

Selección de Escena

La escena que he elegido fue la cuarta escena, en el interior del castillo. A pesar de ser una escena diferente al resto, considero esta escena ser la que cuenta con más contenido y etapas.

La escena presenta un escenario desconocido y oscuro, que busca causar un poco de incertidumbre y temor por nuestro protagonista. A pesar de que el principio mismo parece algo amenazador, Mibi no se muestra asustado y saca a relucir un hechizo luminoso, el cual acompañado de sonidos de campanas genera asombro y tranquilidad.

Cuando Mibi encuentra al guardián del castillo, se espera dar una sensación de preocupación y compasión por el personaje, al verlo soltar una lagrima después de romper su báculo por accidente.

Principios de Animación

Los siguientes principios son los cuales fueron usados en la elaboración de la animación:

Anticipation

- Mibi al levantar su mano antes de intentar tocar a la criatura de la luz.
- Cuando Mibi apoya sus pies sobre la piedra en la que está sentado antes de realizar un salto.

Staging

- Esto es intentado conseguir en múltiples escenas, en donde, haciendo uso de un empty, se guía la vista de la cámara a las acciones importantes, tales como la puerta cerrándose detrás de Mibi, el hechicero haciendo su hechizo de luz.

Straight ahead & Pose to pose

- Straight ahead fue usado en la elaboración de los ciclos de animación de Mibi, siguiendo una hoja de poses para un loop de caminata.

- Pose to pose fue usado mucho para marcar las poses fuertes, esperando que blender hiciera los intermedios, en caso de que no estuviera satisfecho con esto, realizaría los intermedios a mano.

Slow in and slow out

- Esto es principalmente usado cuando el protagonista camina, comienza lento, mantiene una velocidad relativamente constante y alenta sus pasos antes de detenerse.

Exaggeration

- Mibi, al estar asustado, tiembla de manera muy evidente, para expresar su terror e intentar empatizar al espectador.

Conclusiones

La animación final terminó siendo completamente diferente a lo que planeaba originalmente. Primero hice una historia con personajes propios, elementos y ubicaciones completamente inventadas por mí, esperando tener el tiempo para realizar todo lo que tenía planeado. Debido a las condiciones actuales y el tiempo reducido, fui impulsado a optar por un concepto completamente diferente y comenzar desde el principio el proyecto que no tendría el tiempo suficiente para terminar.

Debido a que no contaba con el tiempo suficiente con el cual sentía que conseguiría alcanzar la calidad que esperaba conmigo modelando los elementos que usaría, terminé aceptando como la mejor estrategia, era el buscar primero elementos con los que podría trabajar, como partes de escenarios, así como personajes que pudiera usar y así crear un mundo alrededor de ellos. Esta forma de trabajar me agradó, ya que en lugar de pensar primero en una historia y sus personajes, construí primero la personalidad de los personajes y armé una historia pensando en cómo se desenvolverían en el mundo que creé.

Con la clase aprendí a animar en blender, me empujó a experimentar con efectos de partículas, así como fuerzas de diferentes tipos. Además de esto, con la intención de

tener más práctica para poder desarrollar de la mejor manera posible mi proyecto, trabajé mucho con la interfaz y diferentes herramientas de blender que me permitieron superar varios obstáculos con los que me encontré.