



REVISTA

JUVENTUD Y CIENCIA SOLIDARIA:

En el camino de la investigación

ANIMACIÓN SOBRE LOS IMPACTOS DEL SER HUMANO EN EL MEDIO AMBIENTE

Erika Beatriz Arias Ortega, Sarah Angelina Guzman Lopera



Mi nombre es **Erika Beatriz Arias Ortega**, tengo 17 años y estudio en la Unidad Educativa Sudamericano. Estoy cursando el tercer año de bachillerato. Me gusta dibujar y leer. En la universidad quiero estudiar diseño gráfico.



Mi nombre es **Sarah Angelina Guzman Lopera**, tengo 18 años y estudio en la Unidad Educativa Sudamericano. Estoy cursando el tercer año de bachillerato. Me gusta dibujar, animar y crear personajes. Quiero estudiar diseño gráfico, animación o diseño multimedia en la universidad.

Resumen

En este artículo se dará a conocer el proceso para llevar a cabo un corto animado sobre la educación y la concientización hacia la situación de los animales en peligro de extinción en el Ecuador.

Se presentará desde el guion hasta el proceso del movimiento de dibujos. En la actualidad, el arte animado ha evolucionado, pues ya no solo se le considera como un medio de entretenimiento exclusivamente para niños, sino también para todo tipo de público.

En cada una de estas producciones, ya sea para niños o para un público más adulto, se pueden ilustrar las ideas y la creatividad de los artistas. “La animación digital no solo se limita al entretenimiento y la publicidad,

sino que también ha encontrado un lugar importante en el ámbito de la educación y la capacitación” [1].

Este campo del arte digital puede utilizarse tanto para la diversión como para la enseñanza. Es precisamente del entretenimiento de donde surge la idea de educar a los niños a través de la animación, transformando el aprendizaje y haciéndolo más atractivo y didáctico. De este modo, se otorga diversidad y se rompe con el esquema tradicional de enseñanza. En este contexto, se realizó proyecciones de dibujos mediante ciertas herramientas de diseño para así lograr el objetivo planteado.

Palabras clave: Animación, personajes, escenarios, herramientas, PaintTool SAI, Live 2D

Explicación del tema

“Desde los primeros dibujos y pinturas hasta las complejas animaciones generadas por computadora de la actualidad, la animación ha evolucionado y se ha adaptado a las nuevas tecnologías y estilos artísticos” [2].

El proyecto fue realizado con el fin de educar a las personas sobre las consecuencias de sus acciones hacia la fauna y la flora mediante la animación, teniendo como programas principales a Live2D y PaintTool SAI.

Respecto a PaintTool SAI, esta herramienta de pintura y dibujo permite ilustrar a los personajes y los escenarios. Con ella se pueden crear ilustraciones de manera rápida y sencilla, gracias a su interfaz intuitiva.

Live2D es una herramienta de software que permite desarrollar animaciones bidimensionales a partir de ilustraciones estáticas, sin requerir modelado 3D para generar movimiento. Ofrece una alternativa más accesible y menos intensiva en comparación con la animación tradicional.

Adicionalmente, en el proyecto se utilizaron las herramientas: Canva, Bing imágenes y CapCut.

Estas herramientas permitieron elaborar todo lo necesario para lograr la animación, ya que se emplearon en la creación del guion y el *storyboard* de la historia, los cuales fueron posteriormente ilustrados y animados utilizando las dos herramientas principales mencionadas anteriormente.

El proyecto se inició con un análisis de costos de las dos plataformas usadas para la animación, pues para poder utilizarlas es necesario pagar una licencia.

Tabla 1. Análisis de sitio e información

Herramientas TIC's	Información
PaintTool SAI – Ilustración de imágenes	La licencia de usuario individual ronda entre \$40 a \$50
Live2D – Animación de imágenes	El precio del plan por mes es de \$13.37

Fuente: Autoras

El siguiente paso fue la elaboración del guion para lo cual se recolectó información sobre animales en peligro de extinción, sus modos de vida y sus hábitats. Además, se

investigaron las causas por las cuales ciertos animales están en peligro. Una vez recogida la información, se eligió al oso de anteojos como imagen principal de nuestra animación.

ACTO I

EXT. ANDES TROPICAL EN UN AMBIENTE DESOLADO - ATARDECER

Entre las cenizas una osa desesperada busca por los tristes paisajes a su cría, con una mirada de tristeza y horror mira a los alrededores, con su pelaje quemado y algunas zonas expuestas, pronto un sonido llamó su atención desde las ramas ya chamuscadas y las pocas hojas verdes cubiertas de cenizas.

La osa se acercó rápidamente y con gran desesperación levanta los escombros con su hocico, es como si estuviera buscando algo y su mirada lo delata, por la combinación entre esperanza y horror de lo está a punto de encontrar bajo aquel tronco.

En su mirada, la poca esperanza que quedaba fue reemplazada con un gran pavor. Bajo ese gran tronco, la osa encontró a su cría, a su hijo, a su bebé, gravemente herido y agonizando. Trato de despertarlo con su hocico, esperando a que se moviera.

El pequeño oseznó abrió los ojos débilmente, miró a su mamá, abrió su boca y dijo...

Figura 1. Guión
Fuente: Autoras

Una vez finalizado el guion, se realizó la creación de los personajes principales tomando como referencia a los osos de anteojos. Este proceso incluyó la elaboración del line art, el concept art y el diseño final.

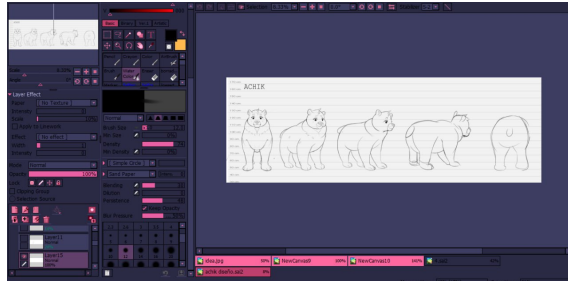


Figura 2. Line art de los personajes
Fuente: Autoras

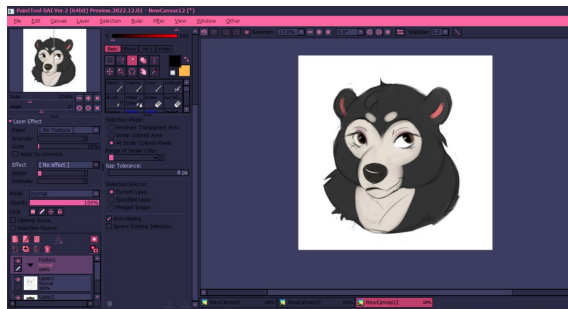


Figura 3. Concept art de los personajes
Fuente: Autoras

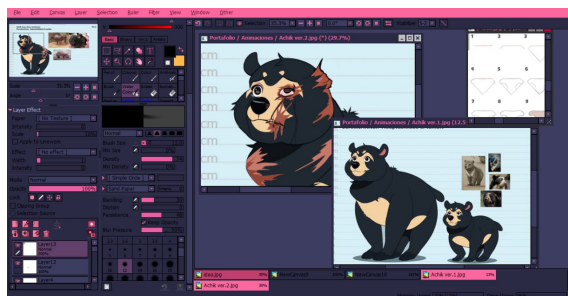


Figura 4. Diseño final de los personajes principales
Fuente: Autoras

Al momento de finalizar el diseño de los personajes, se dio comienzo al storyboard, utilizando Bing imágenes y Canva.

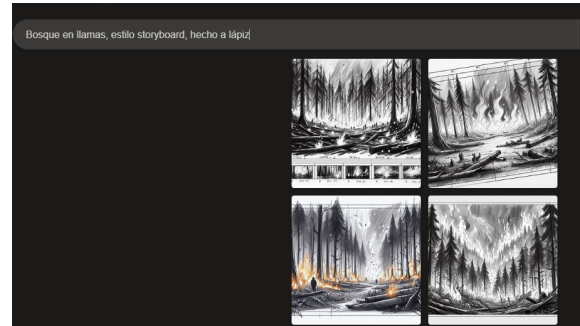


Figura 5. Creación de imágenes con Bing
Fuente: Autoras

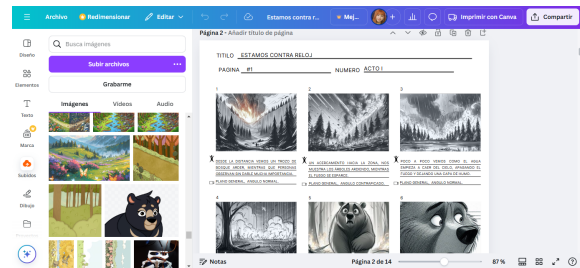


Figura 6. Estructuración del storyboard
Fuente: Autoras

Después, se utilizó Paint Tool SAI para crear los escenarios, empleando una paleta de colores específica que incluye filtros naranjas y azules. Se dibujó cada elemento de los escenarios por capas, lo cual es crucial para evitar deformaciones al animar las imágenes. El proceso de dibujar por capas permitió animar cada parte de forma independiente y añadir vectores sin problemas. Cuando los fondos están finalmente diseñados, se exportan a Live2D en formato PSD.

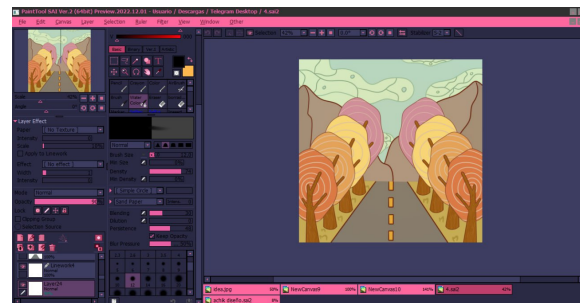


Figura 7. Diseño de los escenarios
Fuente: Autoras

Luego de exportar las imágenes, se emplearon varios vectores para animar las ilustraciones estáticas. Una vez aplicados los vectores a los personajes y escenarios, cada uno fue exportado como una película, lo que permitió editar y arreglar los movimientos. En esta etapa se desarrolló la animación, incluyendo el movimiento de la cámara, los fondos y los personajes.

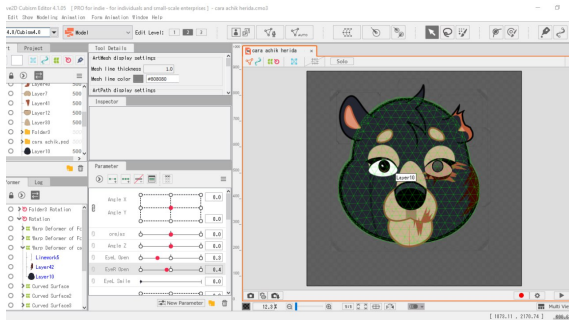


Figura 8. Animación con vectores de los personajes
Fuente: Autoras

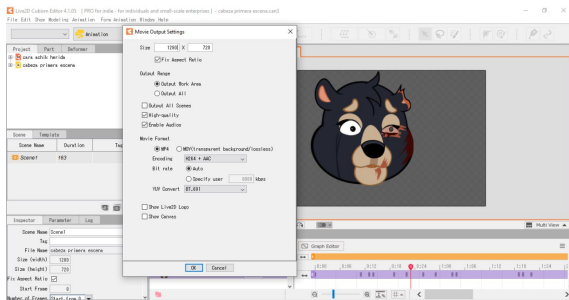


Figura 9. Estructuración y arreglo de la animación de personajes
Fuente: Autoras

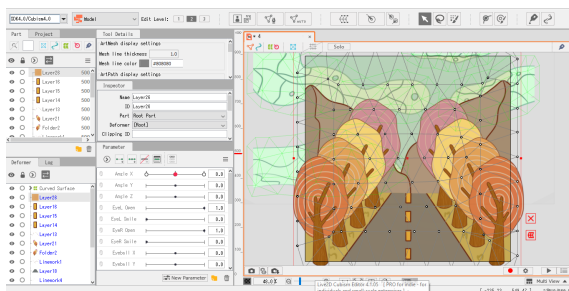


Figura 10. Animación con vectores de los escenarios
Fuente: Autoras

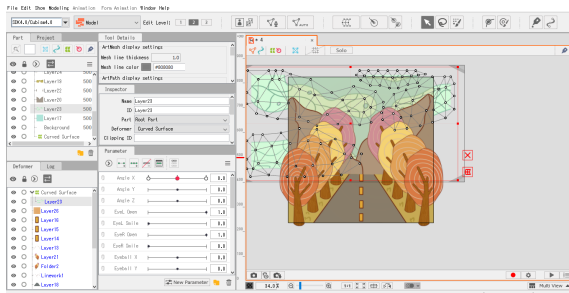


Figura 11. Estructuración y arreglo de la animación de escenarios
Fuente: Autoras

Finalmente, estos archivos se exportaron como mp4 para poder pasarlos a CapCut y unir la animación de los personajes con la de los escenarios. En este editor se agregaron los efectos de sonido y los créditos finales. Obteniendo el siguiente resultado:

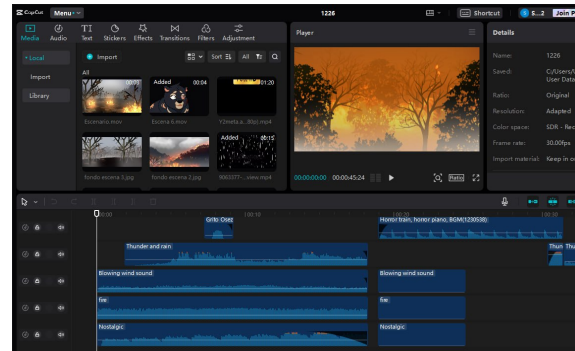


Figura 12. Edición final de la animación
Fuente: Autoras



Figura 13. Animación final
Fuente: Autoras (<https://bit.ly/3yReNHu>)

Conclusiones

Se logró cumplir con el objetivo de educar sobre la edición de imágenes estáticas y las consecuencias de las acciones negativas hacia el medio ambiente. Asimismo, se pusieron en práctica las habilidades y conocimientos adquiridos, obteniendo una respuesta positiva del público, quien mostró interés por aprender más sobre el mundo del arte digital y las enseñanzas que esta área puede ofrecer.

Agradecimientos

Extendemos nuestros agradecimientos a los docentes que nos brindaron la oportunidad de demostrar nuestras habilidades en el campo del arte digital y de exponer este proyecto al público.

Referencias

- [1] MST Concept Design School, «Historia de la Animación», MST Design Academy. Accedido: 16 de diciembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://shorturl.at/frli7>
- [2] IAV Soluciones Audiovisuales, «Cómo la animación digital está transformando la educación y la capacitación», Educación + Animación Digital. Accedido: 16 de diciembre de 2024. [En línea]. Disponible en: <https://shorturl.at/r4llM>