constituye un **vuelco radical** respecto al pequeño nicho que antes ocupaba la animación con CGI.









<https://www.youtube.com/watch?v=ru0tQRJ4qKs&t=3s>

TECNICAS DE ANIMACION

PROCESO DE ANIMACIÓN

- PRE- PRODUCCIÓN
- PRODUCCIÓN
- POST-PRODUCCIÓN

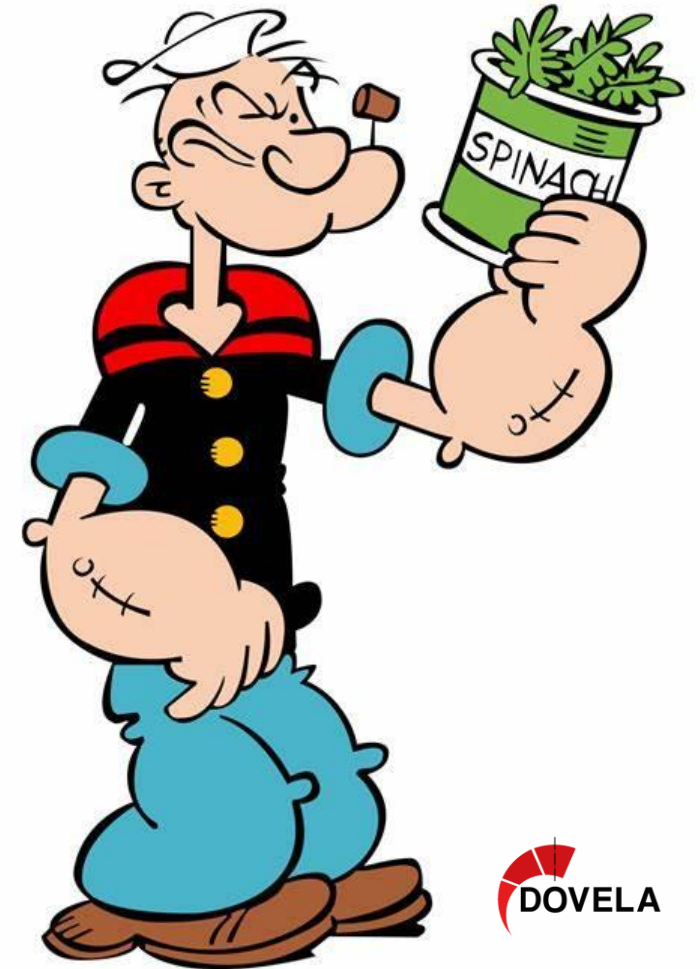
TÉCNICAS

- ANIMACIÓN 2D (TRADICIONAL)
- ANIMACIÓN STOP MOTIÓN
- ANIMACIÓN CGI**
- TÉCNICAS HÍBRIDAS



APLICACIÓN AL CINE Y A LAS ARTES PARA LA COMUNICACIÓN/ EDUCACIÓN

HA PASADO DE SER UN MERO ENTRETENIMIENTO CON EL QUE CONQUISTAR A LAS MASAS A SER UN ENTRETENIMIENTO CON EL QUE CONSEGUIMOS TRANSMITIR UNA SERIE DE VALORES CULTURALES Y EDUCATIVOS.





LA ANIMACIÓN, TIENE UN
**POTENCIAL INMENSO DESDE EL
PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO.**



CONCLUSIONES

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados. Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen **numerosas técnicas para realizar una animación** que van más allá de los familiares dibujos animados, tales como el *stop motion* y el CGI.



SOCIEDAD = EDUCACIÓN

y para bien o para mal, nuestra sociedad está plagada de imágenes

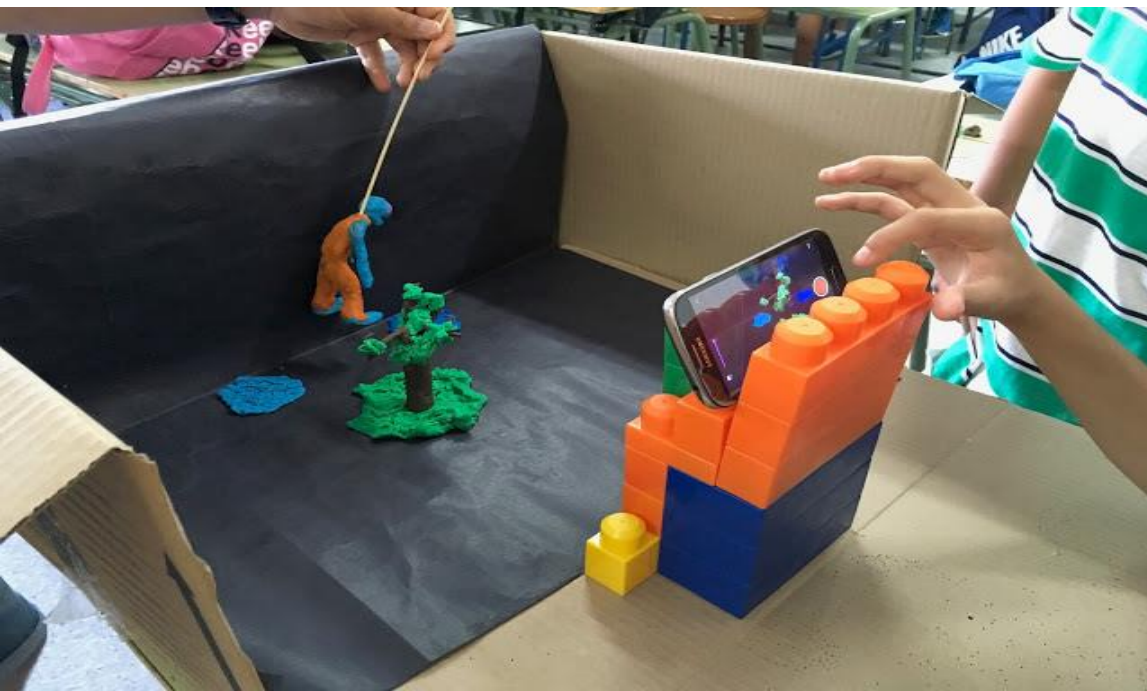
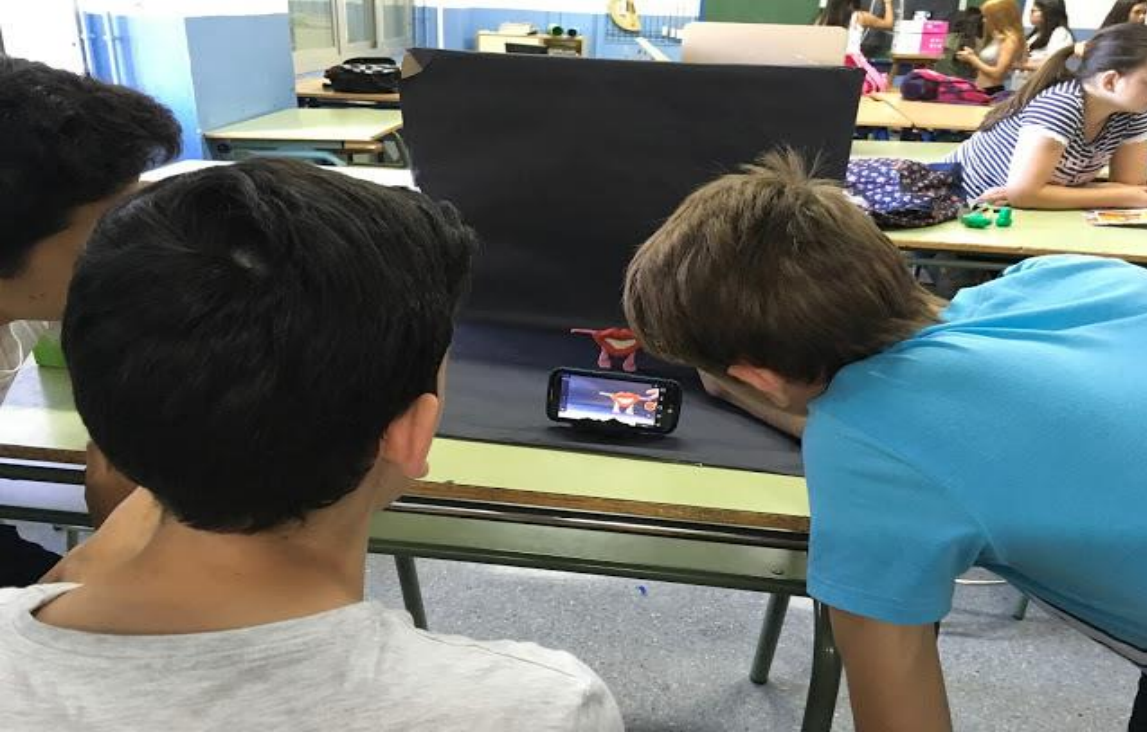


En este sentido, hay que tener en cuenta que, el alumnado debe ser **instruido en alfabetización audiovisual y recibir formación específica** (¡no todo vale!), lo que, a su vez, les ayudará en una mejor y más profunda interacción con el mundo que les rodea, desarrollando un **pensamiento crítico**.



PROPUESTA DIDÁCTICA

El mundo de la animación es, sin duda, un gran aliado con el que trabajar cualquier tema en el aula.



HABILIDADES Y COMPETENCIAS SIGLO XXI

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

@PROFESORAARTE.SECUNDARIA

EDUCACIÓN ARTÍSTICA MOTIVACIÓN

Despertar curiosidad
Interés y esfuerzo
Lograr una meta
Autoestima

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Esto implicará tanto conocer el funcionamiento del **lenguaje audiovisual en los medios de comunicación en el cine de animación**, como aprender a utilizar el potencial de este para la creación de sus propios contenidos.



La utilización de este recurso didáctico, además, facilita la **motivación**, la estimulación y la sensibilidad del alumnado hacia temas concretos, pudiendo trabajar en el aula cualquier tema transversal que se desee, al tiempo que favorece la creatividad y el autoaprendizaje.