

ANIMACIÓN DE PERSONAJES: PRINCIPIOS Y PRÁCTICA

INTRODUCCIÓN

Animación de personajes. La expresión puede evocar multitud de imágenes, desde escobas que andan a ratones parlantes, insectos que bailan o juguetes que pueden volar. También debería avisarnos de largas horas de planificación, dibujo, revisión, y práctica, práctica, y más práctica, un arte difícil pero que tiene su recompensa.

Con la llegada de los ordenadores, mucha más gente ha quedado expuesta a su cualidad mágica y a las herramientas que permiten crear animación de personajes de alta calidad mediante su uso. No obstante, alta calidad, no significa, fácil de dominar. Muchos de los mejores animadores necesitaron literalmente años para practicar y desarrollar su técnica. De todos los campos relacionados con las imágenes por ordenador, la animación es probablemente uno de los más difíciles.

El animador no sólo debe tener la habilidad técnica de dibujar y colocar personajes, sino también un acusado sentido del tiempo, de la observación de las peculiaridades, y del movimiento. Además uno ha de ser un actor, tener un sentido de lo que le hace a algo estar vivo y ser natural. Aunando todas estas diversas disciplinas, el animador puede conseguir algo mágico...la sensación de dotar de vida a un personaje inanimado.

Lo que viene a continuación, son principios que muchos de los maestros tradicionales de animación han descubierto y aprendido en el camino del desarrollo de su arte. Estos principios son tan aplicables a las formas de animación tradicional (p.ej.: dibujos, stop motion etc...) como a la animación por ordenador. En adición a los principios básicos, he incluido también algunas variaciones y combinaciones de los mismos.

LOS DOCE PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA ANIMACIÓN

Los doce principios básicos de la animación están enumerados abajo. Se pueden encontrar en un orden ligeramente diferente en otros artículos, libros o revistas. Los he colocado en ese orden, porque creo que facilita un aprendizaje más sencillo. Puedes aprender uno en primer lugar, y después ir al siguiente mejorando tu habilidad. También creo que tienden a estar relacionados, y fluyen de manera más fácil de uno a otro en este orden.

Sentido del tiempo (Timing)

Entrada y Salida lenta a una clave (Ease In and Out or Slow In and Out)

Arcos (Arcs)

Anticipación (Anticipation)

Exageración (Exaggeration)

Compresión y Extensión (Squash and Stretch)

Acción Secundaria (Secondary Action)

Prolongación y Acción Superpuesta (Follow Through and Overlapping Action)

Animación Directa y Animación Clave a Clave (Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action)

Colocación (Staging)

Atracción (Appeal)

Personalidad (Personality)

Siguiéndolos y conociendo, dónde y cómo aplicar estas ideas básicas, y mediante su **comprensión**, uno debería ser capaz de crear buena animación. Es importante remarcar que el objetivo no es simplemente memorizar estos principios. A nadie le interesa si tu conoces o no esta lista. Lo que importa es si comprendes realmente y puedes utilizar estas ideas. Si lo haces, se notará automáticamente en tu trabajo.

1. SENTIDO DEL TIEMPO (TIMING)

Puede parecer un poco absurdo poner en la lista algo tan básico como el tiempo. Obviamente el tiempo es la esencia de la animación. La velocidad a la que algo se mueve nos explica que es el objeto y porque se está moviendo. Un simple parpadeo puede ser rápido o lento. Si es rápido, el personaje parecerá alerta y despierto. Si es lento el personaje puede parecer cansado y aletargado.

John Lasseter tiene un buen ejemplo en sus notas para el Siggraph utilizando un personaje que mueve la cabeza a izquierda y derecha. Esencialmente, asigna diferentes duraciones para exactamente el mismo movimiento de giro de la cabeza, y muestra como puede haber lecturas diferentes basadas únicamente en el tiempo. Si la cabeza se mueve muy despacio, parece que el personaje está estirando el cuello. Un poco más rápido parece estar diciendo "no". Muy rápido, y parece que le están golpeando la cabeza con un bate de beisbol.

Un buen sentido del tiempo es crítico para una buena animación. En los dibujos animados el movimiento de una clave a otra es usualmente rápido y vigoroso. En animación realista hay que hacer más entre las claves. Pero ambos requieren una atención cuidadosa al tiempo para cada acción.

Creo que fué Chuck Jones el que dijo: "La diferencia entre un timing correcto y un timing casi correcto, es como la diferencia entre un rayo y una luciérnaga."

2. ENTRADA Y SALIDA LENTA EN UNA CLAVE (EASE IN AND OUT OR SLOW IN AND OUT)

La entrada o salida lenta en una clave tiene que ver con la aceleración o deceleración gradual de un objeto

al llegar o salir de una clave. Un objeto (p. ej. un brazo) debe ir frenándose según se aproxima a una clave (Ease In) o empezar a moverse gradualmente desde el estado de reposo (Ease Out).

Por ejemplo, una pelota botando tiende a tener un montón de "ease in and out" cuando está en la parte más alta de su bote. Cuando va hacia arriba, la gravedad le afecta y va frenando (Ease In), después, inicia su movimiento descendente cada vez más rápido (Ease Out), hasta que golpea el suelo.

Es importante destacar que "gradualmente" aquí no significa necesariamente lento. Sólo quiere decir que el objeto no se está moviendo al 100% y de repente en un cuadro, se detiene completamente. Para conseguir movimientos enérgicos tipo dibujos animados (en adelante "cartoon"), basta con hacer "ease in and out" en un par de cuadros solamente. Pero incluso 3 cuadros de "ease in and out" pueden evitar que un brazo parezca demasiado rígido o mecánico.

Aplicado a la animación de personajes, normalmente se usará "ease in and out" para la mayoría de movimientos. Incluso si el personaje está sólo girando la cabeza, probablemente querrás unos cuantos cuadros para suavizar el inicio y final del movimiento.

3. ARCOS (ARCS)

En el mundo real, casi todas las acciones se mueven en un arco. Al animar, uno debe intentar conseguir trayectorias curvas en lugar de rectas. Es muy raro que un personaje o alguna parte de él, se mueva en línea recta. Incluso los movimientos más toscos del cuerpo cuando caminamos tienden a no ser perfectamente rectos. Cuando un brazo o una mano se extiende para alcanzar algo, tiende a moverse en un arco.

Siguiendo con el ejemplo de la cabeza, ésta gira describiendo un arco. De manera que si la cabeza de un personaje gira de izquierda a derecha, en el punto intermedio, debería ser inclinada ligeramente hacia abajo o hacia arriba dependiendo del punto al que esté mirando. Esto corregirá la rotación para que no parezca perfectamente lineal o mecánica.

4. ANTICIPACIÓN (ANTICIPATION)

En animación, la acción discurre normalmente por tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en si mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se la conoce como Anticipación.

En algunos casos la anticipación es necesaria físicamente. Por ejemplo, antes de poder lanzar una pelota, hay que echar el brazo hacia atrás. El movimiento hacia atrás es la anticipación, el lanzamiento en si mismo es la acción.

La anticipación se utiliza para dirigir la atención del espectador preparándole para la acción que viene a continuación. Generalmente, para las acciones más rápidas se necesita un mayor periodo de anticipación. En los cartoon, probablemente has visto casos donde un personaje sale muy rápido fuera de la pantalla dejando sólo unas volutas de humo. Normalmente, justo antes del movimiento, hay una pose donde el personaje levanta una pierna y arquea ambos brazos como si estuviera a punto de correr. Esa es la pose de anticipación para la carrera.

Generalmente, para conseguir una animación clara, el espectador debería saber qué está a punto de ocurrir (anticipación), que está ocurriendo (la acción en si misma) y que ha ocurrido (relacionado con la prolongación).

La mayoría de los movimientos del cuerpo de un personaje requieren de algún tipo de anticipación, especialmente si parten del reposo. Por ejemplo, antes de que un personaje comience a andar, debe desplazar su peso hacia una pierna de manera que pueda levantar la otra, otro ejemplo de anticipación.

5. EXAGERACIÓN (EXAGGERATION)

La exageración se utiliza para acentuar una acción. Se debe utilizar de forma cuidadosa y equilibrada, no arbitrariamente. Hay que encontrar el objetivo deseado de una acción o secuencia y que partes necesitan ser exageradas. El resultado será que la acción parecerá más realista y entretenida.

Se pueden exagerar movimientos, por ejemplo un brazo se puede mover un poquito más lejos, brevemente, en una posición extrema. Una pose puede ser exagerada o quizás el personaje se inclina sólo un poco más de lo normal. Generalmente cuando se anima con un diálogo, se escucha el sonido y se resaltan puntos donde éste parece tener más tensión o importancia, después, se tienden a exagerar poses o movimientos que coincidan con esos puntos concretos.

La clave es tomar algo y hacerlo más extremo con el objetivo de dotarlo de más vida, pero no tanto que destruya la credibilidad.

6. COMPRESIÓN Y EXTENSIÓN (SQUASH AND STRETCH)

La compresión y extensión se utiliza para deformar un objeto de manera que se haga evidente su grado de rigidez. Por ejemplo, si una pelota de goma bota y golpea el suelo, tiende a aplastarse un poco en el momento del choque. Este es el principio de compresión. Cuando empieza de nuevo a subir, se estirará en la dirección del movimiento. En un principio se empezó a hacer compresión y extensión también para prevenir el efecto estroboscópico debido a la carencia de desenfoque de movimiento. De cualquier forma, incluso en los casos donde se puede aplicar desenfoque de movimiento, aún hay razones para utilizarlo.

Una característica importante de la compresión y extensión, es que independientemente de como un objeto se deforme, debería parecer que conserva su volumen. Es decir, si una pelota se aplasta hasta la mitad de su tamaño normal, tendrá que ser dos veces más ancha para mantener su volumen. Si un personaje o una parte de un personaje no mantiene su volumen durante una compresión o una extensión se perderá la credibilidad.

El uso más obvio en la animación de personajes son los músculos. Cuando un músculo se contrae se comprime y cuando se estira, se extiende. No es necesario aplicar este principio a todas las partes de un personaje. Por ejemplo, al esqueleto y a partes como los ojos, etc, que realmente no se deforman mucho, aunque la piel que los cubre sí lo haga.

Mucha gente intenta NO utilizar sólo la escala para producir compresión y extensión. La compresión y extensión real es usualmente algo más que una parte de un objeto escalándose positiva o negativamente. Esto ofrece el reto de conseguir compresión y extensión mediante el ordenador con un aspecto tan bueno como el de las poses dibujadas, aunque normalmente es un poco más difícil animar de forma sencilla deformaciones de formas aleatorias.

También los objetos rígidos tienen una forma de comprimirse y extenderse. Piensa en los flexos de Luxo Jr. El flexo en sí mismo es un objeto rígido de metal, pero antes de saltar, anticipa la acción agachándose y curvándose. Este movimiento es básicamente compresión.

7. ACCIÓN SECUNDARIA (SECONDARY ACTION)

La acción secundaria es una acción que ocurre como consecuencia de otra acción. Por ejemplo, si un perro está corriendo y de repente se detiene, sus orejas probablemente continuarán moviéndose durante un instante. Otro ejemplo: si un extraterrestre está caminando y tiene una antena en la cabeza, ésta probablemente se ira combando como resultado del movimiento del cuerpo. Esto es acción secundaria. Es causada como consecuencia del movimiento principal.

La acción secundaria aporta interés y realismo a la animación. Debe ser realizada de manera que se note pero que no sobrepase a la acción principal.

8. PROLONGACIÓN Y ACCIÓN SUPERPUESTA (FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION)

Prolongación es el movimiento que se produce al final de una acción. En la mayoría de los casos, los objetos no se detienen abruptamente, sino que tienden a continuar un poco más allá de su punto final. Por ejemplo, al arrojar una pelota, después de soltar está, el brazo sigue moviéndose aún un poco. Esto se conoce como prolongación.

Incluso si un personaje está caminando y se detiene, el centro de masas de éste normalmente tendrá tendencia a continuar un poco y después retroceder hasta una posición de reposo. Este sería otro ejemplo de prolongación.

Relacionada con la prolongación y la acción secundaria está la acción superpuesta. Lo normal es que si un personaje realiza una pose, o se mueve, o detiene su movimiento, no se desee que todas las partes de este comiencen a moverse o se detengan al mismo tiempo. Si esto ocurre, parecerá demasiado rígido o mecánico. Esta ligera rotura del "timing" es la acción superpuesta.

Por ejemplo, si un personaje está de pie y desplaza su peso, coloca una de sus manos en la cadera y la otra señala a la cámara, se debería coordinar de manera que cada acción ocurriera en un instante del tiempo ligeramente distinto. Casi todas las acciones pueden ser prolongadas. Otro ejemplo sería el de un personaje saltando y cayendo al suelo. En lugar de hacer que ambos pies toquen el suelo al mismo tiempo y los brazos se balanceen hacia atrás (un buen ejemplo de prolongación) para contrarrestar el aterrizaje también en el mismo cuadro, cada pie podría tocar con una diferencia de unos cuantos cuadros y los brazos podrían continuar moviéndose incluso más tiempo.

En términos generales, muchas veces la acción secundaria podría incluirse en la categoría de acción superpuesta. Es decir, la mayoría de las partes de un personaje que son afectadas por el movimiento principal (secundarias) de otra parte del cuerpo son también superposición. Otro ejemplo de esto es una coleta. Si un personaje mueve su cabeza, la coleta se mueve como consecuencia del movimiento secundario. Una vez que la cabeza se detiene (la acción principal) la coleta continuará moviéndose aún un poco más antes de llegar al reposo (eso es superposición).

9. ANIMACIÓN DIRECTA Y ANIMACIÓN CLAVE A CLAVE (STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE-TO-POSE ACTION)

Existen dos métodos básicos para crear animación. La Animación Directa es uno de ellos, donde el animador dibuja o ajusta objetos un cuadro tras otro, ordenadamente. Por ejemplo, el animador dibuja el primer cuadro de la animación, después el segundo, y así sucesivamente hasta que la secuencia está completa. De esta forma, hay un dibujo o imagen por cuadro que el animador ha preparado. Este procedimiento tiende a conseguir un acabado más creativo y fresco pero puede dar dificultades a la hora de controlar y ajustar el tiempo.

El otro procedimiento es la Animación Clave a Clave. Se crea mediante el dibujo y ajuste de poses clave y después el dibujo o creación de imágenes intermedias. Está es la técnica básica de claves mediante ordenador de aproximarse a la animación. Es excelente para ajustar el timing y planear la animación a lo largo del tiempo. Primero

se ajustan las poses clave, y después el movimiento intermedio se genera desde ellas. Es muy útil para un timing específico o cuando una acción debe ocurrir en un momento concreto. Se sabe siempre qué ocurrirá.

La diferencia fundamental es que con la Animación Clave a Clave se planifica, y se conoce exactamente lo que ocurrirá a lo largo del tiempo, mientras que con la Animación Directa, no se está realmente seguro de como saldrán las cosas hasta que se ha terminado. Con ordenadores, algunas personas tienden a crear un híbrido de las dos, planeando las poses generales, y después animando directamente las partes intermedias.

10. COLOCACIÓN (STAGING)

La Colocación es la presentación de una acción o elemento de manera que se entienda con facilidad. En general, se presenta un elemento de acción cada vez. Si ocurren demasiadas cosas a la vez, la audiencia dudará hacia adonde mirar y la acción estará "sobrecolocada". Una faceta importante de la colocación es la colocación en "Silueta". Lo que significa que una pose, un objeto o un personaje puede ser interpretado incluso en una silueta en blanco y negro. Si no se puede "leer" la pose del personaje en silueta es que no es una pose fuerte y podría seguramente ser mejorada.

Con personajes, es importante pensar realmente si cada pose para una acción es la adecuada y será leída correctamente por la audiencia. Además se debe estar seguro de que no haya dos partes de un personaje que se contradigan entre sí (a menos que sea intencionado). Por ejemplo, si estás colocando una pose triste puedes colocar al personaje encorvado, con los brazos colgando a los lados y un ángulo de cámara elevado...pero si colocas una gran sonrisa en su cara no encajará con el resto de la pose.

La colocación de múltiples personajes es también un tema importante. Generalmente queremos estar seguros de donde la audiencia estará mirando en cada momento. Los personajes de fondo deben estar animados de manera que aún permanezcan "vivos", pero no tanto que roben la atención de los espectadores de la acción principal.

11. ATRACTIVO (APPEAL)

El Atractivo tiene que ver con algo que a la gente le gusta ver. Esto puede ser una especie de encanto, diseño, simplicidad, comunicación o magnetismo. El atractivo se puede conseguir con una correcta utilización de otros principios como la exageración en el diseño, evitando la simetría, utilizando la acción superpuesta, y otros. Hay que esforzarse por evitar diseños, formas y movimientos débiles o desagradables.

Es importante recalcar que atractivo no significa bueno en el sentido de contrario a malvado. Por ejemplo en la película de animación clásica de Disney "Peter Pan", El Capitán Garfio es un personaje malvado, pero la mayoría de la gente coincidiría en que su personaje y diseño tienen atractivo. Lo mismo ocurre con Hopper en "Bichos". Incluso siendo mezquino y desagradable, su diseño y caracterización/personalidad tienen aún un montón de atractivo.

12. PERSONALIDAD (PERSONALITY)

Esta palabra no es realmente un verdadero principio de animación, sino que se refiere a la correcta aplicación de los otros principios. La personalidad determina el éxito de una animación. La idea es que la criatura animada realmente cobre vida y se introduzca en el papel. El mismo personaje no debería realizar una acción de la misma forma en dos estados emocionales diferentes. Dos personajes distintos no deberían actuar de la misma manera. Es también importante hacer que la personalidad de cada personaje sea diferente, pero al mismo tiempo, familiar a la audiencia.

La personalidad tiene mucho que ver con lo que está ocurriendo en la mente del personaje, y también con los rasgos y peculiaridades del mismo. Es útil tener alguna experiencia interpretativa, y ciertamente para un animador es una buena idea tomar alguna clase de interpretación o improvisación.

MÁS ALLÁ DE LOS 12 PRINCIPIOS BÁSICOS

Los siguientes principios son combinaciones, o adiciones a los doce básicos. Generalmente requieren de un buen conocimiento y práctica de los básicos, pero por si mismos son muy comunes, y por eso merecen ser mencionados aquí por separado.

D. COMPRENDIENDO REALMENTE LOS 12 BÁSICOS

Le doy a este el número cero porque pienso que es absolutamente el más importante. Hay un montón de gente que memoriza y estudia trabajosamente los 12 principios básicos hasta el punto de poder decírselos de carrerilla en un momento dado. Sin embargo, MEMORIZAR una serie de normas y COMPRENDER esas normas son cosas muy diferentes. La comprensión implica el saber cuando y donde hay que aplicarlas (si es el caso) y en que medida. Puede que no sea necesaria la incorporación de los 12 en cada animación. algunos son sencillamente inapropiados en determinadas situaciones. Demasiado a menudo se ven aplicaciones ciegas de las reglas que resultan en cosas como comprimir y extender una bola de jugar a los bolos, o demasiada anticipación para un gato que realiza un salto. (Debida a la relación entre su peso y volumen y al hecho de que su esqueleto ya es una pose de anticipación, un gato no necesita agacharse para saltar. Sencillamente se extiende desde su ya agachada pose por defecto.)

Si un director te pide que hagas a tu personaje más pesado, Creeme, no vas a encontrar la respuesta para

hacerlo mediante la simple lectura de la lista de los 12 principios. No está allí. La respuesta está en la auténtica **COMPRENSIÓN** de los doce principios y la combinación de varios de ellos de manera efectiva.

Una vez más, la auténtica comprensión de los 12 básicos. Todo lo demás es el uso de alguno o todos esos principios hacia la solución de un problema complicado. Casi se podrían llamar partes del discurso en el vocabulario de un animador. Se pueden nombrar un par de problemas que se pueden resolver con la familiaridad en el trabajo con los doce principios básicos.

13. PESO

Realmente es una cuestión de ajustar adecuadamente 1(Control del tiempo), 2(Entrada y salida lentas), 3(Arcos), 4(Anticipación), 5(Exageración) 6(Comp_y_Ext), 7(Acción Sec.), 8(Prolongación/Superposición) y 10(Colocación), pero creo que merece su propia categoría especialmente porque es algo que está muy a menudo ausente en un montón de trabajo con personajes por ordenador ahí fuera.

Aprende a entender estas bases y como aplicarlas para mostrar peso.

14. POSES (Y ANATOMÍA)

Esto es más o menos una subcategoría de "colocación" y "atractivo" pero, de nuevo, es tan importante que creo merece ser listada separadamente. No se debe confundir con el número 9 (Pose a Pose frente a Animación Directa) que sencillamente indica la diferencia entre los dos métodos. De lo que estamos hablando es de prestar especial atención a la anatomía (comprender la estructura subyacente) y a las poses atractivas. Cuidando la colocación del centro de gravedad, los problemas de pérdida de equilibrio, la simetría exagerada y demás.

15. REPRESENTACIONES Y POSES NO SIMÉTRICAS

Otra vez, más o menos una subcategoría de "atractivo" y "acción superpuesta". Esto es algo que se debería listar claramente en la categoría de "Errores más Comunes en la Animación de Personajes" (otro tópico) y por lo tanto merece estar en esta lista. Cuidado con las poses donde la parte izquierda del personaje es un espejo de la derecha (Gemelos) y las animaciones donde (por ejemplo) ambos brazos alcanzan su posición extrema exactamente en el mismo cuadro (también gemelos). Evítalo.

16. PLANIFICACIÓN

Afortunadamente esto no necesita mucha explicación. En general cuanto más se ha planeado, bosquejado, actuado, contemplado más ideas diferentes, etc, más sólida será la animación.

Otro consejo que suelo dar a cualquiera que está intentando imaginar como animar una acción para un personaje, es que se levante y la represente!. Se debe encontrar que si te puedes levantar, y sentir y ver como es la acción, ésta resulta mucho más fácil de animar.

17. POR BLOQUES/REFINADO

También ampliaré el principio 9 (Animación Directa frente a Pose a Pose) para incorporar un tercer método de animación (que se aplica principalmente a la animación por ordenador). Por Bloques/Refinado. Aquí se trabaja primero con las trayectorias y el control de tiempos básicos. Después se trabaja desde el interior hacia los detalles. De alguna forma se parece a la pintura. Pinceladas amplias al principio para conseguir la composición general y los colores, y después pinceles cada vez más pequeños para ir definiendo todos los detalles (en lugar de terminar una esquina y después cambiar a la siguiente).

Otra observación respecto al refinado es el método que John Lasseter menciona en sus notas del Siggraph. Este consiste en animar primero la raíz de la jerarquía, como el torso o la pelvis de un personaje, y después trabajar hacia afuera, hacia las extremidades. Los detalles como los dedos se realizan al final. Generalmente para la animación por ordenador, esto permite muy fácilmente conseguir el tiempo aproximado y trabajar en esos problemas, antes de que existan demasiadas claves por todas partes como para que ser ajustadas con facilidad. Por ejemplo, para una acción de caminar, se podría animar la raíz del personaje moviéndose y botando primero. Una vez que está ajustado, añadir las piernas y la columna. Después ir refinando para añadir el resto de detalles.

18. INTENCIONALIDAD

La ausencia de esta componente hace que parezca que un personaje es "movido" en lugar de que se está "moviendo". Queremos ver al personaje moviéndose como consecuencia de su propia intencionalidad aparente, no sólo porque ahí es donde el animador lo colocó. Esto está inspirado en una cita de Ollie Johnston: "No muevas nada a no ser que entiendas su proposito."

Si todo se mueve por una razón específica, es más fácil que los movimientos parezcan ser exteriorizaciones de un proceso de pensamiento interno, la clásica animación de personalidad. Si las intenciones, los motivos por los que se mueve un personaje se pueden leer con claridad, no habrá lugar para pistas que lleven a engaño. El dominio de esto significa la diferencia entre un personaje al que se le ha puesto una pose, y otro que muestra una pose.

Con las acciones y reacciones de un personaje a su entorno se puede mostrar que se comporta con una

intencionalidad, e introducirse en sus procesos de pensamiento.

De forma más elemental, si una manga debería ondear cuando una mano cambia de dirección, y no se ha previsto la forma en que debería moverse, se ha violado la intencionalidad de esa manga (que "quiere" comportarse de acuerdo con su inercia) forzándola a hacer algo que no hubiera hecho normalmente, haciendo que parezca algo hecho por el animador en lugar de por la manga misma.

19. AISLAMIENTO

Esto es realmente para animación de personajes por ordenador.

Proviene del vocabulario de la danza, la capacidad de aislar, digamos, el movimiento de un hombro del que está haciendo la cabeza... o las caderas del de los hombros. Demasiado a menudo, los hábitos adquiridos al principio, o grupos de herramientas de animación restringidas, nos hacen crear errores en la preparación del personaje que nos estorban a la hora de ajustar el movimiento y tiempo de una parte del cuerpo donde y cuando quisieramos, sencillamente porque está mal colocado jerárquicamente, o mover el "padre" afectaría a demasiados "hijos" y es demasiado tarde para revisarlo ahora. El resultado son extraños epiciclos, en lugar de buenos arcos.

Tu planificación debe ser sólida como una roca para animar sin la posibilidad de revisar la posición y el tiempo de una parte de un personaje sin temor a destruir un montón de trabajo. Si el que maneja una marioneta puede mover las caderas de un personaje, manteniendo las rodillas y los hombros en su lugar, tan fácilmente como un animador tradicional, ¿¿porque tiene que ser más difícil al animar con un ordenador? Aislar el tiempo, al igual que la posición, desde otras partes del personaje e instantes del tiempo.

20. FIRMEZA

La firmeza está relacionada con el número 1 (control de tiempos), y es la mayoría de las veces mencionada en relación con la animación por ordenador que muchas veces es considerada "floja" o poco firme. En animación tipo cartoon, la mayoría de los movimientos o cambios de pose pueden ocurrir en escasos fotogramas. Con un montón de "entrada/salida despacio" bien ajustado, un personaje bien animado con firmeza, parecerá mucho más atractivo y vivo que otro que tenga demasiados cuadros intermedios flojos.

La animación por ordenador tiene tendencia a parecer muy floja y blanda y es una buena idea el trabajar los tiempos y editar las curvas para añadir alguna firmeza a la animación. Incluso la animación realista que tiende a tener movimientos menos rápidos entre poses puede aún tener un poco de firmeza en algunos casos (por ejemplo en las manos o en movimientos extremos).

LO QUE NO ES LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES

La animación de personajes tiene que ver con un artista que trae un personaje a la vida. No es rotoscopia o copiar un movimiento ciegamente. No es el uso de captura de movimiento u otras técnicas automatizadas para hacer que algo sencillamente se mueva. De la misma forma que calcar no es realmente dibujar, la animación requiere que el artista interprete y cree algo que es más que el original.

Los principios de arriba son la base sobre la que se asienta la buena animación de personajes. Con práctica, paciencia y perseverancia se consigue mejorar la habilidad para animar.