



LESSON CONTENT TEMPLATE



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

Historia y legado de la animación

Tema 1_ Lección 4

Ejercicios de animación tradicionales

Introducción

Esta lección se centra en la comprensión de la luz desde la base de la misma, cómo esto es lo que nos hace tener movimientos naturales y podemos percibir la animación. Ver ejemplos de juguetes antiguos y de esta manera entender las dimensiones del movimiento, cómo se reproducen en el tiempo y cómo deben ser estéticos para ser bien percibidos por el espectador que observa la composición.

Objetivos

1. Entender la luz como el engaño de los ojos y cómo los movimientos surgen de allí.
2. Hacer ejercicios simples para construir un juguete de luz.
3. Hacer animaciones con sombras y objetos de la vida real para comprender su movimiento en la pantalla.
4. Comprender la composición de los objetos dentro de la pantalla.

A través del conocimiento que hemos adquirido:

¿Cuál es el fenómeno phi y la persistencia retiniana?

El efecto phi es un fenómeno descubierto por Eduard Muybridge que se dio cuenta de que la imagen colocada a una cierta velocidad se mantuvo en la retina, causando que el ojo la conecte con la siguiente imagen, produciendo la sensación de movimiento.

¿Cómo decides qué animar para que, incluso en un juguete, sea hermoso?

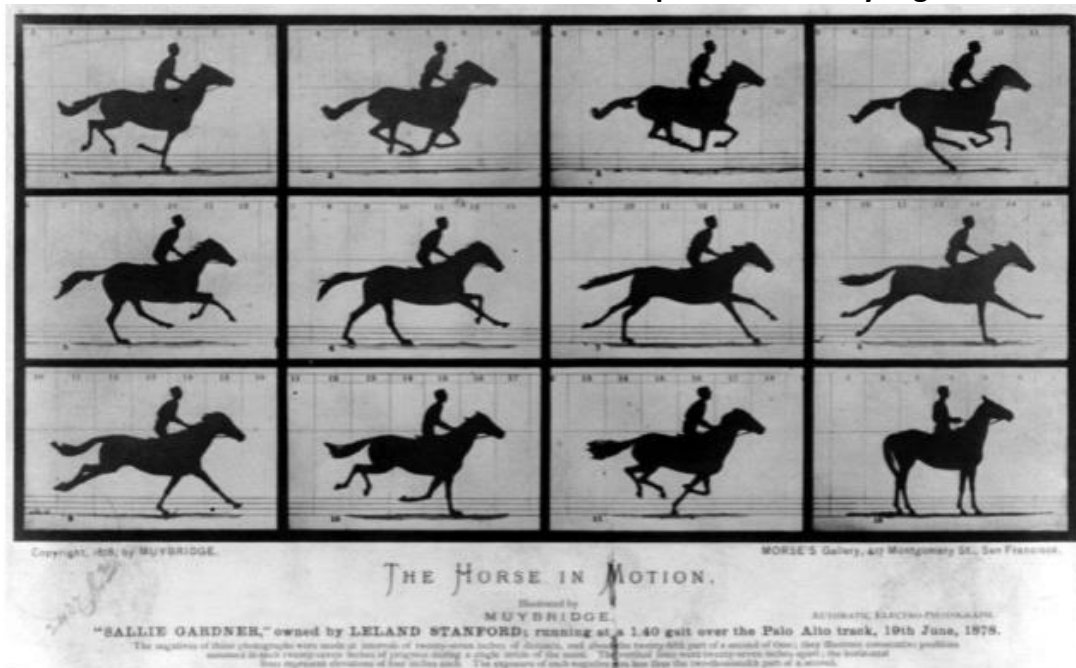
Las composiciones estéticas dentro de la animación son muy importantes, teniendo en cuenta qué y cómo se mueven los objetos podemos generar la sensación de un movimiento estético, además de llevarlo a parámetros como la ironía, la percepción de la realidad o la interpretación de la misma. A través de referencias simples o pensamientos simples, podemos llegar a entender cómo algo puede ser importante para animar.

¿Cómo puede la interpretación de la realidad hacer que los objetos simples tengan movimientos vitales?

Los referentes y el estudio de la animación nos hacen entender el movimiento de las cosas, utilizando programas sencillos podemos hacer que un objeto inanimado parezca un objeto vivo. Siempre haciendo un estudio del movimiento a través de referentes como animales o humanos, entendiendo el tiempo que la luz permanece en nuestros ojos.

Imágenes

1. Fenómeno Phi de un caballo desarrollado por Edward Muybridge.



Conclusiones

La persistencia retiniana es la base de la animación y del propio audiovisual, a través de juguetes y ejercicios sencillos podemos entenderlo y aplicarlo para pasar a lo que queremos contar dentro de la animación.