

# VJ – Animación 2D FINAL

## Personajes para VJ

---

### Consigna

Desarrollar y animar los siguientes personajes:

#### 1. Personaje de parcial 2 (2 animaciones más):

- Agregar **2 animaciones** extra al personaje entregado en el Parcial 2. Priorizar las animaciones esenciales.

#### 2. Enemigo secundario (mínimo de 3 animaciones):

- Desarrollar un enemigo secundario, separado en partes para luego ser animado en DragonBones.
- Realizar **3 animaciones**. Por ej. idle, moverse (caminar, correr, volar), atacar, recibir daño, saltar, morir, etc.

#### 3. Jefe de Nivel (mínimo de 3 animaciones):

- Desarrollar un Jefe, separado en partes para luego ser animado en DragonBones.
- Su complejidad debe ser igual o mayor al personaje principal.
- Realizar **3 animaciones**. Por ej. Idle, moverse (caminar, correr, volar), atacar, recibir daño, saltar, morir, etc.
- En algunas de las animaciones se debe realizar intercambio de imágenes (ojos, boca, manos, etc).

### BONUS:

- Se tendrán en cuenta las animaciones extra.
- Se tendrán en cuenta modificaciones realizadas al Sprite sheet, para hacer retoques o agregar efectos.
- Se tendrá en cuenta que se agreguen imágenes extra (o secuencia de imágenes).

Por ej. Realizar en Photoshop el rastro del ataque, efectos de impacto, polvo, etc.

### Presentar lo siguiente comprimido (zip o rar):

- **Proyecto de Dragonbones** que incluya el archivo de Dragonbones y la librería con las imágenes. Se puede presentar cada personaje en su propio proyecto o todos los personajes en el mismo proyecto.
- **Carpeta de nombre “HTML”** con las animaciones exportadas en html.
- **Carpeta de nombre “Sprite Sheets”** con las animaciones exportadas en Sprite sheet/tira de imágenes.
- **Carpeta de nombre “Referencias”** con un mínimo de 2 referencias por cada animación. Puede ser un gif, un link de video, imágenes con poses). **\*2 PUNTOS MENOS SI NO SE PRESENTAN REFERENCIAS**

### Nombre del archivo comprimido:

Apellido\_Nombre\_Turno\_Comisión\_Animación2d\_FINAL

### Se evaluará:

- Las animaciones deben ser claras y debe entenderse qué acción está realizando el personaje.
- La correcta aplicación de la herramienta Dragonbones Pro.
- Buena aplicación de tiempos, velocidades y **PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN**.
- Huesos y orden de imágenes correctamente aplicados.
- Presentación correcta (nombres correctos y que no falten archivos).

### No es obligatorio para aprobar, pero para llegar a nota 10 se deberá:

- Realizar intercambio de partes/imágenes en algún momento.
- Aplicar al menos una imagen extra/efecto.
- Utilizar curvas de animación en donde corresponda.
- Aplicar mesh si el personaje lo necesita (en el caso de que quede DEMASIADO rígido si no se aplica).