



Universidad
Tecmilenio®



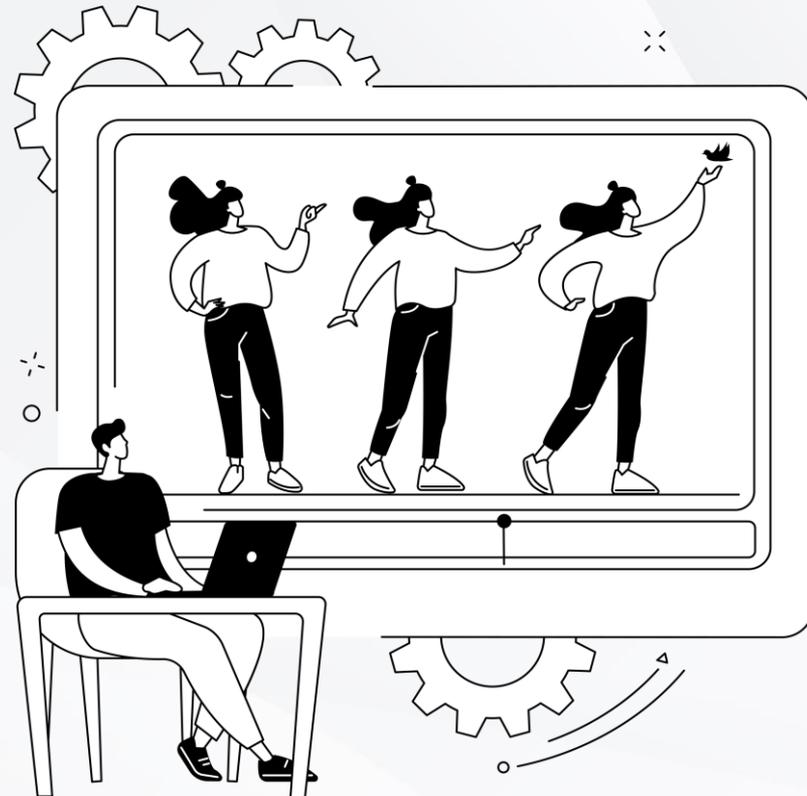
Diseño para Videojuegos

Espacio y tiempo
en la animación



En 1984, cuando *The Adventures of André and Wally B* sorprendió al mundo, el corto dirigido por Alvy Ray Smith y animado por John Lasseter revolucionó la industria de la animación gracias al uso de las nacientes tecnología en ese momento: las computadoras.

Parte del éxito de este corto fue el uso de figuras geométricas base para la construcción de sus personajes (además de las mismas limitaciones tecnológicas) y la otra parte fue la aplicación de los principios base de la animación de una forma que fuera creíble y de agrado para el público. John Lasseter, con su experiencia en animación tradicional, logró que unas simples figuras geométricas estuvieran llenas de vida.



Tipos de pinceles

Pinceles



- Son las herramientas principales de un artista. Desde que se empezó a pintar, las **brochas y pinceles** han sido las herramientas principales, y aun cuando los artistas empezaron a cambiar el lienzo físico por el digital, las mismas herramientas se han mantenido presentes.

Pinceles en Photoshop



- Se tiene la cantidad de 77 pinceles de manera básica en el programa, cada uno con su función.

Presets



- Pinceles por defecto en Photoshop.
- Presentan una variedad de temas diferentes, tenemos los pinceles básicos, los cuales presentan la manera más sencilla de utilizar un brush.



Sincronización o *timing*

Persistencia retiniana



Permite ver las imágenes en movimiento.

Principio de timing



De acuerdo a la cantidad de imágenes que nosotros veamos, será la velocidad a la que veamos la animación.

Velocidad



Determinar en cuántos cuadros o fotogramas se realizará la acción.



Espacio o *spacing*

Spacing



Cambio de la distancia y posición entre fotogramas.

Desaceleración de una acción



Cada cambio de la posición debe ser menor que el cambio precedente.

Aceleración de una acción



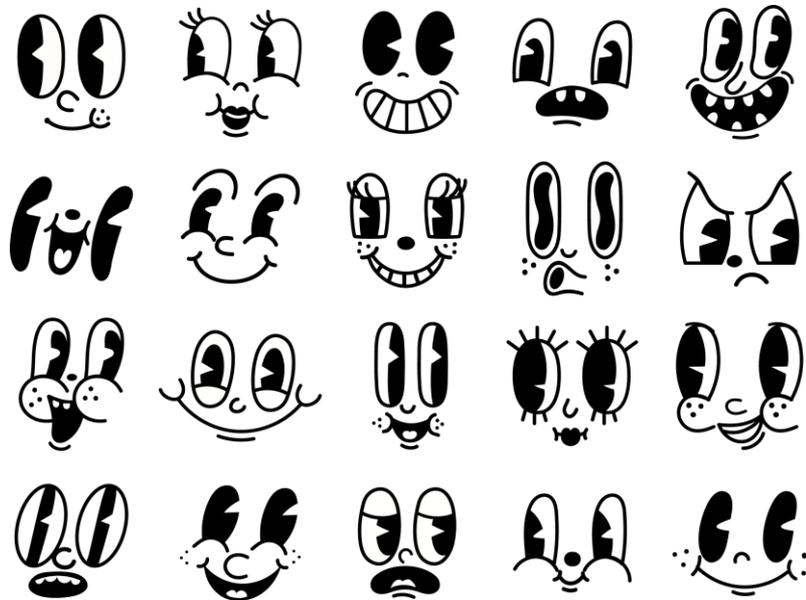
Cada cambio sucesivo debe ser mayor.





- Te solicitan realizar la animación de una pelota de golf lanzada desde un edificio hacia abajo. ¿Qué elementos debes considerar para que la animación sea lo más real posible?





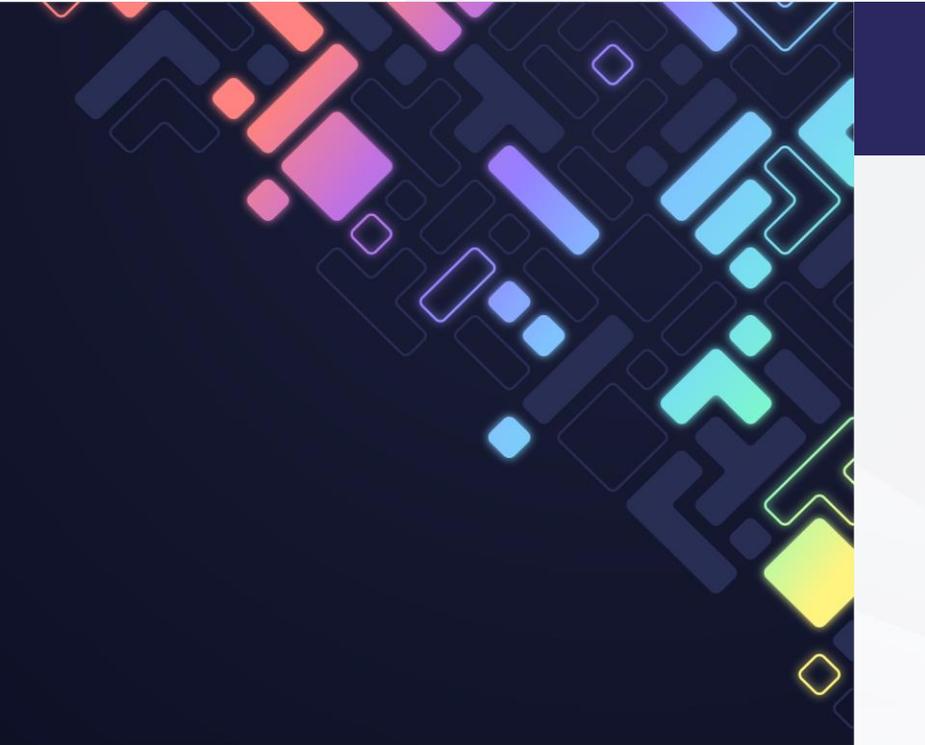
La animación es una forma de arte basada en el tiempo y puede incorporar elementos estéticos de otras artes gráficas, como la ilustración o la pintura, pero lo que distingue la animación es que, aquí, lo que se ve es menos importante que lo que no se ve. La apariencia superficial de un objeto solo nos dice algo sobre sí mismo, solo cuando está en movimiento es cuando realmente entendemos su naturaleza. Con esto en mente, recuerda practicar constantemente la observación.



Diseño para Videojuegos

Creación de unidades
mínimas animadas





Dentro de todos los procesos de la producción animada, la animación es uno de los procesos que más tiempo requiere e involucra mucha gente. Todas esas tomas y escenas son divididas entre los diferentes animadores para acelerar el proceso, así es como hasta 150 animadores pueden trabajar al mismo tiempo en una película para después, por medio de la edición, juntar las imágenes y obtener como resultado el cortometraje o largometraje en el que se está trabajando.

Por lo tanto, además de los principios de animación, es una buena idea dedicar un tiempo a estudiar películas de diferentes géneros para construir un lenguaje cinematográfico fuerte y rico, que te ayude en la creación de tomas al momento de animar.

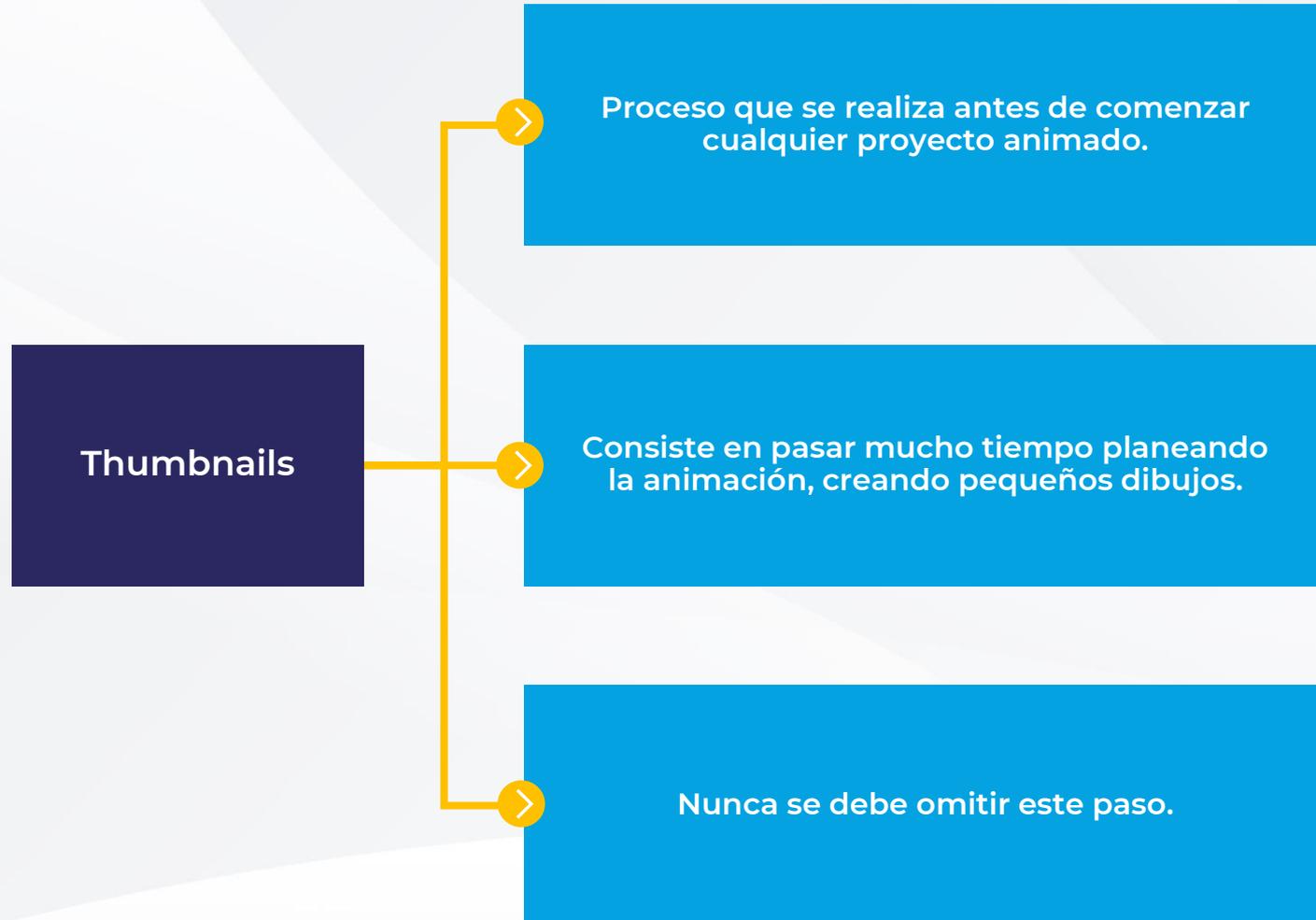


Observación

Para convertirte en un animador exitoso es imperativo que estés al tanto de las cosas que suceden a tu alrededor, la animación es una actividad que requiere una mayor conciencia de las acciones físicas y emocionales de las personas, animales, niños, máquinas y cualquier otra cosa que intentemos recrear. Al agregar a tus escenas lo que observas del mundo circundante, crearás una sensación de realidad y sutileza; esto hará que tus personajes cobren vida.



Thumbnails o miniaturas



Pose a pose y animación progresiva

Pose a pose



Es imperativo usar buenas posiciones; estas deben ser claras para contar con una buena silueta, y pasar menos tiempo ajustando las curvas en el Graph Editor.



Recuerda que es la computadora la que realiza los intermedios entre estas posiciones, por lo tanto, entre más limpia sea la pose, más sencilla será al interpretar la acción.



Pose a pose y animación progresiva

Animación progresiva 3D

Es muy similar a la pose a pose, ya que se trabaja con el personaje como un títere y se mueve de fotograma a fotograma.

Ayuda a obtener una acción más fluida y espontánea.





- Utiliza el método pose a pose para recrear una animación en la cual un personaje salte hacia arriba.



Las miniaturas en la animación 3D no pueden faltar, antes de tocar un modelo debes comprender sus fotogramas clave, dibujar una pose bocetada. Esta siempre será más flexible de lo que el modelo puede permitir, empieza con el boceto aproximado y luego ajusta el modelo a la postura perfecta que encuentres, mientras que haces una miniatura.

En resumen, un animador debe ser un estudiante de todo lo que existe o puede existir, observando el movimiento de la hierba por la brizna, el comportamiento de un vagabundo hambriento que come el primer bistec que ha tenido en años, un bebé tratando de caminar por primera vez o un elefante bailando.

Al conocer las bases de la perspectiva dentro del arte y el dibujo, sabes cómo expresar las proporciones y profundidades correctas. Sin importar tu estilo propio, si estás más enfocado a dibujar caricaturas u obras abstractas, la teoría de las proporciones, y sobre todo la práctica, es la base necesaria para poder prosperar como artista y mejorar tus habilidades con el paso del tiempo.

