



## 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 2

### Uso de los principios

#### Introducción

En esta lección revisaremos los principios de la última lección, haciendo actividades para reforzar los conceptos y explorar los nuevos principios.

#### Objetivos

1. Comprender y memorizar los 12 principios básicos de la animación de Disney.
2. Realizar ejercicios de software que cumplan los 12 principios de la animación.
3. Comprender cómo la puesta en escena y la composición pueden ayudar a dar un mensaje más correcto.

A través del conocimiento que hemos adquirido:

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

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 utilizar correctamente el principio de puesta en escena en una escena animada?**

Al definir cómo serán las acciones de nuestros personajes u objetos en la composición, el tiempo debe ser entendido y cómo cada acción debe respetar una correcta concepción dramática para que el espectador entienda que los personajes que actúan en mi escena son reales, de la misma manera que cada acción

debe tener su espacio temporal para que los tiempos y movimientos de los personajes no se superpongan.

Al tener una claridad temporal, podemos ayudarnos a nosotros mismos con el nivel de la toma que podemos poner en nuestra escena y así ayudarnos a través de una cámara y el tipo de toma a hacer para dar una mejor comprensión de la acción.

Por último, debemos considerar el fondo, los trajes y los objetos que tenemos en la pantalla para dar a nuestro espectador aún más claridad.

### **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](https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldI4bF4&ab_channel=AlanBeckerTutorial)  
s