



Universidad
Tecnológico®

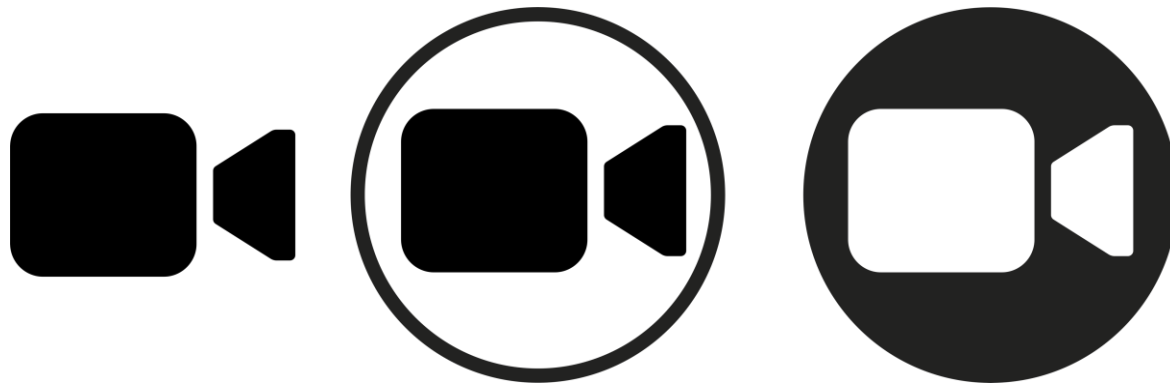


Diseño para Videojuegos

Topología de los
personajes animados



Los videos referencia son fundamentales a la hora de animar, ya que no solo ayudan a encontrar el tiempo para las acciones dentro de la escena, sino que también dan una idea de su espacio en relación con el fondo, los otros personajes y la cámara.



La importancia de la referencia en video

Nivel básico de la animación de personajes



Es la recreación de movimientos de la vida real, ya sea animación 2D o 3D. Ahora sabes que consiste en exagerar estas acciones para incrementar su atractivo y crear algo que sea más entretenido de ver.

Entendimiento de las animaciones



Debes estudiar cómo se mueven las cosas en el mundo.



Estudiando la videoreferencia

Debes preguntarte lo siguiente para el estudio de tu referencia:



Blocking: etapas y conceptos a considerar al animar

Pasos para el proceso de las animaciones



Videoreferencia

Poses

Blocking

Curvas

Suavizados y animación fuera de tiempo

Agregar realismo y vida





- Elige una animación que te gustaría hacer y obtén el videoreferencia. ¿Puedes detectar los pasos para hacer la animación?





Así como también alguien que estudia arte tradicional debe tener un entendimiento de anatomía, forma y peso, como animador, debes entender también todas las implicaciones del movimiento. Observa el siguiente video, ¿puedes identificar los motivos de cada caminata?

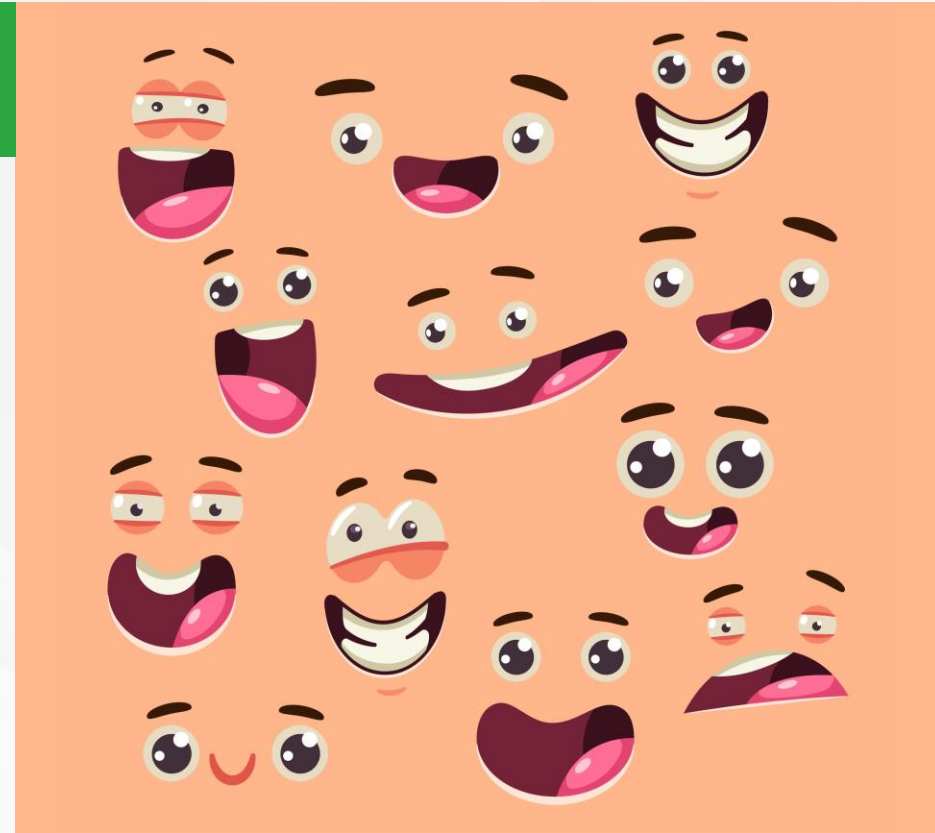


Diseño para Videojuegos

Tipología de los
personajes animados



Al realizar nuestras animaciones debemos tomar en cuenta cada aspecto de la vida real que podamos, estudiarlo detenidamente, analizarlo, descomponerlo en partes y tomar cada punto importante de nuestra observación y colocarla en nuestras animaciones. Obtener una pose con una silueta clara será el principal objetivo por realizar al momento de animar. Así como los mimos logran comunicarse sin el uso de alguna palabra, es nuestro reto como animadores lograr, por medio de posiciones que se conectan una a una, generar una secuencia clara y placentera a la vista del espectador.



Dibujo sólido o *solid drawing*

Se trata de asegurar que las formas se sientan como si estuvieran en un espacio tridimensional con volumen, peso y equilibrio.

Se trata de asegurar que las formas se sientan como si estuvieran en un espacio tridimensional con volumen, peso y equilibrio.

Twinnig, esto sucede cuando los brazos, pies y piernas están haciendo exactamente lo mismo.



Dibujo sólido



Personalidad de personaje

Staging



Es la presentación de cualquier idea, la cual es completa e indiscutiblemente clara.

Wide shot



Tomas amplias para acciones de cuerpo entero. En este ángulo las expresiones faciales son difíciles de leer.

Up shot o contrapicada



Agrega drama a las expresiones faciales. Aquí la actuación del personaje no puede ser muy enfática.

Medium shot



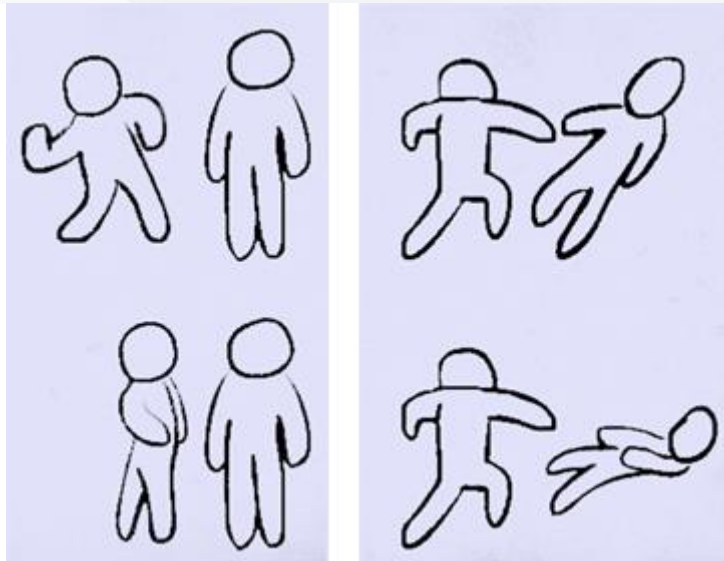
Las expresiones faciales son más claras y fáciles de leer, también hay que evitar que el personaje tenga una acción muy enfática.



Anticipación

Este principio de animación se refiere a cuando un personaje se prepara para una acción para dar una pista a la audiencia sobre qué pasará y también para hacer que la acción sea más creíble.

Un buen ejemplo es cuando un personaje va a saltar; antes de saltar debe prepararse para la acción, agachándose para tomar energía, es como un resorte que se enrolla antes de estirarse. Otro ejemplo puede ser un personaje golpeando a otro.





- Imagina que quieres realizar la animación de una mujer de 30 años que va a brincar una cuerda. ¿Cuál sería el principio de anticipación?



Los personajes son seres de ficción que recrean a personas humanas imaginadas o inspiradas en la realidad y serán las piezas fundamentales que se moverán o recibirán las consecuencias de la historia. Un personaje debe transmitirnos su estado de ánimo, su actitud y su personalidad de un modo simple y eficaz.



Diseño para Videojuegos

Movimiento de masas
verticalmente



El personaje será quien conduzca a la audiencia a lo largo de la historia. Por eso, estos personajes, además de llevar la vestimenta adecuada y sus complementos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la acción, deberán transmitir el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que se requiera en función de la historia dentro del corto o videojuego.



Imágenes que evidencian acción y movimiento

Una buena silueta te puede decir la edad del personaje, qué ropa viste, qué instrumento tiene en sus manos, etc. Estos puntos deberán ser reconocidos en la ausencia total de color, volumen, iluminación y sombras, entre otros.

Es mucho más fácil entender algo si se realiza en partes simplificadas que explotan las características específicas de ese animal, personaje u objeto a animar; la imagen debe trascender el lenguaje.



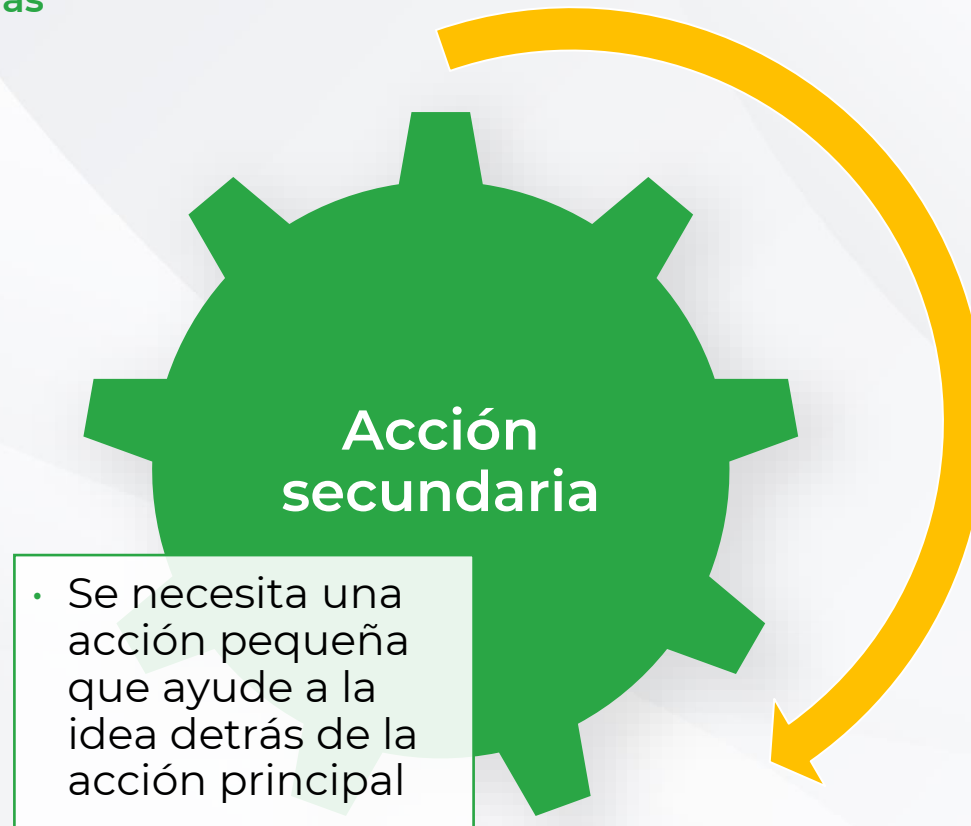
La importancia de la línea de acción en los personajes animados



- Toda la estructura y energía del personaje se organiza a partir de su línea de acción.
- Es la base del ritmo, la naturalidad y la eficacia expresiva de cualquier acción animada.
- Es quizá la línea imaginaria más importante y la que más debemos considerar al realizar una animación.
- Esta línea se extiende a lo largo de tu personaje en su acción principal.



Acciones secundarias





- Elige la animación que gustes. ¿Cuál sería tu acción principal y cuáles serían las secundarias?



Tenemos que crear una imagen que hable sin palabras, que no necesite explicación, ya que se tiene que explicar por sí misma. A lo largo de la animación, la línea de acción evolucionará con el personaje en un movimiento que dará suavidad y cadencia a toda acción animada. ¿Qué es fundamental para conseguir que se entienda la acción en una animación? ¿Qué efecto puede tener una línea de acción incorrecta en nuestro trabajo?

