

ANIMACIÓN DE PERSONAJES

“La animación es la expresión externa de las realidades internas de los personajes”

MOVER NO ES ANIMAR

La tarea del animador no es fácil

Hay que dominar las técnicas, los principios de la animación, la física del movimiento, la actuación, la observación.

TODO LO QUE CONLLEVA DAR VIDA A PERSONAJES TOMA TIEMPO Y MUCHA PRÁCTICA.

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

“THE ILLUSION OF LIFE”

Frank Thomas y Ollie Johnston.

Formaron parte de los 9 ancianos de Disney que desarrollaron los principios de animación.

TIMING

“Sentido del tiempo. El tiempo de las acciones para definir peso, fuerza, personalidad...”

SQUASH AND STRECH

“Distorsión de la forma para acentuar el movimiento. Comprimir y estirar”

EXAGGERATION

“Acentuar la esencia de una idea mediante su
diseño y/o acción”

ANTICIPATION

“Un movimiento opuesto para acentuar el movimiento principal. Preparar para una acción. Guiar la vista del espectador”

OVERLAPPING ACTION

“Acción superpuesta. Nada se detiene abruptamente o comienza a moverse al unísono”

ARCS

“Arcos de movimiento. Representa el camino de la acción para lograr movimientos naturales”

EASE IN & EASE OUT

“Eliminar movimientos constantes. Salidas y entradas graduales desde un keyframe”

SECONDARY ACTION

“Acción independiente de la primaria que le otorga vida al personaje. Acción secundaria”

SOLID DRAWINGS

“El poder dibujar poses de buena calidad.
Poses fuertes. Animación mediante poses
clave”

ANIMATION STRAIGHT AHEAD VS ANIMATION POSE TO POSE

“Un procedimiento básico para crear animación. Animación hacia adelante, fotograma a fotograma.

VS

Animación mediante creación de poses clave”

STAGGING

“Posición de cámara y personajes para mostrar mejor la acción. Puesta en escena”

APPEAL

“Atractivo visual. Crear una pose o una acción que la audiencia disfrutará viendo. Valor de entretenimiento”

LOS PRINCIPIOS NO SON REGLAS

“Su aplicación dependerá del tipo de
animación”