



LESSON CONTENT TEMPLATE



Erasmus+

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

1. La animación como herramienta

Tema 3 _ Lección 1

Principios de la animación

Introducción

En esta lección entendemos cómo la imagen animada ha sido teorizada por los sabios de la animación. Los precursores de la animación contemporánea. Aquí revisaremos los 12 principios de la animación de Disney y cómo Warner Bros los ha aplicado de manera diferente con el tiempo, haciendo una clara comparación y diferenciación. Además, realizaremos actividades de software sencillas sobre algunos de los principios básicos de la animación.

Objetivos

1. Comprender e interiorizar los 12 principios básicos de la animación de Disney.
2. Comparar e identificar los principios de los cortometrajes animados realizados por diferentes compañías de animación.
3. Realizar ejercicios de animación básicos para comprender algunos de los principios como el estiramiento y la contracción, la animación complementaria y superpuesta, los arcos y la anticipación.
4. Realizar un ensayo en vídeo sobre el uso antiguo y contemporáneo de los principios.

A través del conocimiento que hemos adquirido:

¿Cuáles son los 12 principios de la animación y de qué tratan?

The illusion of life: Disney animation (1981) Thomas, Frank; Ollie Johnston.

1. Estiramiento y encogimiento: los objetos se deforman con respecto a su volumen, material y cantidad de fuerza aplicada. Se deforman sin perder su volumen, se estiran y se encogen.
2. Anticipación y recuperación: las acciones tienen una acción que lo anticipa para dar claridad sobre la acción principal, habla de la fuerza y la intención del principio, de la misma manera las acciones se recuperan para dar la sensación de volver a la calma.

3. Puesta en escena: es uno de los principios más complejos, constituye que todas las acciones deben estar bien compuestas y claras dentro de la toma. Esto se hace a través de actuaciones, tiempo, cámara y escenario para dar claridad al espectador.
4. Animación directa y pose por pose: es un principio que nos habla de la creación de animación, de esta manera, la animación directa es una animación que se realiza fotograma por fotograma y pose por pose de animación, una animación que se analiza primero en poses principales con el fin de tener una mejor concepción del tiempo. La animación pose por pose se utiliza para personajes y la animación directa se utiliza para elementos naturales y “appendixes” que se añaden a los objetos.
5. Animación superpuesta y animación complementaria: este principio nos habla de los “appendixes” que hemos atado a un cuerpo que se mueve, de esta manera entendemos que los cuerpos atados tienen una pista, que es la fuerza aplicada que nos dice sobre el volumen y la rigidez. Se divide en dos, la animación superpuesta es con objetos que no son parte del cuerpo, como ropa y cadenas, y la animación complementaria con accesorios atados al cuerpo como alas o gorras.
6. Aceleración y desaceleración: Los objetos tienden naturalmente a comenzar más lento y terminar más lento. No tienen movimientos acelerados constantes para hacerlos más vivos.
7. Arcos: los movimientos naturales de los objetos se mueven en arcos.
8. Acción secundaria: Es una acción que nos habla de la acción principal, de la intención, sin interferir con la acción principal.
9. Sincronización: El principio más importante, la base de la animación. Es el principio que nos dice cuánto dura cada fotograma en la pantalla para generar la sensación de movimiento.
10. Exageración: Los movimientos deben ser tan exagerados como lo permita el entendimiento.
11. Dibujo sólido: La sensación de tridimensionalidad debe ser generada a pesar de trabajar en animaciones en dos dimensiones. (este principio no se aplica a la animación 3D porque toda animación ya lo tiene)

12. Atractivo: los personajes, movimientos y fondos deben tener un atractivo distintivo para que sea hermoso y estético para los espectadores. (es un principio bastante subjetivo, como la belleza)

¿Cómo se utilizan los principios a través del ejercicio de rebotar una pelota y añadirle un “appendix”?

La pelota debe anticiparse para el salto, saltar en arcos, y cuando toca el suelo debe tener contracción y estiramiento, además de acelerar y desacelerar en los puntos más altos y finales, con el fin de terminar recuperando su movimiento en el último rebote.

Allí, hay que añadir un “appendix” para dar la sensación de salida, como una cola u orejas que se añaden al personaje con el fin de entender los arcos de nuevo y la animación complementaria y superpuesta.

https://www.youtube.com/watch?v=oJvGHbUHYWU&ab_channel=puuung

https://www.youtube.com/watch?v=PkrT90ESJb8&ab_channel=robcat2075

¿Los animadores afectan los principios o son una ley general?

Los principios de la animación son sugerencias que después de la comprensión completa pueden ser alterados por animadores experimentados.

¿Por qué se alteran los principios de la animación?

Se alteran para ser más atractivos, más dinámicos y crear un pacto ficticio diferente con el espectador en cuestión.

Conclusiones

Los principios de la animación son la base de la construcción de la animación, es importante memorizarlos, identificarlos y utilizarlos correctamente en animaciones simples.

Referencias:

The illusion of life: Disney animation (1981) Thomas, Frank; Ollie Johnston.

https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldI4bF4&ab_channel=AlanBeckerTutorial