

GUÍA 10

Tema: Animación.

Contenidos

- Creación de animaciones.

Objetivo Específico

- Que el estudiante conozca las herramientas y proceso para realizar gif animados.

Materiales y Equipo

- Guía Número 10.
- Story board final de Banner web, con gráficos adelantados.
- Material gráfico necesario para realizar la animación:
- Puede utilizar los elementos utilizados en la guía 7 y 8 para crear su animación.

Introducción Teórica

Animaciones.

La animación es la preparación de imágenes o dibujos para que al pasarlos a cierta velocidad den la sensación de movimiento. Existen muchas técnicas y programas que sirven para animar dibujos. Se puede animar dibujando una secuencia cuadro por cuadro; fotografiar dibujos de los diferentes movimiento o fotografiar un modelo tridimensional que se irá cambiando de posición lentamente (a esto último se le llama slow motion animation).

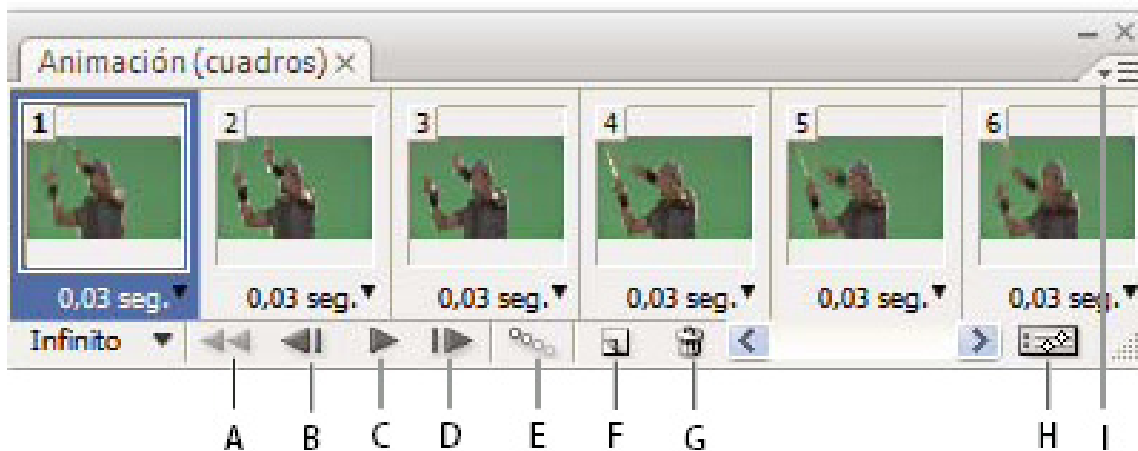
Lograr como animar dibujos es un trabajo repetitivo, que requiere de muchos dibujos para obtener una escena. Ya que se requiere 24 fotogramas por segundo para simular el movimiento.

Primero se realizan los dibujos, se colorean y luego se fotografían creando las distintas secuencias de movimiento. O si son fotografías se toman las secuencias y luego se animan.

Photoshop incluye un panel de animación que le permitirá crear secuencias para guardar animaciones por medio del uso de capas. También puede exportar a formato Photoshop un archivo con capas desde ilustrador y animarlo desde Photoshop. Estas animaciones pueden guardarse en formato gif, para crear gifs animados, que en determinado momento puede servir para utilizarlo como banner Web.

En Photoshop, el panel Animación (Ventana > Animación) aparece en modo de cuadros, mostrando una miniatura de cada uno de los cuadros de la animación.

Utilice las herramientas que se encuentran en la parte inferior del panel para desplazarse por los cuadros, definir las opciones de repetición, añadir y eliminar cuadros y previsualizar la animación. El menú del panel Animación contiene comandos adicionales para la edición de cuadros o duraciones de la línea de tiempo, así como para configurar la visualización del panel. Haga clic en el icono de menú del panel para ver los comandos disponibles.



Panel Animación (modo de cuadros)

A. Selecciona el primer cuadro B. Selecciona el cuadro anterior C. Reproduce la animación D. Selecciona el cuadro siguiente E. Intercala cuadros de animación F. Crea un cuadro nuevo o Duplica los cuadros que estén seleccionados G. Elimina los cuadros seleccionados H. Realiza una conversión al modo de línea de tiempo (sólo Photoshop Extended) I. Menú del panel Animación

Controles del modo de cuadros

En el modo de cuadros, el panel Animación incluye los siguientes controles:

Opciones de repetición Define el número de veces que se reproduce una animación cuando se exporta como archivo GIF animado.

Tiempo de retardo de cuadros Define la duración de un cuadro durante la reproducción.

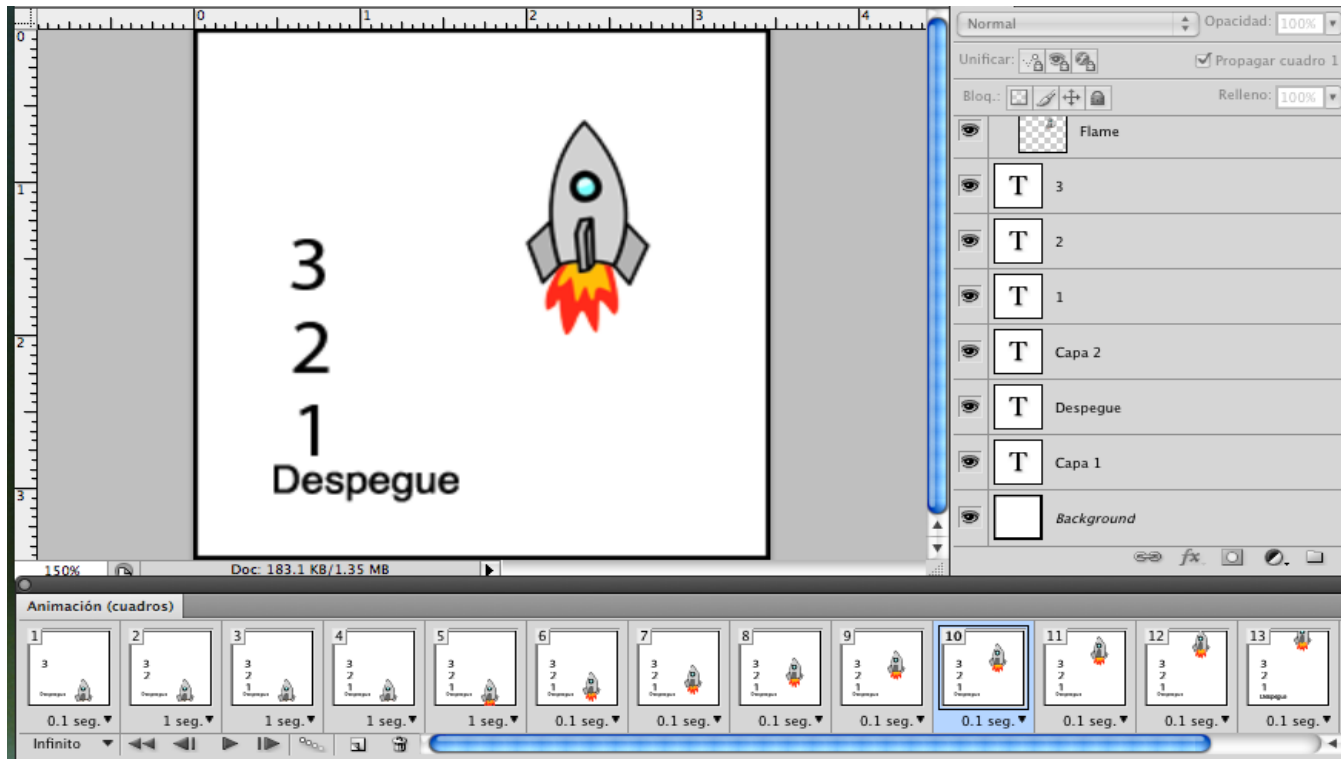
Intercala cuadros de animación Añade una serie de cuadros entre dos cuadros existentes, y las propiedades de capa se interpolan (varían) uniformemente entre los nuevos cuadros.

Duplica los cuadros seleccionados Añade un cuadro a la animación duplicando el cuadro seleccionado en el panel

Animación. Convertir en animación de línea de tiempo (Photoshop Extended) Convierte una animación de cuadros en una animación de línea de tiempo con la ayuda de imágenes principales a fin de animar las propiedades de capa.

Crear una animación

Una animación simple en Photoshop se realiza con el panel de animación en modo de cuadros, cada cuadro representa una configuración de capas, es decir que creará una o varias capas por cada movimiento de su animación e irá colocando en cada cuadro las capas que desee que estén visibles en un momento determinado, de manera que al verlas todas a una cierta velocidad produzca la sensación de movimiento.



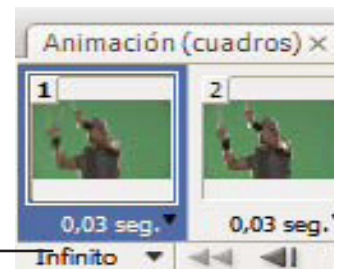
Animación sencilla, con varios cuadros. Note que cada cuadro tiene una posición y visualización diferente de los elementos o las capas.

Flujo de trabajo de la animación

1. Una capa de fondo no puede tener animación por lo tanto es importante que la convierta en capa regular antes de proceder a animar.
2. El siguiente paso es crear las capas necesarias con los elementos que desee animar. Si la animación incluye varios objetos animados de forma independiente o si desea cambiar el color de un objeto o cambiar totalmente el contenido de un cuadro, cree objetos en capas separadas.

3. Añada uno o varios cuadros al panel de animación.
4. Seleccione el primer cuadro y realice alguna de las siguientes acciones para configurar su animación:
 - Activar o desactivar la visibilidad para capas distintas.
 - Cambiar la posición de los objetos o las capas para que el contenido de la capa se mueva.
 - Cambiar la opacidad de la capa para provocar la transición del contenido.
 - Cambiar el modo de fusión de las capas.
 - Añadir un estilo a las capas.
5. Luego añada más cuadros y edite cada uno según sea necesario. Puede generar nuevos cuadros con cambios intermedios entre dos cuadros existentes en el panel utilizando el comando Intercalar (desde el menú contextual). Éste constituye un método rápido para hacer que un objeto se mueva por la pantalla o para hacerlo aparecer o desaparecer gradualmente
6. Defina las opciones de retardo de cuadro y de repetición.

Puede asignar un tiempo de retardo para cada cuadro (haciendo clic en la flecha que aparece a la par de los segundos) y especificar repeticiones de manera que la animación se ejecute una vez, un número determinado de veces, o de forma continua (haciendo en el menú de opciones de repetición a la izquierda del panel de animación).



7. Previsualice la animación haciendo clic en el botón reproducir.
8. Optimice la animación haciendo clic en esta opción desde el menú contextual.
9. Finalmente puede guardar la animación en forma de GIF animado con el comando Guardar para Web y dispositivos. También puede guardar la información en formato Photoshop (PSD) para poder trabajar más tarde en la animación o guardarlo como una secuencia de imágenes película QuickTime o como archivos independientes por medio del menú Archivo>Exportar>Interpretar video.

Si lo guarda para Web y dispositivos, asegúrese de seleccionar el formato GIF y ajuste las opciones según lo necesite. Escoja en las opciones de animación si desea que la animación se repita una sola vez o se repita de manera continua. Puede seleccionar el botón previsualizar para verlo su animación en acción, y luego oprima el botón Guardar, seleccione una ubicación y guarde.

Procedimiento

1- Abra archivo nuevo (comando+N).

- Nombrelo "Banner para Web Guía 10".

Algunos de los tamaños estandar de los banners en Internet son:

728 x 90 pixeles (Tamaño Más grande) 468 x 60 pixeles (Tamaño Grande)

230 x 35 pixeles (Tamaño medino) 90 x 30 pixeles (Tamaño pequeño)

160 x 600 pixeles (Tamaño grande en vertical)

Sin embargo, debe verificar el tamaño que dejó para el banner en su sitio Web.

- Seleccione opción Web, para tener las dimensiones en pixeles y cambie las opciones al tamaño que haya dispuesto para hacer su baner

- Resolucion de 72 ppi.

- Modo color RGB.

- Contenido Blanco.

- Hacer click a "OK".

- Guárdelo en una carpeta llamada guía 9 y ubíquela dentro de su carpeta personal.

2. Abra las fotografías a utilizar y realice los ajustes y efectos necesarios.

3. Diseñe su banner y anímelo siguiendo los pasos para crear una animación explicados en la guía.

4. Guarde el documento en la carpeta Guía 9 con la opción Archivo>Guardar para Web seleccionando el formato de archivo GIF (si selecciona otro formato su animación no tendrá efecto), y elija la opción de repetición de animación continua.

5. Para que su gif animado funcione como parte de su página Web debe sustituir la imagen gif que está en la carpeta imagenes dentro de su carpeta raíz de la semana anterior, por el gif animado. Para ello debe copiar el gif animado con el mismo nombre que tiene la imagen gif que ocupa el lugar en donde quiere que aparezca su baner.

Finalmente puede abrir el html en un navegador web y verificar que su página Web y su gif animado funcionen correctamente.

Referencias Bibliográficas

Adobe Photoshop CS 4, Guía del Usuario

Adobe Photoshop 5.0. Curso completo en un libro. Prentice Hall, México 1999.

Fotografía Digital, Edición 2009, Zoe Plasencia López, Ediciones Anaya Multimedia, Madrid, 2009

La Biblia de Photoshop CS3, Laurie Ulrich Fuller, Robert C. Fuller; Ediciones Anaya Multimedia, España 2008

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EVALUADAS DE LABORATORIO

Asignatura:	Edición digital de imágenes
Docente:	Lic. Ulises Lazo / Lic. Tania Dominguez / Lic. Marcela Mendoza / Lic. Marcela Altamirano/

GUIA DE LABORATORIO 10 ANIMACIÓN

Competencia:	Maneja herramientas de edición digital y las TIC's para la producción de materiales multimedia.
---------------------	---

Indicador de logro:
Utilizar las herramientas digitales en la producción gráfica de acuerdo a las necesidades de comunicación.

Evidencia: (lo que se va a entregar) Archivos digitales -Formato de Photoshop (PS) -Captura de pantalla cuando se le indique Porcentaje: 4% Fecha de presentación: Semana quince/ 4 Mayo al 9 Mayo	Actuación: Desarrollo de la práctica de laboratorio: Diseño y Animación de Banner para web, según indicaciones del docente, guardar el archivo en la carpeta personal denominado: Guia 10. Medidas 728x90px (Tamaño más grande), 468x60px (Grande), 230x35px (Mediano), 160x600px (Grande-Vertical). Resolución 72 dpi, Modo de color RGB. Porcentaje Guía 10: 4%
--	---

Condiciones de realización: INDIVIDUAL Desarrollo del ejercicio según la guía de laboratorio Denominar el archivo como Guía 10 dentro de su carpeta personal. Banner para Web Guía 10. Revisión general mientras el alumno trabaja.	Criterios de desempeño: Animación • Creación de animaciones
---	--

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EVALUADAS DE LABORATORIO

Asignatura:	Edición digital de imágenes
Docente:	Lic. Ulises Lazo / Lic. Tania Dominguez / Lic. Marcela Mendoza / Lic. Marcela Altamirano/

EVALUACIÓN UNIDAD 3

Competencia:	Maneja herramientas de edición digital y las TIC's para la producción de materiales multimedia.
---------------------	---

Indicador de logro: Utilizar las herramientas digitales en la producción gráfica de acuerdo a las necesidades de comunicación.	
Evidencia: (lo que se va a entregar) Archivos digitales -Formato de Photoshop (PS) -Captura de pantalla cuando se le indique Porcentaje: 5% Fecha de presentación: Semana dieciseis/ 11 Mayo al 16 Mayo	Actuación: Desarrollo de la práctica de laboratorio: Realización de Evaluación de la Tercera Unidad y Autoevaluación. Porcentaje Evaluación Práctica 3: 5%

Condiciones de realización: INDIVIDUAL Entrega de Evaluación Primera Unidad y de Autoevaluación. Realizar la evaluación de la Tercera unidad y Autoevaluación	Criterios de desempeño: Pre-impresión • Impresión. • Opciones de salida para impresión en Photoshop. Animación • Creación de animaciones
---	--