

3 tecno

Boletín periódico
Año 2 n° 4
Diciembre 2013
ISSN 2344-987X

Editores Javier De Ponti
Silvana Nessi

Comité Editorial Sandrina Gobbi
Valeria Miccio
Adrian Di Pietro
Proyecto, diseño Tecnología CV3



› **Double Tap:** Doble toque, pulsar dos veces o tocar dos veces. Presionar dos veces de forma breve la pantalla.



› **Pinch:** Reducir, pellizcar, disminuir o unir con dos dedos. Juntar los dedos y moverlos ejerciendo cierta presión. Suele utilizarse para reducir un tamaño de una ventana, de una foto, de la vista de un programa.



› **Spread:** Ampliar, aumentar o separar dos dedos. Movimiento inverso al anterior que se usa para ampliar.



› **Press:** Mantener pulsado, presionar o pulsar. Tocar la pantalla y mantener presionado un tiempo.



› **Pan:** Barrer, frotar, limpiar o rascar. Mover uno o varios dedos sobre la pantalla sin perder contacto, como si se limpiara. Generalmente se utiliza para descubrir una imagen escondida.

Lo interesante del uso de los gestos táctiles es que la tecnología conocida en cuanto a dispositivos móviles y tablets toma aquellas cuestiones de la naturaleza del hombre para su desarrollo, reinventándose de acuerdo a los patrones de comportamiento según los usos y costumbres de las personas, siendo aquellas pequeñas la base de la inspiración para el desarrollo de interfaces de ingreso de información en dispositivos tecnológicos.



<http://dicereblog.wordpress.com>

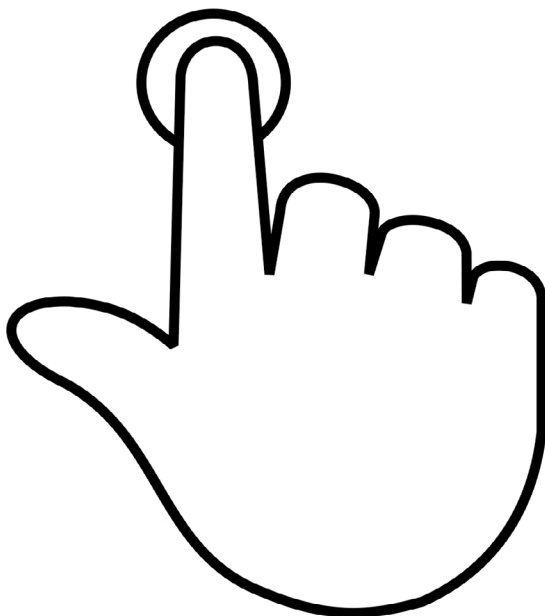
UNLP FBA DCV /**cátedra tecnología cv 3**

Diag. 78 n° 680
(B1900CKB)
La Plata. Pcia Buenos Aires
(54-0221-4237548)
www.3tecno.blogspot.com.ar

Referencias:

<http://www.manualdeestilo.com/tabletas-gestos-tactiles-basicos/>
<http://www.iphoneworld.com.es/2013/10/Tap-Scroll-Swipe-Pinch-gestos-tactiles.html>

Boletín periódico
Año 2 n^o 4
Marzo 2014
ISSN2344-987X



3 tecno

Sumario

- 26 Cine y animación
Layouts para piezas de comunicación audiovisual
Santiago Dutil
- 29 Tecnología y sociedad
El mp3, sistemas tecnológicos y prácticas sociales
Guillermo Weibchen
- 30 Animación
Animaciones de uso: los gestos táctiles
Sandrina Gobbi

Cine y animación

Layouts para piezas de comunicación audiovisual

Santiago Dutil

Todo proyecto se empieza por el principio... Algo que parece tan obvio no lo es en la práctica profesional del diseño visual animado. Éste tiene tantas aristas que es muy fácil perderse, saltarse pasos, o incluso abordar más de un paso a la vez. Se pierde el foco, se disipa la energía y por ende no se logra un resultado óptimo: no impacta, no sorprende, no empatiza, no comunica.

En otras palabras si no hay una planificación correcta, el trabajo pasará a formar parte del ruido visual al que estamos cada vez más expuestos. La etapa de layout en la producción de piezas audiovisuales gráficas es literalmente el 80% del trabajo. En términos sencillos consiste en componer en placas fijas los momentos clave o escenas de una pieza animada. Si el trabajo realizado con el layout es correcto la pieza completa debería poder decodificarse en una simple visualización de los cuadros puestos en orden secuenciado. Los layout dispuestos en una grilla conforman el story board. A su vez, los layout dispuestos uno detrás de otro en una secuencia temporal dan lugar al animatic. En la etapa de layout se definen:

- > escenarios, elementos,
- > qué es principal y qué accesorio, qué se destaca y qué acompaña,
- > la propuesta estética.

En el layout para animación además deben resolverse:

- 1. Cantidad de escenas.** Se lee varias veces el guión y se desglosa definiendo cuántos layouts (tomas/ escenas) son necesarios para narrarlo.

- 2. Estilo de animación.** El layout debe permitir imaginar claramente la pieza ya animada. (ver layouts de ejemplo y claves para la composición).
- 3. Comportamientos.** El layout ya nos sugiere direcciones y movimientos de los elementos.



Ejemplo 2 y 3
(ver también video)

- 4. Transiciones.** ¿De qué forma se vincula un plano con el siguiente? Ya se sugiere en los layouts desde la relación de los elementos, movimientos sugeridos, colores, etc. de un plano para con el siguiente. (ver layouts de ejemplo).



Ejemplo. El hombre está sobre un fondo celeste la transición esta sugerida como un zoom al pecho verde del personaje para pasar al plano siguiente con fondo verde. (ver también video e imagen a color).

- 5- Orden de lectura.** Se define el recorrido del ojo, dónde descansa, dónde termina cada plano y dónde retoma en el siguiente. Contemplar en la etapa de layout el recorrido del ojo de plano en plano nos permite evitar que la visión se pierda dificultando el flujo de información.

Link
para descargar ejemplos que
complementan este artículo
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/64954807/LAYOUTS.zip>

Storyboard y animatic son conceptos comunes al cine y a la animación, con la diferencia que, en el cine y la animación, los layouts que los componen son bosquejos y dibujos simples de línea.

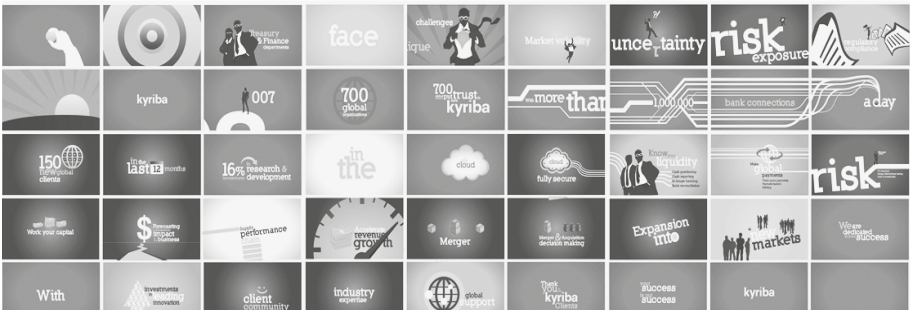
3 tecno

Cuando el ojo es bien dirigido la pieza se percibe agradable y no aburre.

6. Duración. Cada Layout sugiere la duración que tendrá en el video. Esto se da por la cantidad de información y el recorrido del ojo. En el caso de videos que tienen una locución que acompaña, la duración puede estar condicionada el ritmo del habla.

7. Ritmo. Fundamental definir en la etapa de Layout el ritmo en todos sus aspectos:

- a. ritmo de cadencia (muchos planos cortos, planos largos, planos de igual tiempo marcando un tempo, etc.)
- b. ritmo de complejidad gráfica
- c. ritmo cromático



Ejemplo. vistos en storyboard se puede apreciar los ritmos que estamos sugiriendo (ver también video).

Considerar estos puntos en el diseño de los layouts permite abordar luego la etapa de animación con una idea acabada de lo que la pieza es y lo que esta requiere. Si la pieza funciona viendo en secuencia los layouts sin animación, podemos optimizar la etapa de animación, sabiendo claramente donde es más necesaria y donde no.

Para finalizar, hay que señalar que hoy en día en la elaboración de una pieza de diseño animada se debe tomar en cuenta el poco nivel de atención que tenemos los receptores; lo rápido que se pierde el interés, y la volatilidad: los medios donde se publica permiten fácilmente pasar a lo siguiente, cambiar de canal y acelerar las previzualizaciones.-

Teconología y sociedad

El mp3, sistemas tecnológicos y prácticas sociales

Guillermo Weibchen

Entre 1986 y 1991, en el Instituto Fraunhofer ISS de Alemania, fue creado, como resultado a las problemáticas de digitalizar las líneas telefónicas de ese país, el formato mp3. Se necesitaba reducir 10 veces el ancho de banda consumido por las telecomunicaciones, la solución se alcanzó gracias a la tesis doctoral de Karlheinz Branderburg, un ingeniero industrial especializado en ingeniería eléctrica. Si miramos la creación del formato desde el punto de vista social, podríamos posicionarlo dentro de un sistema tecnológico conformado por la infraestructura del sistema de telecomunicaciones, el codec de compresión digital, y los usuarios. Estos tres elementos lo configuran como un sistema tecnológico abierto ya que sus elementos están expuestos a otros sistemas, por ejemplo los usuarios de las telecomunicaciones son usuarios de muchos otros sistemas y la infraestructura esta expuesta al medio ambiente donde tienen lugar otros sistemas. Pero a la vez como un sistema tecnológico cerrado porque solo necesita de estos tres elementos para cumplir su objetivo.

Por otro lado, los elementos pueden provocar cambios en otros sistemas al ser introducidos en estos, por ejemplo el MP3 se comenzo a utilizar a mediados de la década de 1990 como el principal formato

3 tecno

Desde una perspectiva social, el cambio de entorno y la práctica social se podría pensar desde un concepto de habitus, propuesto por Pierre Bourdieu, que en cierta medida es contrapuesto a los estudios sobre aceptación y uso social propuestos por Bruno Latour.

de distribución de archivos digitales. Esto se debió a que las conexiones de datos eran de muy baja velocidad -aproximadamente 100 veces más lentas que las actuales- y el uso del codec permitió tiempos de transferencia mucho menores.

De esta forma se establecen las redes P2P para intercambiar archivos musicales, dándole forma a un nuevo sistema. Mientras que este último sistema tecnológico creció en cantidad de usuarios y se hizo habitual la práctica social de descargar contenidos por estos medios, el sistema original y tradicional de comercialización de música, en formatos físicos, comenzó a decaer. La aceptación social que tuvo el nuevo sistema de descarga implicó un cambio profundo en el intercambio de archivos que devino en nuevos hábitos de consumo.

El mp3 y las redes P2P dieron nuevas posibilidades a los usuarios y estos optaron por obtener el contenido por estos medios, estableciendo así la red necesaria como para conformar un sistema tecnológico.

Por último, debemos tener en cuenta que no sólo la creación de nuevos elementos pueden disparar estos cambios en los sistemas o el establecer nuevos, sino también la simple evolución de los elementos existentes.

Animación

Animaciones de uso: Los gestos táctiles

Sandrina Gobbi

Los gestos son las intervenciones táctiles sobre un dispositivo tecnológico que nos permiten acceder a la información tocando directamente sobre la pantalla -que sirve como interfase- y nos devuelve resultados de uso. Nos permiten cambiar la información y la distribución de los elementos en un entorno gráfi-

co para no sobrecargar de botones las pantallas. Las interfaces táctiles (inicialmente nombradas en inglés y con sus traducciones posibles pero no certeras al español) responden a situaciones de uso conocidas por los usuarios en cuanto al acceso a la información en los trappad de las notebooks y a los gestos que de manera innata hacemos con las manos cuando hablamos. Según la empresa Apple, quién patentó sus gestos para que la competencia no pudiera utilizarlos, los gestos del ipod touch son intuitivos y responden a nuestras costumbres de uso.

Estas acciones son pequeñas animaciones de intervención sobre la información a la cual vamos a acceder. Las mismas cuentan con 3 partes: un incio, un nudo y un desenlace desarrollados en un período corto de tiempo y tienen como finalidad la respuesta de una acción por parte del dispositivo móvil. Las más conocidas son:

- › **Tap:** tocar o pulsar. Es el movimiento básico de presionar brevemente la pantalla con el dedo.
- › **Drag:** arrastrar, desplazar o mover. Es un movimiento básico que implica mover los dedos presionando la pantalla en cualquier dirección sin perder contacto. Se utiliza para desplazar un elemento de un lugar a otro de la pantalla, desbloquear un dispositivo, etc.
- › **Swipe:** Deslizar, pasar o navegar horizontalmente. Mover horizontalmente el dedo por la pantalla con un toque rápido, implica dar vuelta una página, pasar fotografías, etc.
- › **Scroll:** Deslizar, pasar, bajar o navegar verticalmente. Es un movimiento vertical que se usa para actualizar una columna, hacer avanzar un documento, etc.



3 tecno