Técnicas de animación.

DR. ROLANDO JOSÉ RODRÍGUEZ DE LEÓN

Terminología

DIBUJOS CLAVE

In-betweener

Anticipación

Recuperación

Goma

Reacción

Acción

Recapitulemos...

- **Aspectos técnicos:**
  - Entre 15 y 30 cps
  - HD o FHD
- **Aspectos artisticos:**
  - Storyboard
  - Personajes
  - Fondos

Recapitulemos...

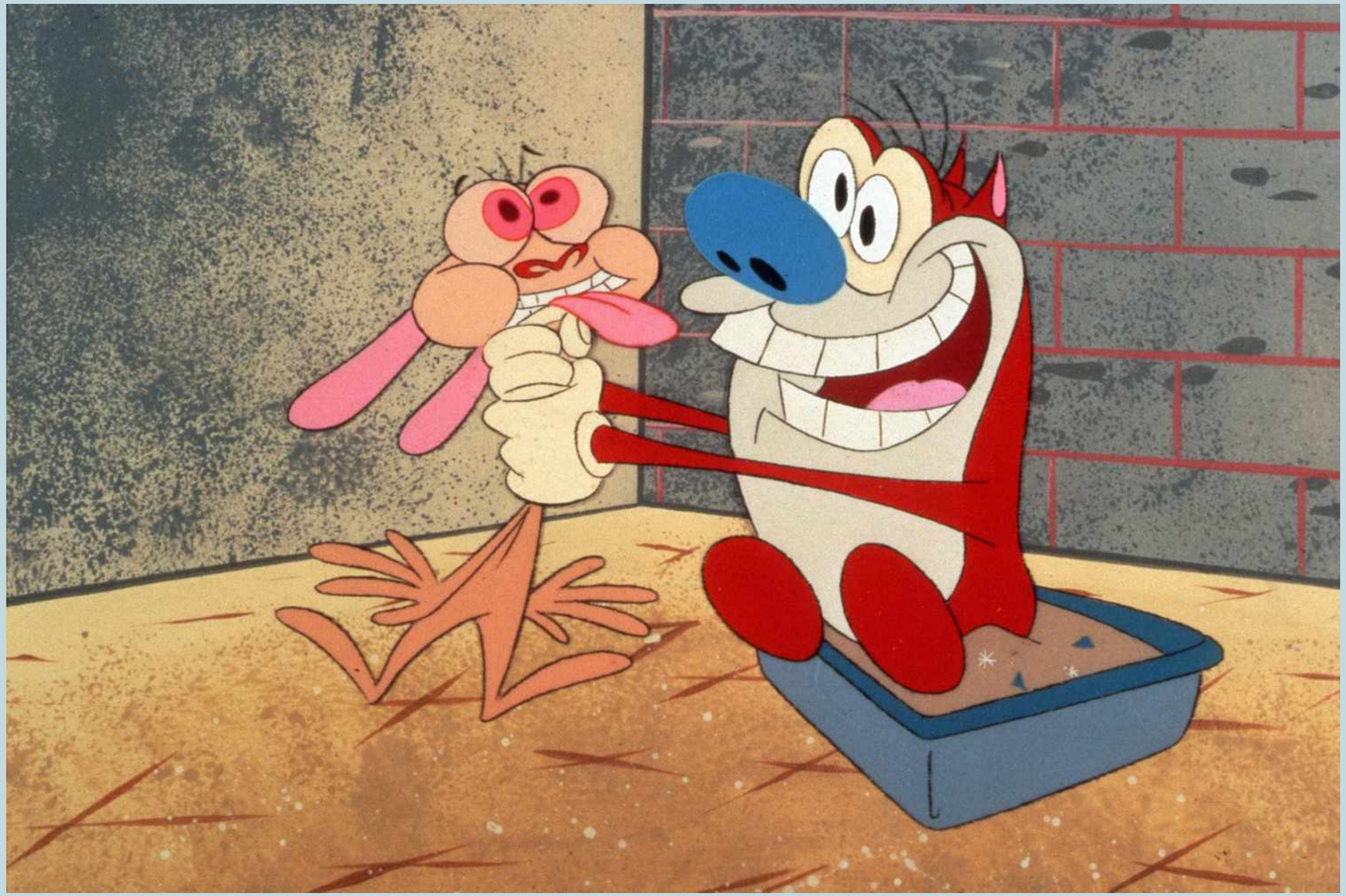
- **Aspectos técnicos:**
  - Entre 15 y 30 cps
  - HD o FHD
- **Aspectos artisticos:**
  - Storyboard
  - Personajes
  - Fondos
- **Técnicas** (uso libre):

Humano realista.

- No aplica...

Humano caricaturizado, animal y objeto antropomórfico.

- Anticipación.
- Acción.
- Reacción.
- Recuperación.



Anticipación

- Preparación para la acción.
- Dirección contraria a la acción.
- Prepara al espectador.

Huyamos por la derecha...

Acción

- Acto a ejecutar.
- Encadenada a la anticipación y...
- ...a la reacción.

Speedy Gonzalez

Anticipación

Reacción

- Posterior a la acción.
- 3ra Ley de Newton.

Capitán

Tsubasa

Reacción

Recuperación

- Personaje vuelve a estado de *«reposo»*.

Tribilín Golf

Recuperación

Humano caricaturizado, animal y objeto antropomórfico.

Anticipación — Acción — Reacción — Recuperación

Recapitulemos...

- **Aspectos técnicos:**
  - Entre 15 y 30 cps
  - HD o FHD
- **Aspectos artisticos:**
  - Storyboard
  - Personajes **+4**
  - Fondos
- **Técnicas** (uso libre):
  - *AARR*

Técnicas

- Goma.
- Imagen múltiple.
- Difuminado o *blur*.
- Efectos cinéticos.
- Fugas o fillages.

Humano realista.

- No aplica...

Goma

- Fluidez visual
- Aplastamiento
- Estiramiento

Goma

Imagen múltiple

- Implica una velocidad increíble.
- Más atractivo si se le aplica difuminado.

Imagen múltiple

Difuminado o blur

- En personaje velocidad + que imagen múltiple.
- Utilizar los colores del personaje.
- Recuerdos, ensoñaciones, sueños.

Difuminado o blur

Efectos cinéticos

- Lineas que acentúan el movimiento.
- Golpes, temblores, explosiones.

Efectos cinéticos

Fugas o fillages

- Líneas de movimiento que se presentan junto a la acción.
- Dan fuerza a la acción.

Fugas o fillages

Recapitulemos...

- **Aspectos técnicos:**
  - Entre 15 y 30 cps
  - HD o FHD
- **Aspectos artisticos:**
  - Storyboard
  - Personajes **+4**
  - Fondos
- **Técnicas** (uso libre):
  - AARR
  - Goma
  - Imagen múltiple
  - Difuminado
  - Efectos cinéticos
  - Fugas

Continuemos...

- Ciclos
- Fotograma clave
- Intercalador

- **Técnicas** (uso libre):
  - AARR
  - Goma
  - Imágen múltiple
  - Difuminado
  - Efectos cinéticos
  - Fugas

Ciclos

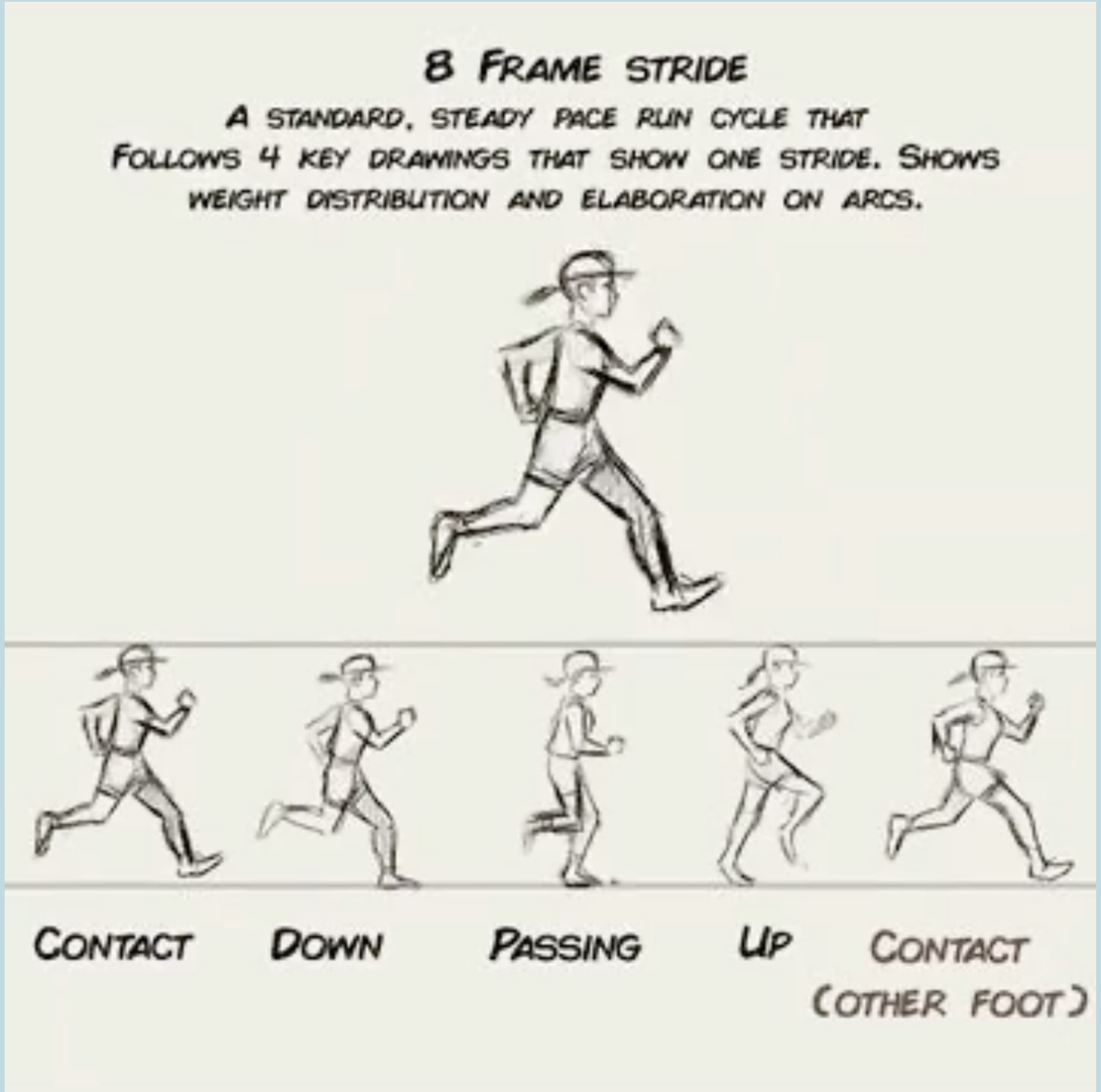
- Repetición de fotogramas.
- Reduce cantidad, amplía duración.

Ciclo

Los Picapiedras

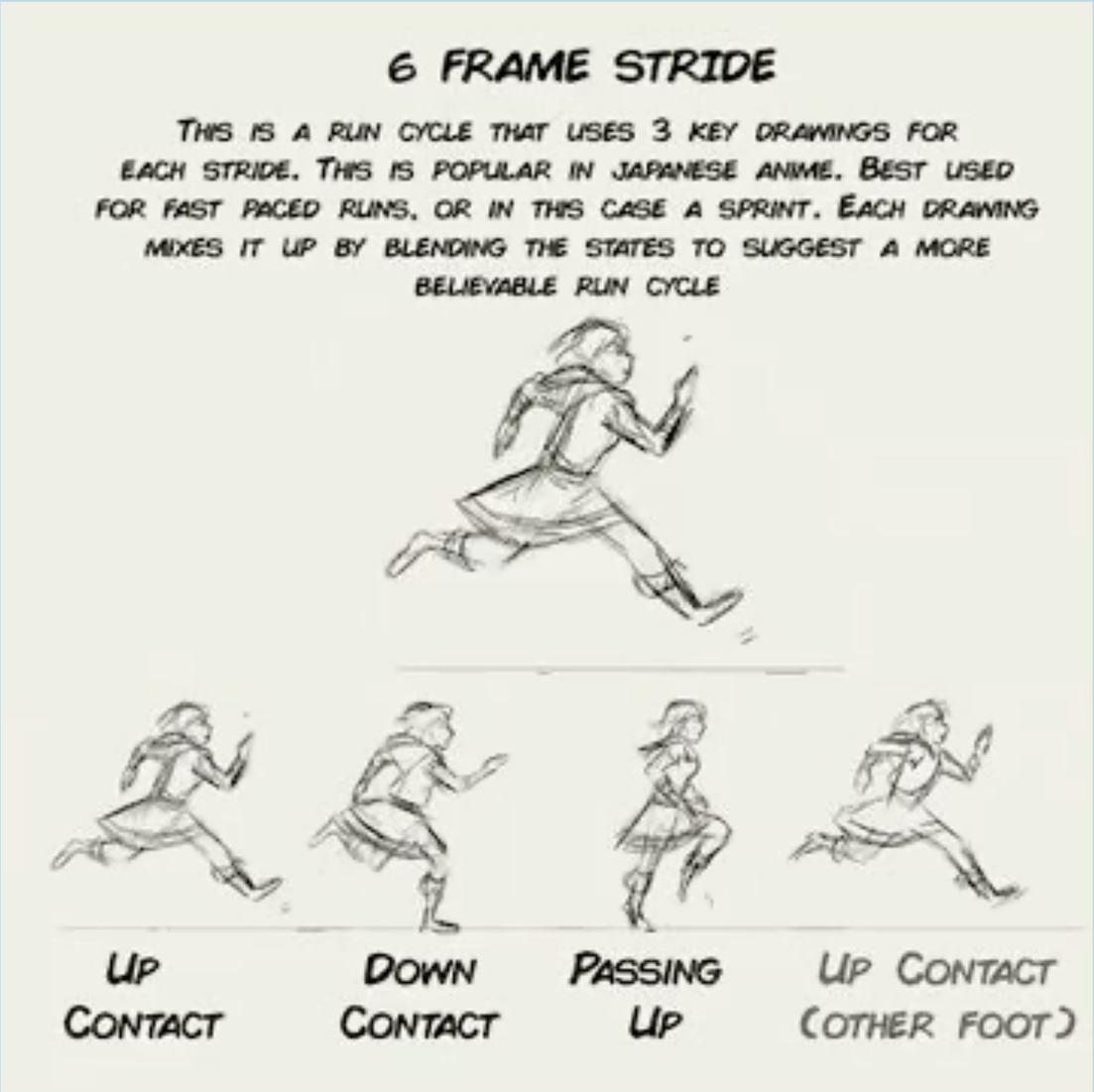
Ciclos

- Definir lo que se espera ver.
- Más cuadros, lento.
- Menos cuadros, rápido.



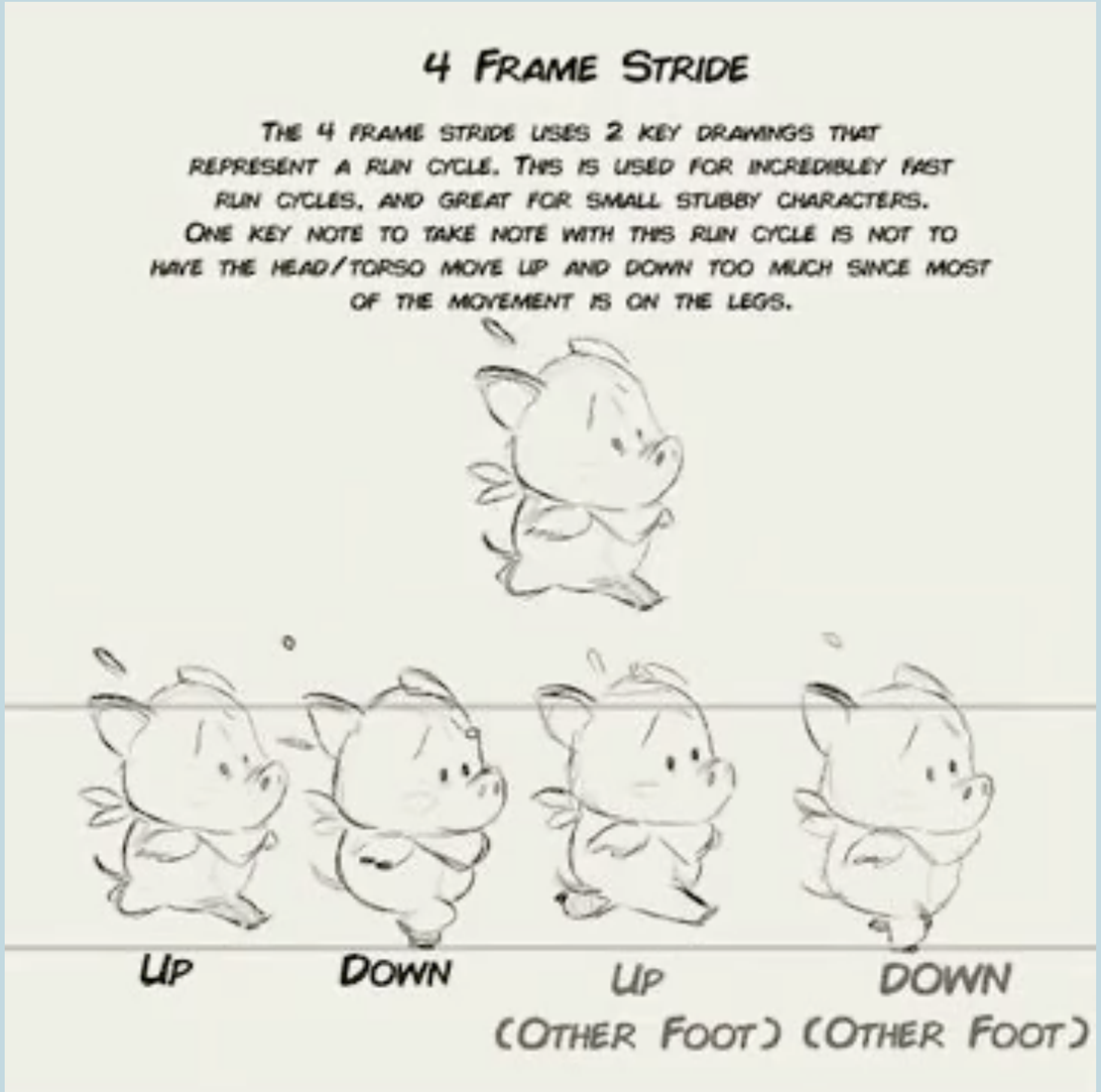
Ciclos

- Definir lo que se espera ver.
- Más cuadros, lento.
- Menos cuadros, rápido.



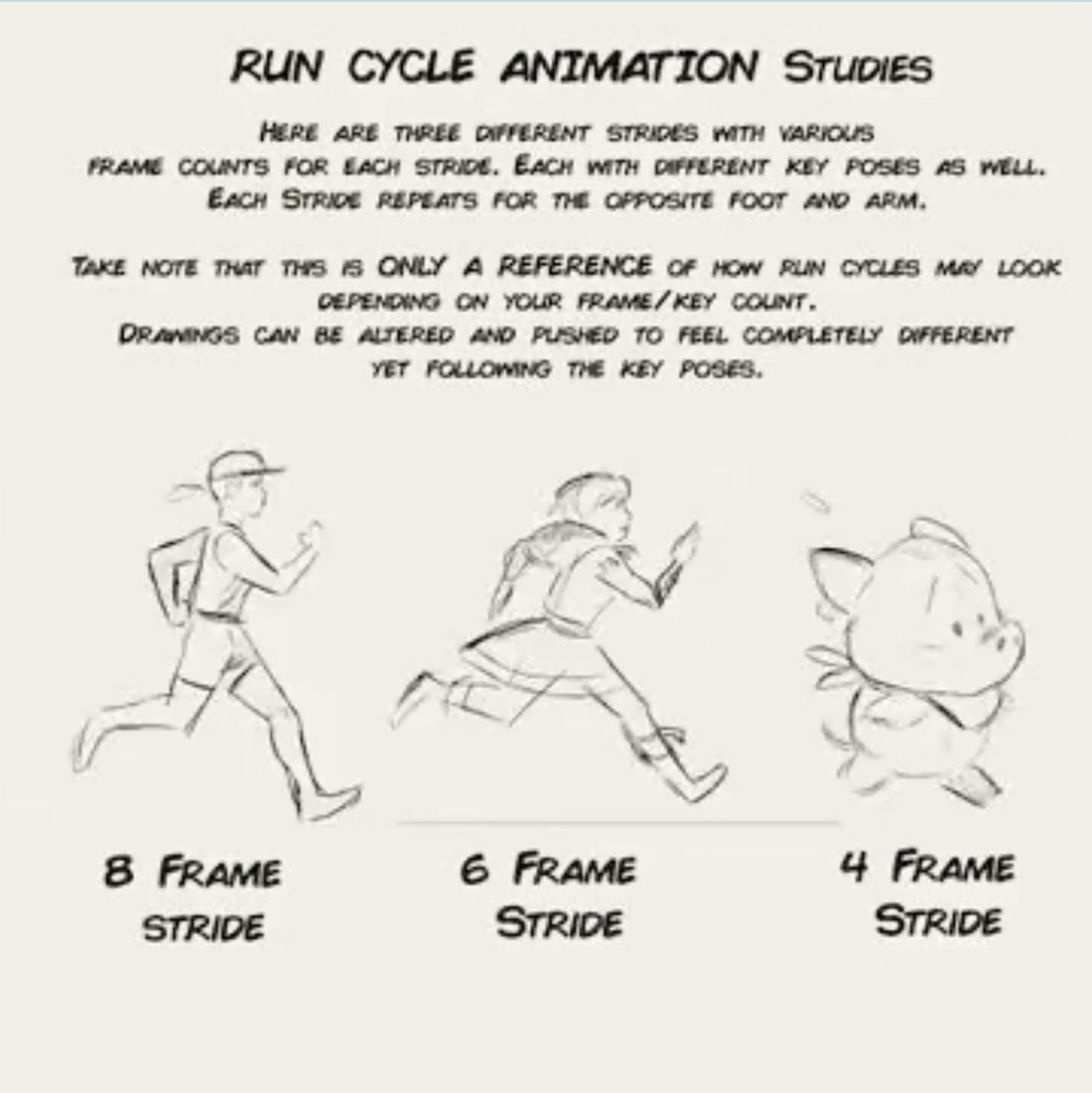
Ciclos

- Definir lo que se espera ver.
- Más cuadros, lento.
- Menos cuadros, rápido.



Ciclos

- Definir lo que se espera ver.
- Más cuadros, lento.
- Menos cuadros, rápido.



Fotogramas clave

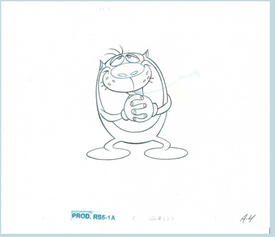
- Dibujo inicial y final.
- Dibujante o animador principal.
- Maquilas.

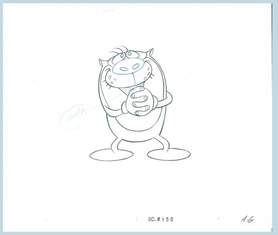
Fotogramas clave

- Dibujo inicial y final.
- Dibujante o animador principal.
- Maquilas.

Stimpy suspira

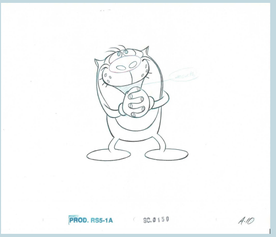
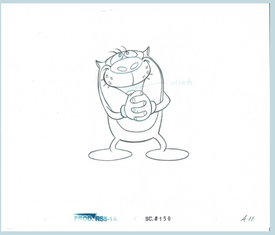
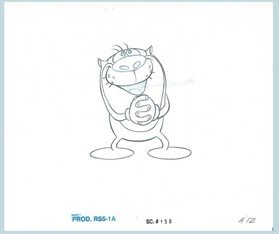
Fotogramas clave

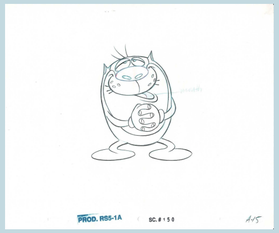




Fotograma Clave

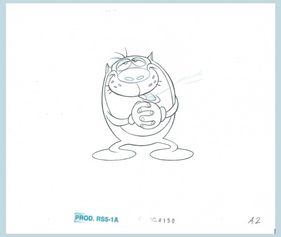
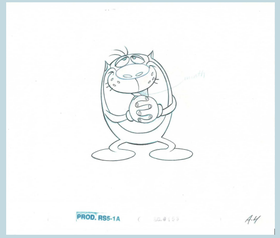
Fotograma Clave

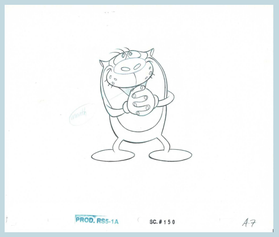






Fotograma Clave

In-betweener / Intercalador

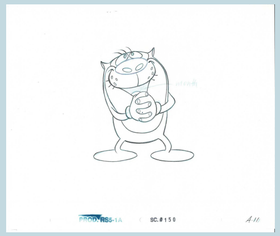
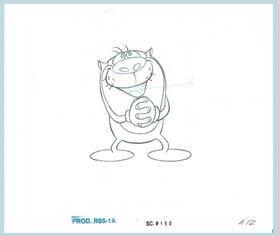



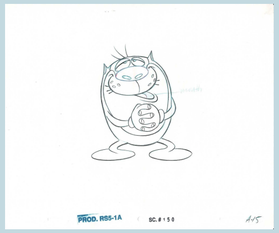


Fotograma Clave

Intercalador

Fotograma Clave



Fotograma Clave

DR. ROLANDO JOSÉ RODRÍGUEZ DE LEÓN

Comprobación de lo animado.

- Visualización manual.
- En la actualidad.

Moviendo página

In-betweener / Intercalador

- Trabajar diferentes secuencias al mismo tiempo.
- Grupos separados físicamente.
- Mayor velocidad en trabajo.
- Reducción de costos.

Procedimiento...