**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**

Nombre: Ortiz Rodríguez Salvador Alejandro

Grupo: 3CV8

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**2.1 Character Movement**

Rúbrica: Qué principio(s)s

Rúbrica: ¿Qué principio(s) seleccionaste para tu animación?

¿Cuál es el objetivo de la animación?

del movimiento del personaje\*

**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

De mi animación titulada “Storia Di Vendetta” elegí desarrollar la primera escena en la cual el personaje inicial muestra un poco de sus habilidades eliminando a unos cuantos tipos malos mientras uno de ellos escapa.

Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene texto

Descripción generada automáticamente

La escena consta de 15 tomas con una duración aproximada de 15.75 segundos en la cual el protagonista observa a unos individuos desde las alturas, ellos notan su presencia luego de que uno es asesinado. El personaje salta del tejado y cae frente a esos sujetos, elimina a otro mientras uno de ellos se aproxima cuerpo a cuerpo contra el y a la distancia otro más observa la escena.

El personaje protagónico observa como escapa despavorido el último sujeto con vida mientras el yace junto a los cuerpos de sus víctimas.

Toda la escena con cortes de cámaras rápidos y en tono de tráiler de película de acción.

Luego de ver el video de los 12 principios de animación pude apreciar que algunos de ellos se pueden aplicar a toda la animación o que son más específicamente para la animación en 2D. A continuación, hice un listado de los principios mencionados en el video y en las partes donde puedo aplicarlos a mi escena.

* Squash & Stretch
* Caída / Salto
* Expresiones Faciales
* Impacto de Disparo
* Disparo
* Anticipation
* Salto / Caída
* Ataque con cuchillo
* Escape / Huida
* Sorpresa
* Apuntar arma
* Staging
* Azotea
* Caída / Salto
* Sorpresa
* Huida
* Straight ahead & Posed to Posed
* ¿Movimiento de toda la animación?
* Salto / Pelea / Huida
* Follow through

Overlapping Action

Drag

* Caída / Salto
* Disparo
* Caídas (personajes muertos)
* Giro (Escape / Huida)
* Slow in & Slow out
* Disparo (Bala)
* Levantarse (Salto / Caída)
* Arcs
* Pelea
* Caída
* Sorpresa
* Movimiento
* Secondary Action
* Cuchillo
* Pistola
* Timing
* Escena completa (Disparos)
* Exaggeration
* Expresiones de sorpresa (Terror)
* Solid Drawing
* Realmente siento que toda la escena utiliza esta técnica, aunque se puede apreciar mejor en animaciones 2D
* Appeal
* Aplica al diseño y vestuario de los personajes

Siento que todos los principios mencionados en el video se aplican o se pueden aplicar de cierto modo dentro de mi animación, historia, personajes y sobre todo la escena principal que decidí desarrollar.