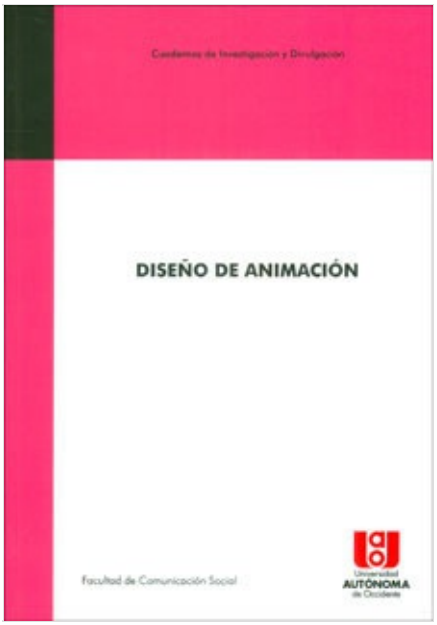
Diseño de animación

Autor
Andrés Fabián Agredo Ramos



Sinopsis

Autor: Andrés Fabián Ágredo RamosEditorial: Universidad Autónoma de Occidente (Cali, Colombia)Direción de Investigaciones y Desarrollo TecnológicoPrograma de Diseño de la Comunicación GráficaFacultad de Comunicación SocialFecha de edición: Febrero de 2011ISSN: 16922832-27Formato: Documento de InvestigaciónTerminado: RústicaTamaño: 17 x 24 cm.Número de páginas: 63Reseña: Como se ha evidenciado, el lenguaje animado desde sus orígenes se ha sabido acoplar a múltiples públicos y culturas, reflejadas en diferentes manifestaciones del Diseño, que al articularse con nuevos medios de comunicación, han hecho surgir posibilidades nunca antes imaginadas, que hacen de este lenguaje un atrayente recurso para investigar. En este sentido el cuaderno de investigación Diseño de Animación, pretende propiciar un espacio de reflexión en torno de la animación y su relación con el diseño, específicamente el diseño de comunicación gráfica. La acelerada cibercultura y aceptación de híbridos, han generado numerosas expresiones que es necesario ir puntualizando. La animación digital, la animación sintética, la imagen en movimiento, las grafías en movimiento, las kinegrafías, el diseño en movimiento, el diseño audiovisual y el diseño interactivo, son algunas de las expresiones que evidencian una falta de un presupuesto teórico sólido.

Impreso

Año de publicación: 2011
Presentación: Libro
ISBN13: 1692283227

$18.600 COP

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Debido a que las mentes interesadas en los avances tecnológicos son más ágiles que las mentes interesadas en reflexionar sobre la imagen, es adecuado promover y brindar bases para reflexiones enfocadas en la imagen en movimiento. El documento, entonces, estudiará diferentes posturas sobre la animación y el diseño, para explorar relaciones existentes y una definición de la animación desde la óptica del diseño; paralelamente, se irán definiendo elementos de la comunicación visual para ser aplicados en la animación. Éstos se estructurarán partiendo de la imagen misma, la imagen en movimiento y la imagen digital.



Sobre el autor

Andrés Fabián Agredo Ramos

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen