



Principios de la animación

Manuel Tapias

Los 12 principios básicos de la animación

1. estirar y encoger:

Es la técnica que da la sensación de flexibilidad al objeto, desde una pelota que bota, hasta el estiramiento de una figura o personaje para producir un efecto cómico.

2. Anticipación:

Con esta técnica el animador pretende anticipar una acción que va a ocurrir, como por ejemplo una mirada de un personaje fuera de la escena, o un salto anticipándolo doblando las rodillas. A través de esta técnica se pretende mantener expectante a la audiencia ante un nuevo suceso.

3. Puesta en escena:

Se basa en la presentación de cualquier idea de una forma clara, con el objetivo de que el espectador no se distraiga y se centre en lo verdaderamente importante de la escena. El uso de las luces y sombras, las expresiones y posición de los personajes que intervienen, etc. son algunas de las técnicas empleadas.

Los 12 principios básicos de la animación de Disney fueron desarrollados durante los años 30 por los animadores de Disney Ollie Johnston y Frank Thomas con el objetivo de crear personajes más realistas tanto física como emocionalmente. Muchos profesionales se refieren a estas 12 claves como "la biblia de la animación". Unos principios que si bien surgieron hace muchos años, se han ido transmitiendo y conforman la base del mundo de la animación.

4. Animación directa y pose a pose:

la animación directa se basa en dibujar directamente una escena cuadro por cuadro de principio a fin, creando una escena más fluida y realista.

Por su parte la técnica pose a pose se basa en dibujar las poses clave de los personajes y luego completarlas con las poses secundarias, se ahorra trabajo pero hace más difícil la creación de poses convincentes. Normalmente se suelen combinar estas dos técnicas.

5. Acción complementaria y acción superpuesta:

Ambas técnicas hacen que el movimiento sea más realista. La acción complementaria se basa en que elementos ajenos al cuerpo del personaje deben seguir en movimiento independiente aunque el personaje deje de moverse. Por su parte la acción superpuesta hace referencia a los diferentes elementos del cuerpo del personaje que se deben mover de diferente manera, no es lo mismo el movimiento de un brazo que el del pelo o de la ropa, por ejemplo.

6. Acelerar y desacelerar:

Se aplica tanto a personajes como a objetos para crear naturalidad. Se lleva a cabo creando más movimiento al principio de la acción y al final. De este modo se da protagonismo a la pose clave.

7. Arcos:

Esta técnica se basa en que los movimientos naturales siguen una trayectoria circular. Por lo que cualquier movimiento tendrá que tener cierta curvatura para dar la sensación de realismo. Como excepción de este principio están los movimientos fuertes, ya que normalmente estos suceden en líneas rectas.

8. Acción secundaria:

Consiste en añadir acciones secundarias a la acción principal. Dando así más énfasis a la acción principal que queda más enriquecida.

9. Timing:

Tiene que ver con la velocidad de la acción en escena que se ajusta con el número de cuadros que se añadan. Esta técnica es importante para crear humor y emociones en un personaje.

10. Exageración:

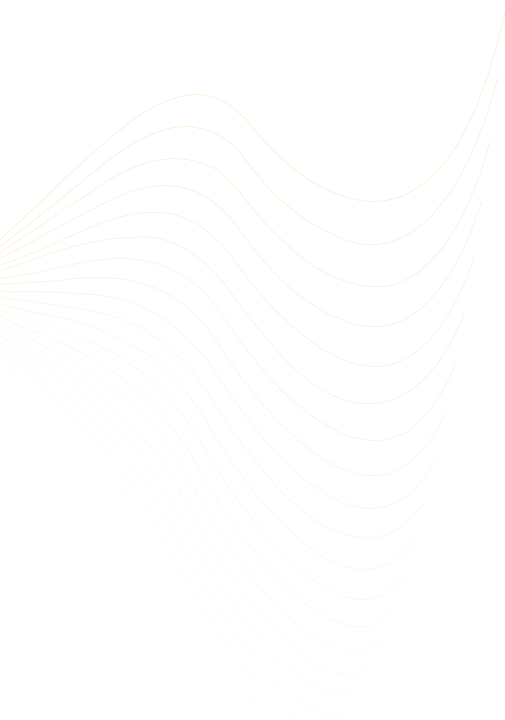
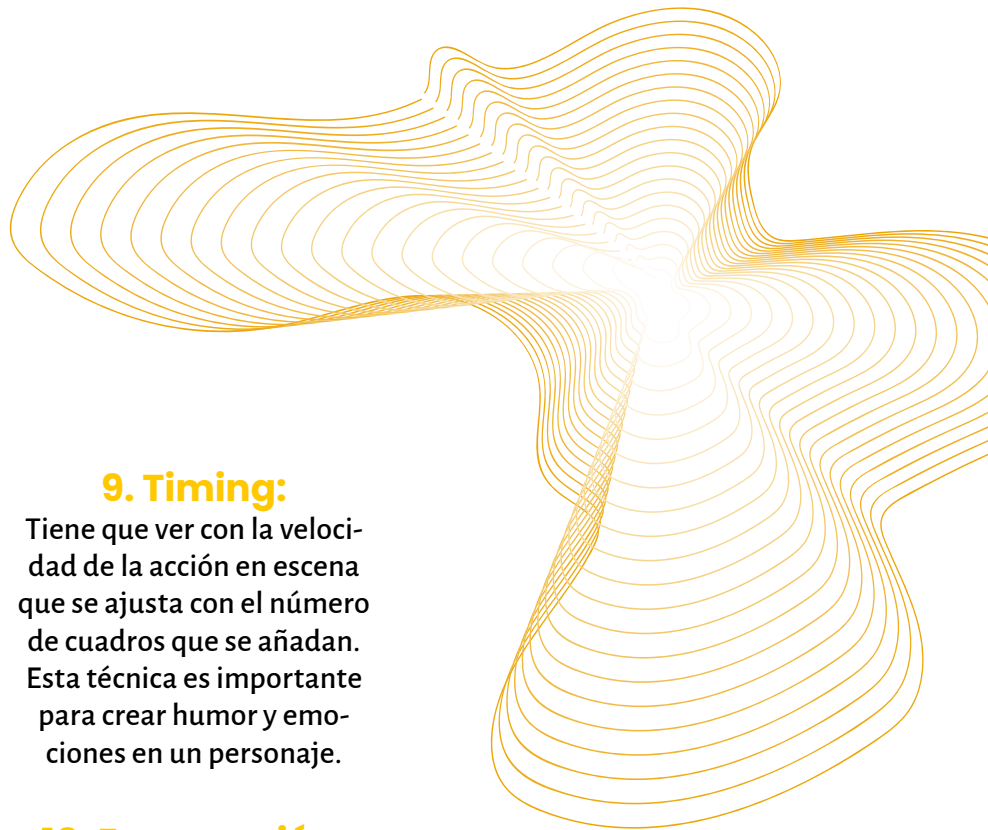
Un recurso muy usado en las películas de animación, pero hay que tener mucho cuidado para no arruinar la veracidad de la escena, se debe mantener una armonía entre los elementos y usar la técnica de la exageración con el objetivo concreto que nos hayamos fijado.

11. Dibujo sólido:

Creación del espacio tridimensional de los dibujos para que se vean en 3D. Para ello hay que tener en cuenta el volumen y el peso del personaje para no caer en la simetría.

12. Atractivo:

A la hora de crear un personaje es importante que el público conecte con él, da igual que sea del bando bueno o malo, guapo o feo, lo importante es que resulte cautivador para el espectador. En ese sentido los rasgos del personaje serán fundamentales.



Derechos reservados 2022 © - UCC: Concepto de diseño / Manuel Tapias Material de Apoyo y Contenido de Ambientes Digitales Institucionales.

Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño - Vigilado MinEducación