



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 3

Principios que afectan mi carácter

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 de hacer actividades sencillas de software sobre algunos de los principios básicos de la animación.

En esta lección específica observaremos cómo los principios que discutimos afectan a nuestros personajes y, lo que es más importante, a sus movimientos.

Objetivos

1. Comprender y memorizar los 12 principios básicos de la animación de Disney.
2. Conceptualizar un personaje animado inventado que cumpla con los principios de la animación de Disney.
3. Crear posturas clave para que el personaje objetivo anterior transmita su movimiento.
4. Hacer un paralelo entre los movimientos de mi personaje creado y un animal o ser real.

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 usar los principios con respecto a un personaje?

El personaje debe ser creado sobre la premisa del movimiento. ¿Cómo se mueve nuestro personaje? Debe ser la cuestión más importante dentro de la conceptualización, de esta manera debemos crear un carácter que cumpla con todos los principios, teniendo en cuenta los “appendices”, anticipación y aceleración, principios vistos en lecciones anteriores.

Los principios que debemos cumplir en el diseño deben ser los del atractivo, la exageración, los arcos y el dibujo sólido para que de esta manera hagamos de nuestro carácter un ser creíble, vivo con un diseño según el universo creado.

¿Qué debo tener en cuenta para las poses y movimientos clave de mi personaje?

Las poses y movimientos claves de mi personaje siempre deben tratar de ser referenciales, hay una creencia de que los seres entienden su propio movimiento, pero este no es el caso, debemos analizar sobre la base de otras obras animadas, obras audiovisuales, dramaturgias y videos de la vida real como son los movimientos, expresiones y acciones de nuestros personajes. En caso de no encontrar, debemos registrarlos o crearlos.

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.

Dentro de la animación de personajes es muy importante tener en cuenta referencias de todo tipo para entender los movimientos correctos y dar una sensación de vitalidad a nuestro personaje.

Referencias:

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

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