



# Conceptos de animación



**@SENAcomunica**

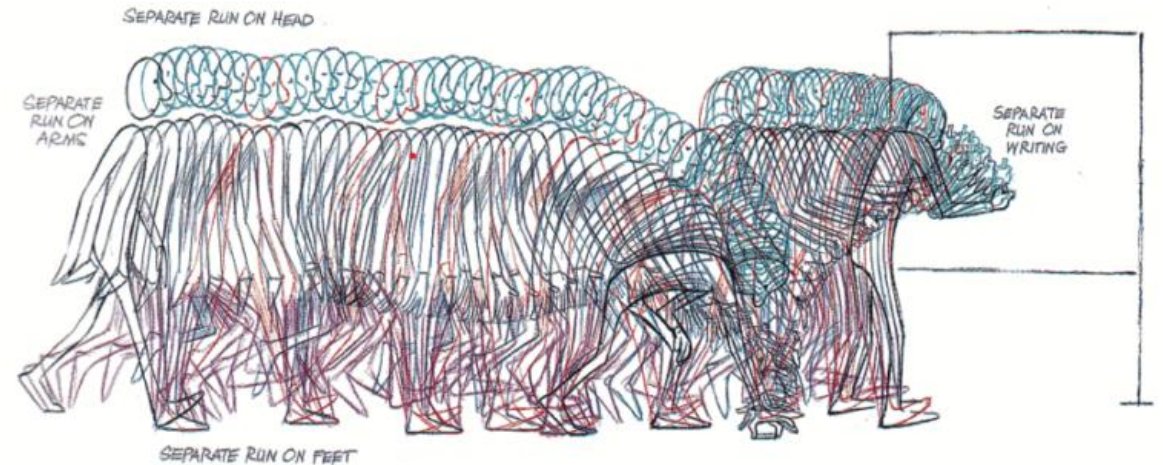
**www.sena.edu.co**

# Orden del día

- Palabras clave de la animación
  - Flujo de trabajo
  - Técnicas de animación
    - Herramientas

# Animación Fotograma a Fotograma

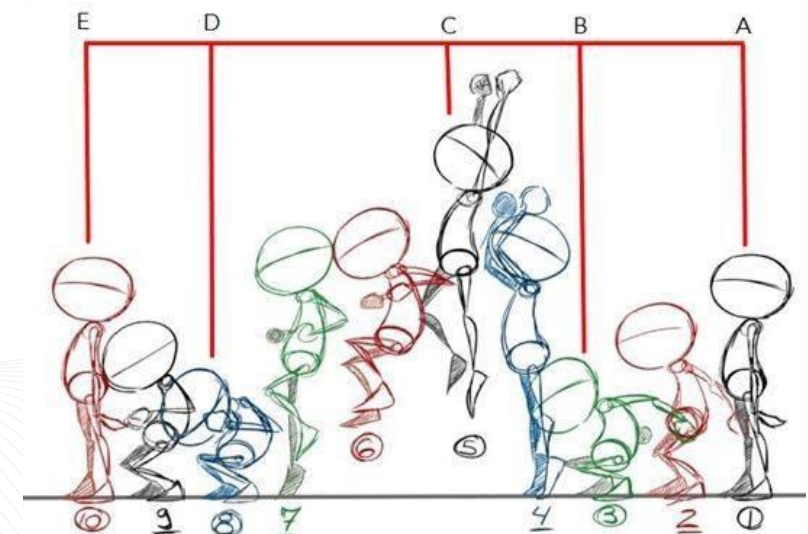
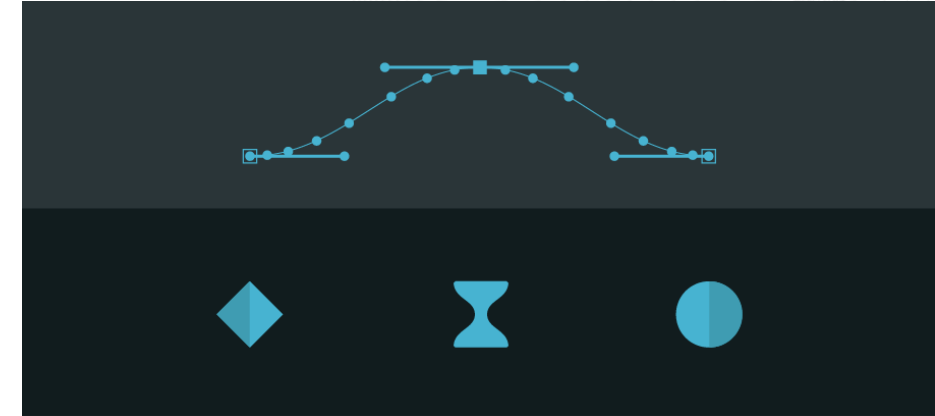
- Dibujo único para cada fotograma.
- Creación manual de toda la secuencia.
- Control total sobre el movimiento.
- Base de la animación tradicional clásica.



# Fotogramas Clave e Interpolaciones



- Fotogramas clave (Keyframes): Poses principales y extremas.
- Interpolaciones (Inbetweens): Transiciones entre las poses.
- Suavizan y completan la acción.
- Mayor interpolaciones es igual movimiento más lento.

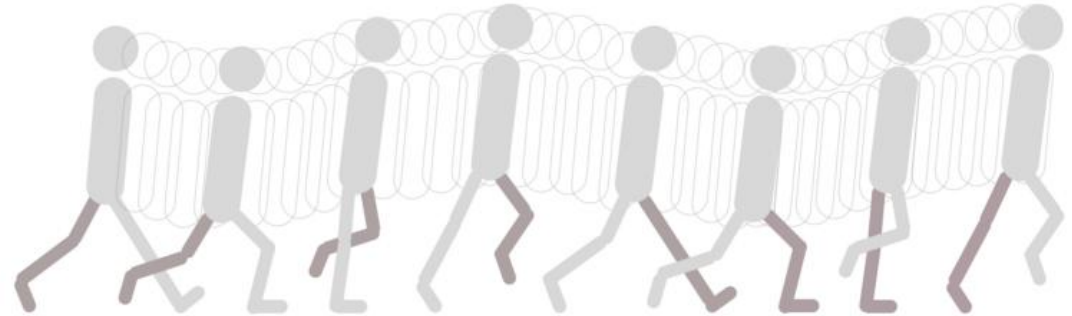




# El flujo de trabajo básico



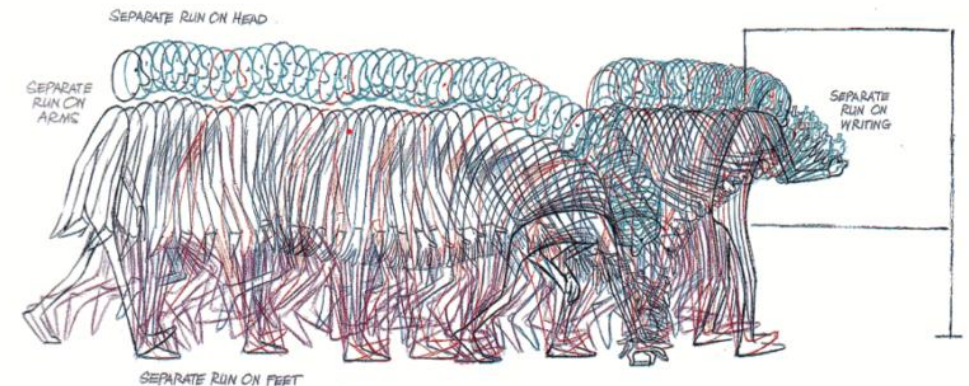
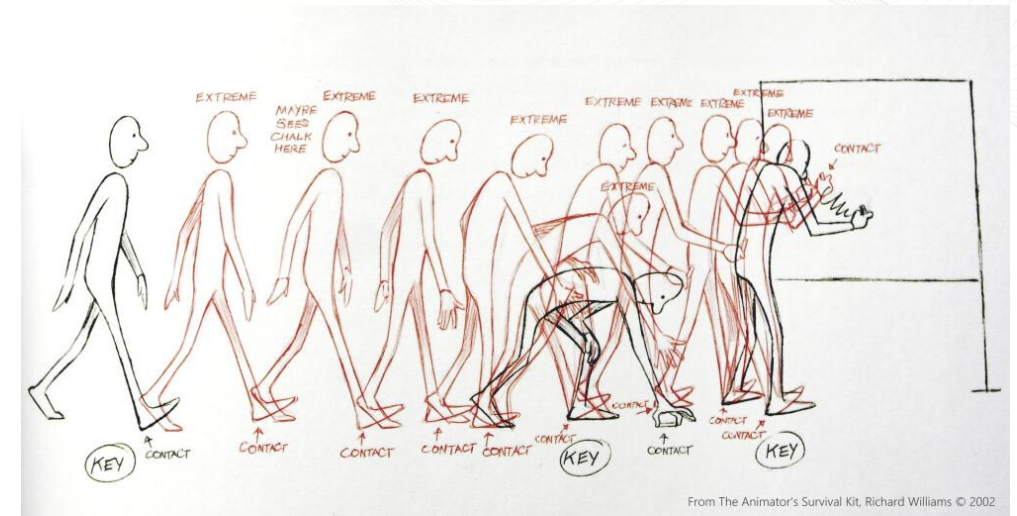
- Dibujar las poses clave primero.
- Añadir interpolaciones entre ellas.
- Revisar la fluidez de la secuencia.
- Refinar detalles y limpiar trazos.



# Técnicas: Pose a Pose vs Directa



- Pose a Pose: Planificada, estructura clara.
- Directa (Straight Ahead): Espontánea, dinámica.
- Técnica mixta (lo más común).
- Define el estilo y ritmo.

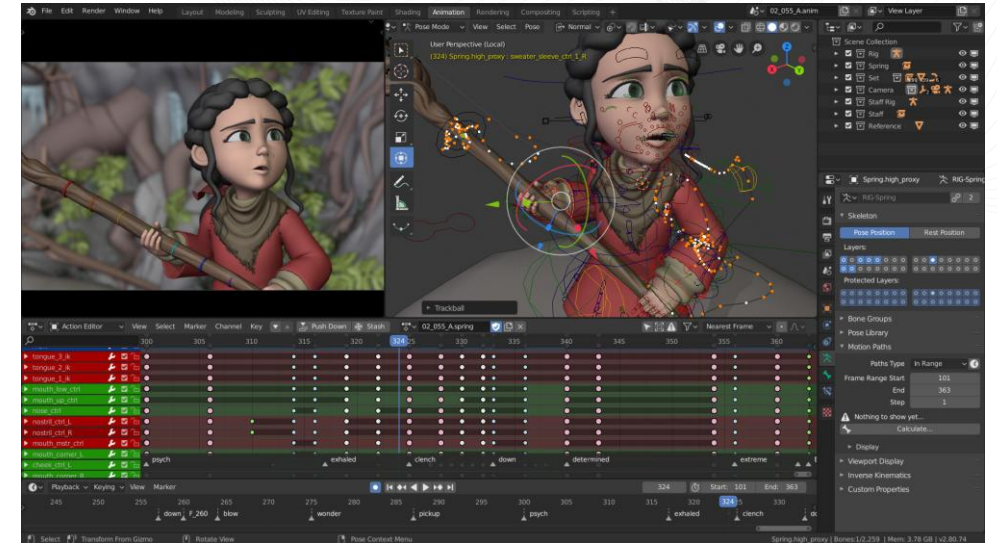




# Herramientas digitales esenciales



- Tableta gráfica.
- Software con línea de tiempo (Timeline).  
Blender 3D
- Uso de capas (Layers) separadas.  
Photoshop
- Onion Skin (ver varios fotogramas simultáneamente).





# GRACIAS



@SENACOMUNICA

[www.sena.edu.co](http://www.sena.edu.co)

**Líneas de atención al ciudadano, empresarios y PQRS:**

Bogotá: +(57) 601 736 60 60

Línea gratuita resto del país: 018000 91 02 70

Línea nacional: +(57) 601 546 15 00