


# 12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN

Néstor Vidales – Docente CESDE

## Principios de la animación

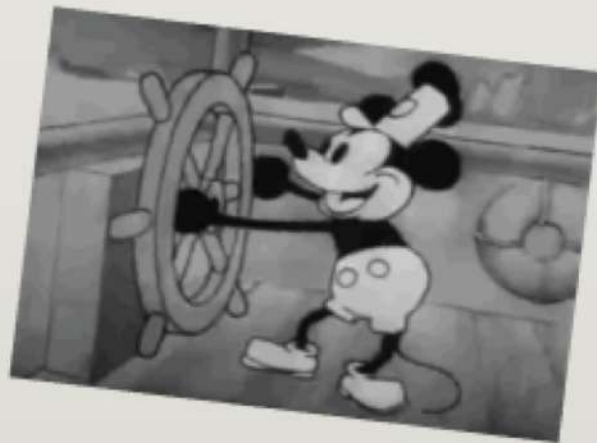


Estas reglas básicas de animación se utilizaron para guiar las discusiones creativas y de producción y ayudaron a formar mejor, y más rápido, a los jóvenes animadores.

Estas reglas nos ayudan a a crear personajes y situaciones más creíbles, y de mayor impacto generando animaciones con más credibilidad y dinamismo.

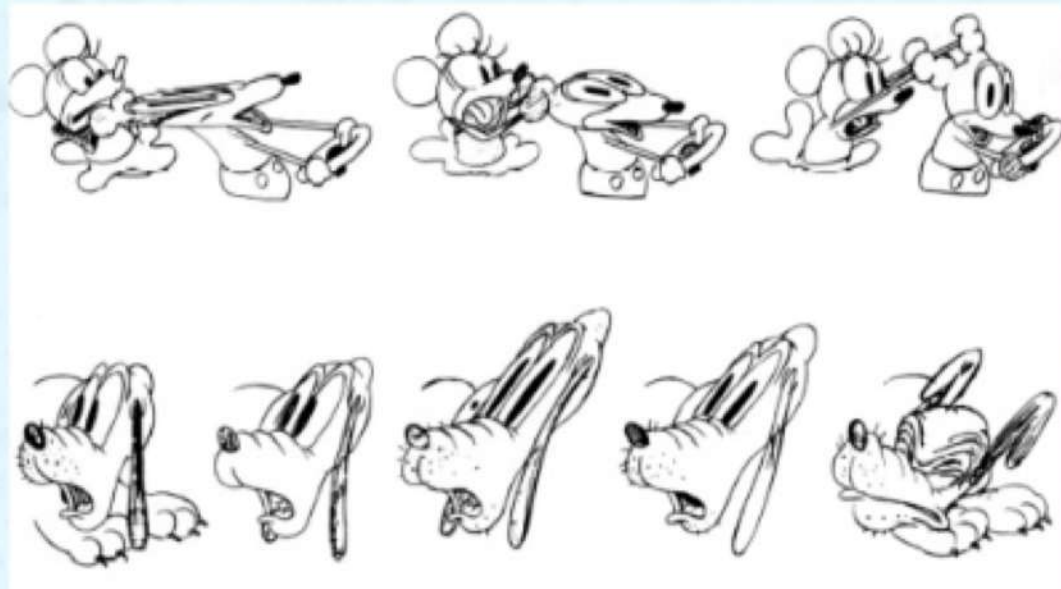
## ***HISTORIA***

En 1981, los veteranos animadores de Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas, lanzaron un libro en el que recopilaban los 12 principios básicos para que un dibujo animado de la sensación de estar vivo (No que sea necesariamente realista).

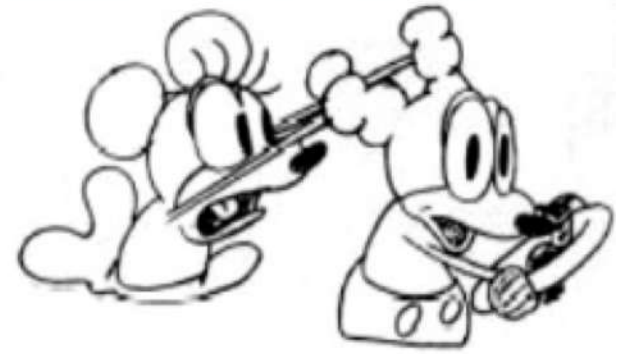
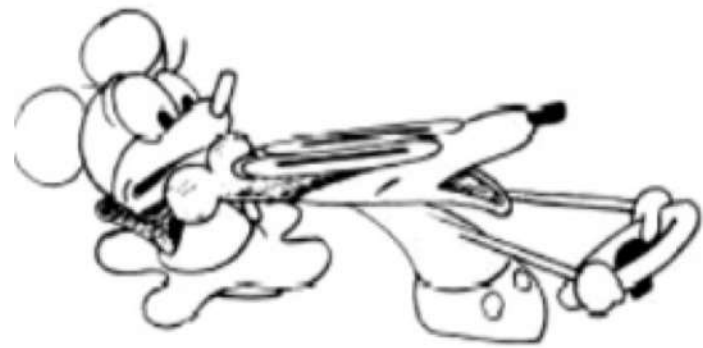


## 1. Estirar y Encoger

Exagerar y deformar los objetos o personajes, hacerlos parecer flexibles, logra efectos cómicos o dramáticos y da la sensación de velocidad o de inercia.



*Imagen tomada de: <https://filmfellaclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>*





## 2. Anticipación

Se anticipan movimientos del objeto o personaje para guiar la mirada y anunciar lo que va a pasar. lo que se denomina acción-reacción.



Imagen tomada de: <https://filmfellasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

lo que se denomina acción-reacción.

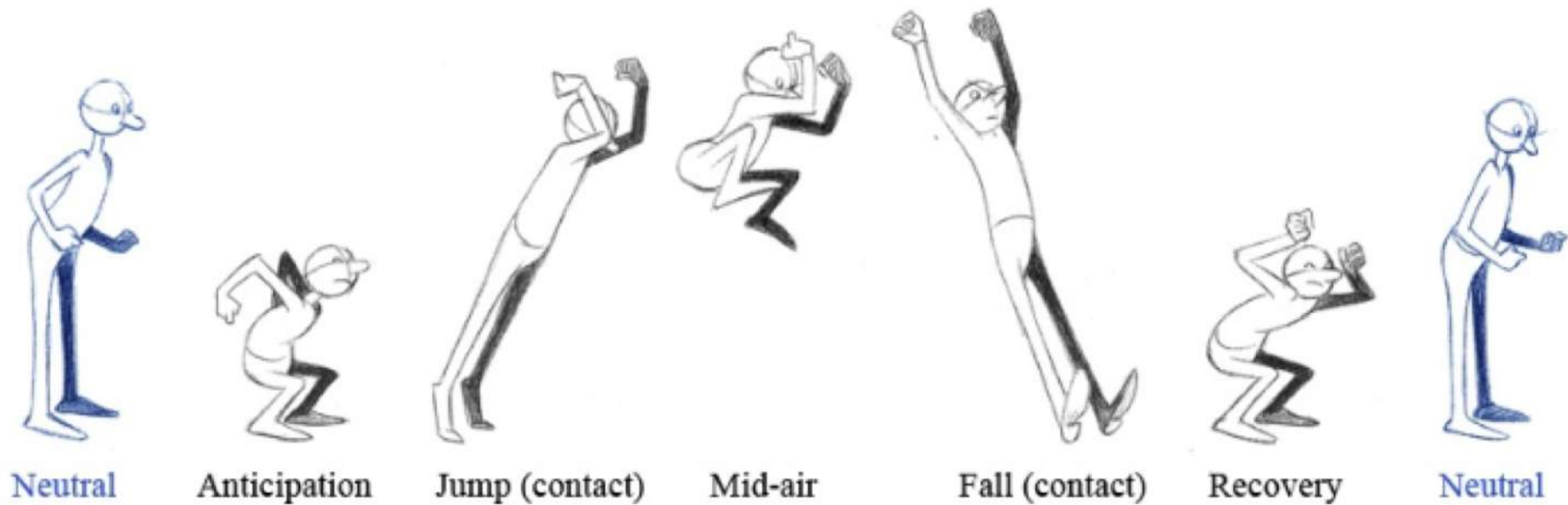


Imagen tomada de: <https://filmfelasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

### 3. Puesta en escena

Intenciones y ambiente de la escena con posiciones y acciones de los objetos o personajes, como esconder o revelar el punto de interés, o crear acciones en cadena.



Imagen tomada de <https://filmfetasclub.com/2017/06/07/guia-de-filmos-12-principios-de-la-animacion/>

### 4. y

Es una acción  
concluir en  
En la acción  
los movimientos  
de

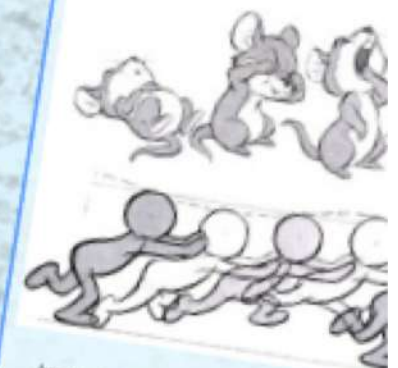


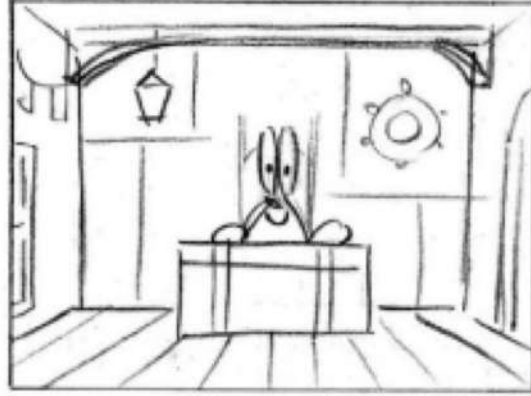
Imagen tomada de <https://filmfetasclub.com/2017/06/07/guia-de-filmos-12-principios-de-la-animacion/>



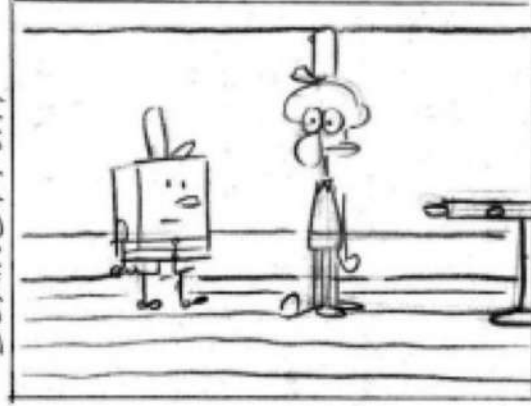


## BACKGROUND STAGING: USE ASYMMETRY, ANGLES & DEPTH

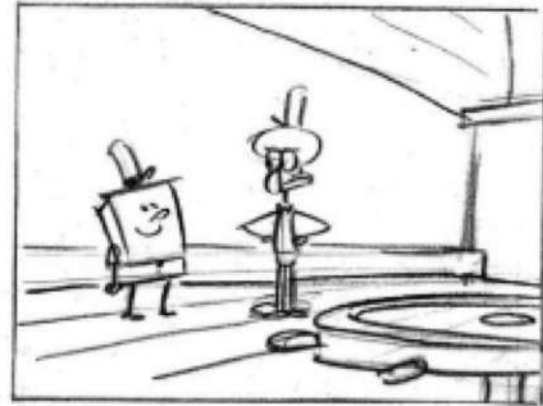
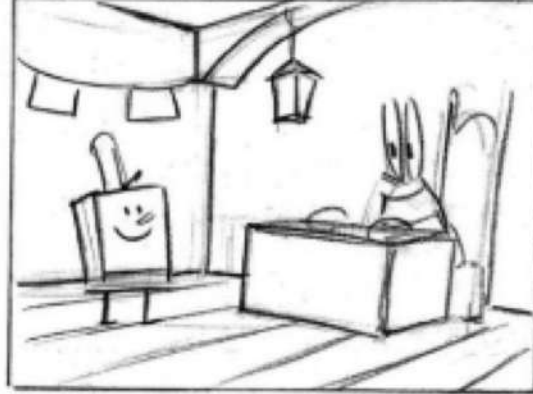
TOO FLAT + BORING



BORING + FLAT



NICE! HAS A SENSE OF SPACE. LOOK AT ALL THE COOL NEGATIVE SPACE SHARES.



BETTER!

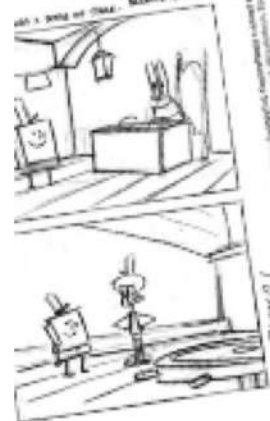
Words and Pictures by Sherm Cohen [www.CartoonSWAP.com](http://www.CartoonSWAP.com) SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. SpongeBob SquarePants: ©2008 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

## Escena

de la escena  
es de los  
no esconder  
erés, o crear  
ena.

### ANGLES & DEPTH

ANGLES & DEPTH  
ANGLES & DEPTH



ANGLES & DEPTH  
ANGLES & DEPTH

## 4. Acción directa y pose a pose

Es una acción continua, paso a paso, hasta concluir en una acción impredecible.  
En la acción pose a pose se especifican los movimientos en series estructuradas de poses clave.

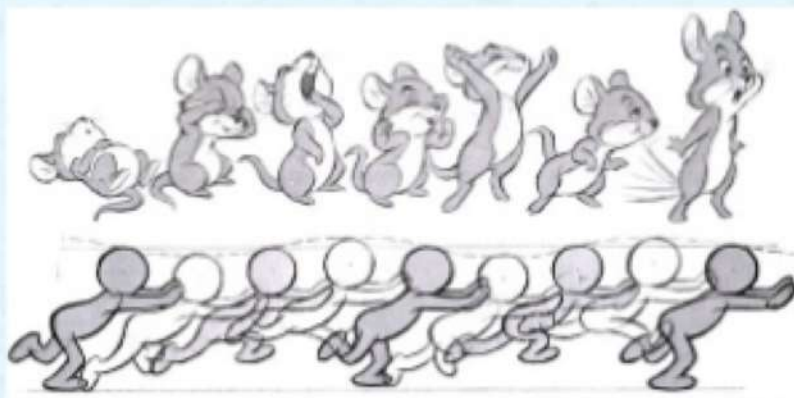
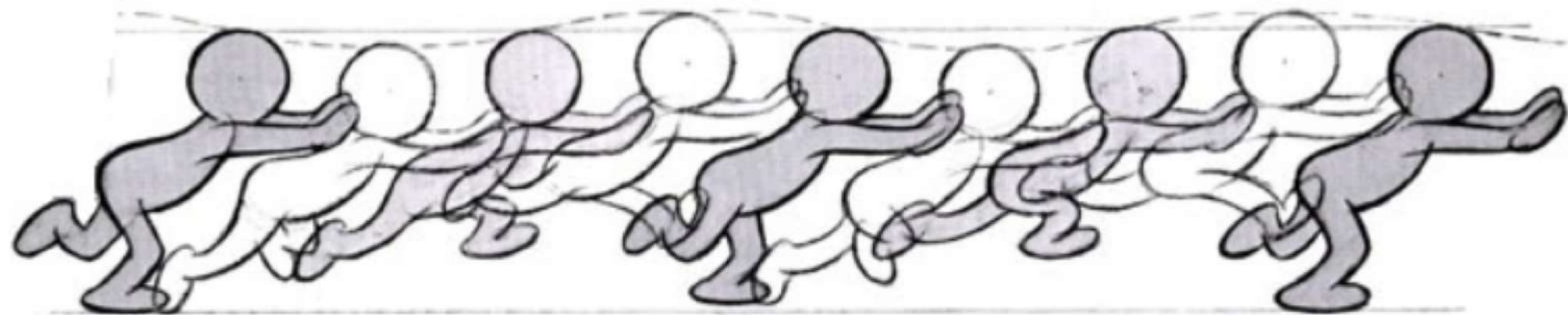
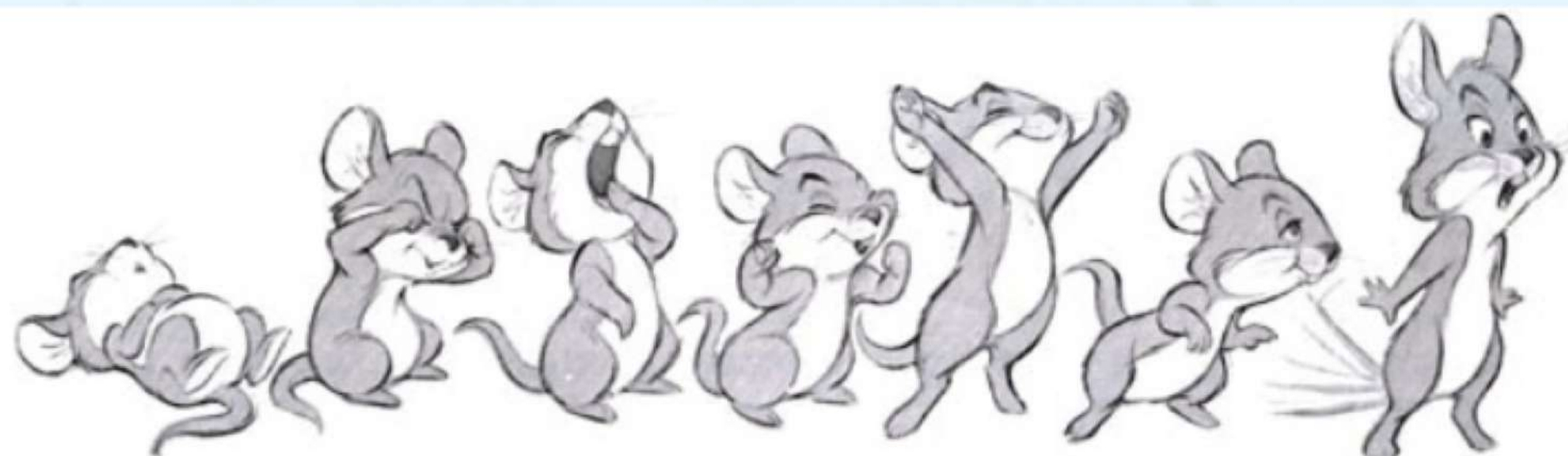


Imagen tomada de: <https://filmelasciub.wordpress.com/2017/06/07/glasario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

## 5. Acción y super

En la acción con  
movimiento de  
En la acción super  
múltiples que en su







## 5. Acción continuada y superposición

En la acción continuada, el personaje aún sigue moviéndose después de la acción principal.  
En la acción superpuesta, se mezclan movimientos múltiples que influyen en la posición del personaje.

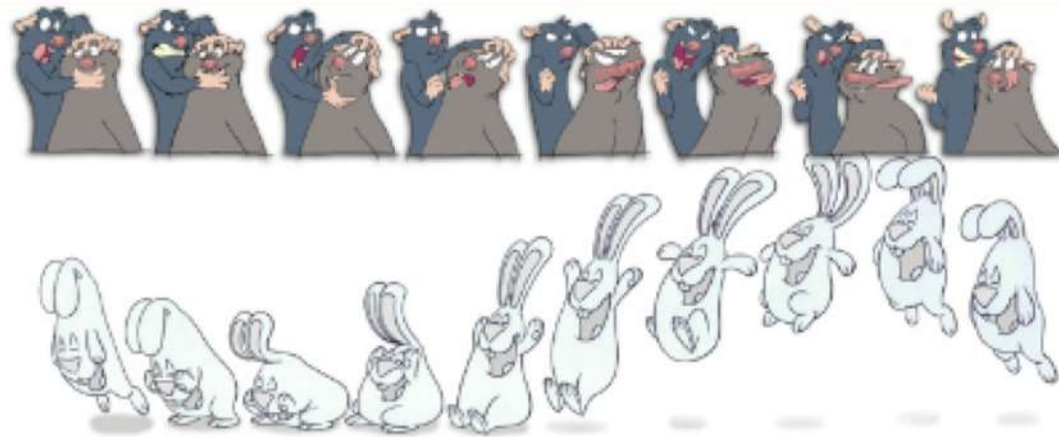


Imagen tomada de: <https://filmfelasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

múltiples que influyen en la posición del personaje.

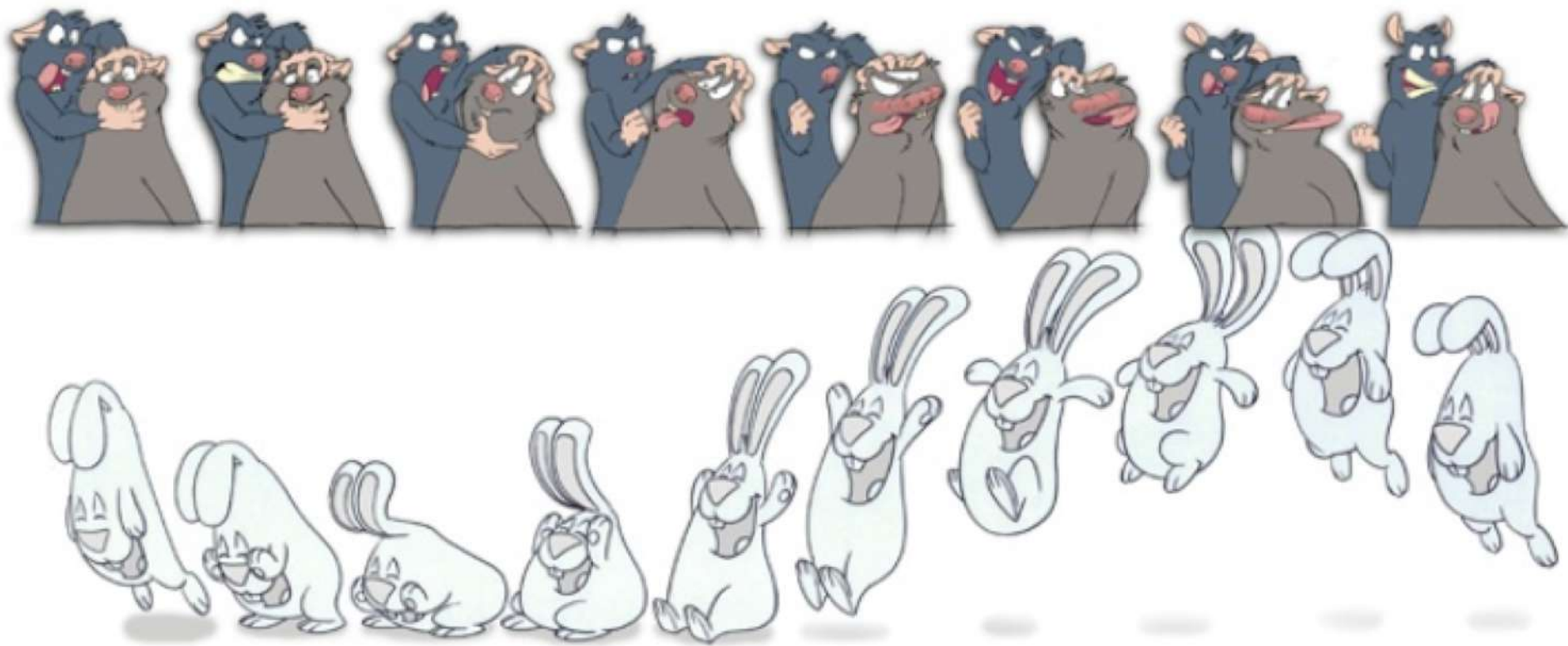
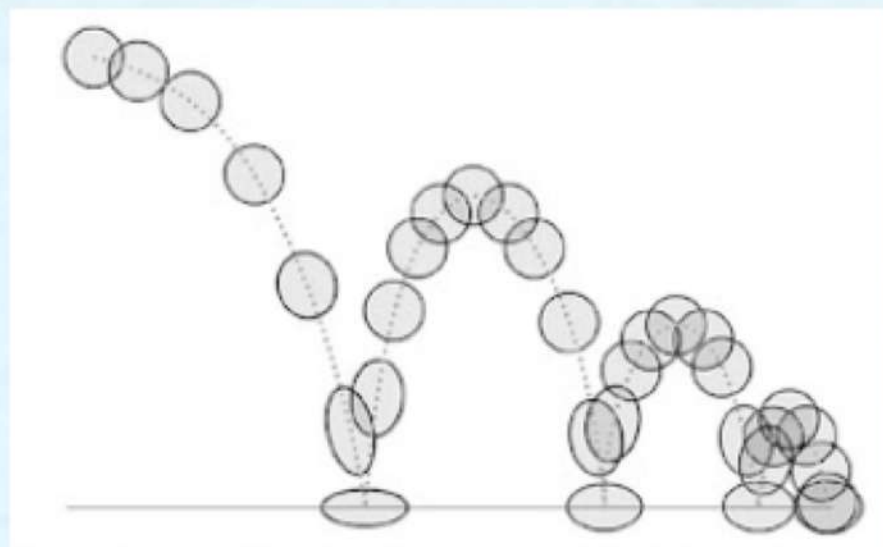


Imagen tomada de: <https://filmfellasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>



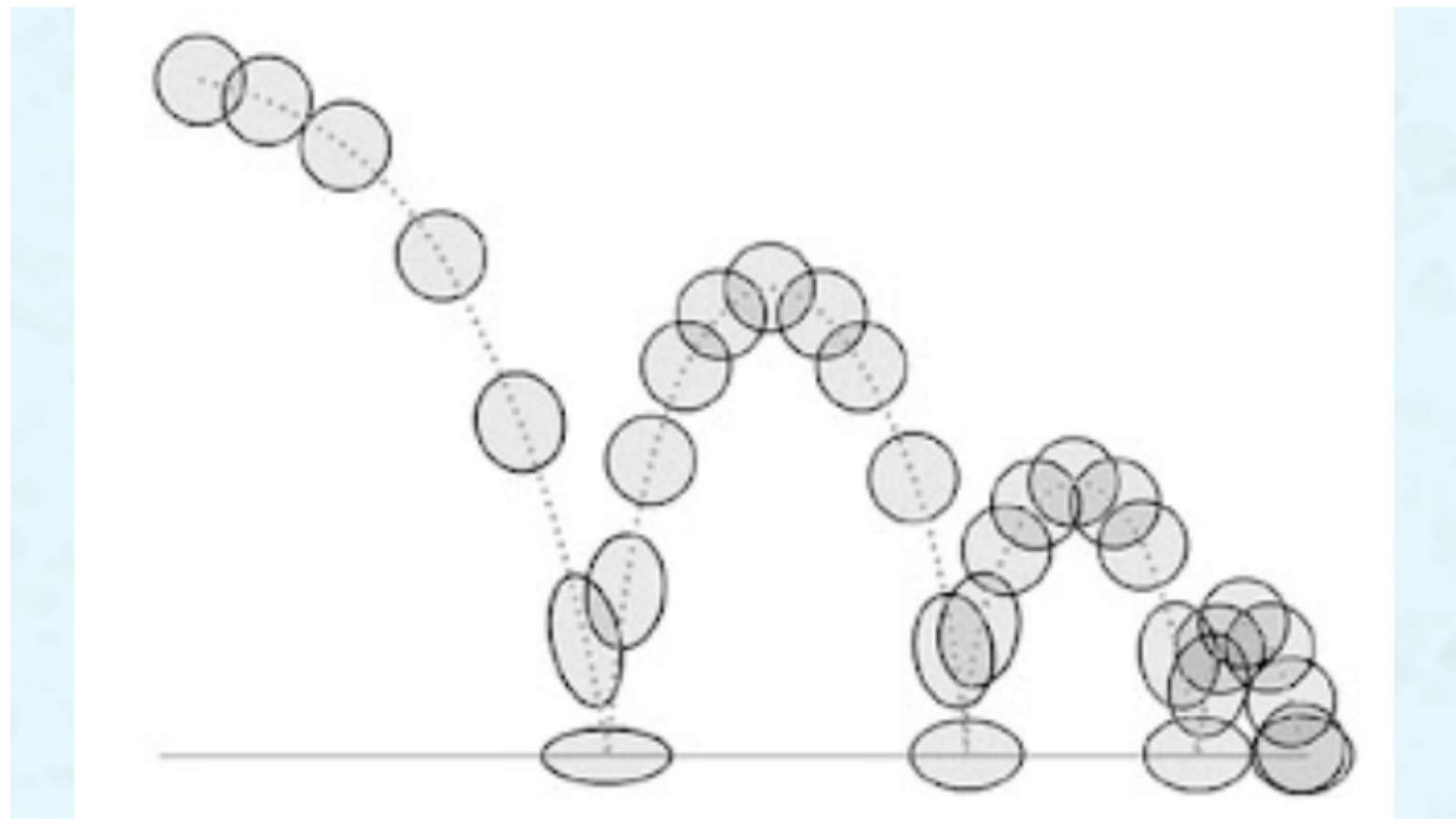
## 6. Entradas lentas y salidas lentas

Acelerar el centro de la acción y hacerlo lento de principio a fin de la misma. Esto aplica para personajes moviéndose de una pose clave a otra, así como sentarse y pararse, pero también para objetos inanimados en movimiento, como una pelota rebotando.



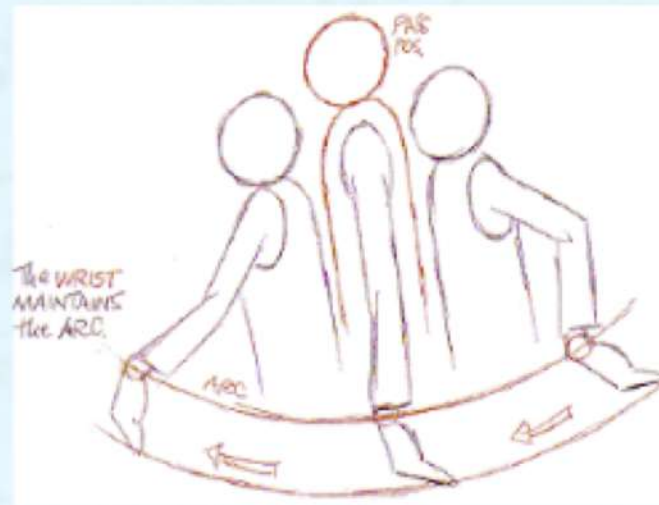
<http://creativoy1.blogspot.com/2012/11/martes-animado-la-animacion-tiene.html>

7.  
Esta técnica da la sensación de movimientos circulares o y hace que la animación



## 7. Arcos

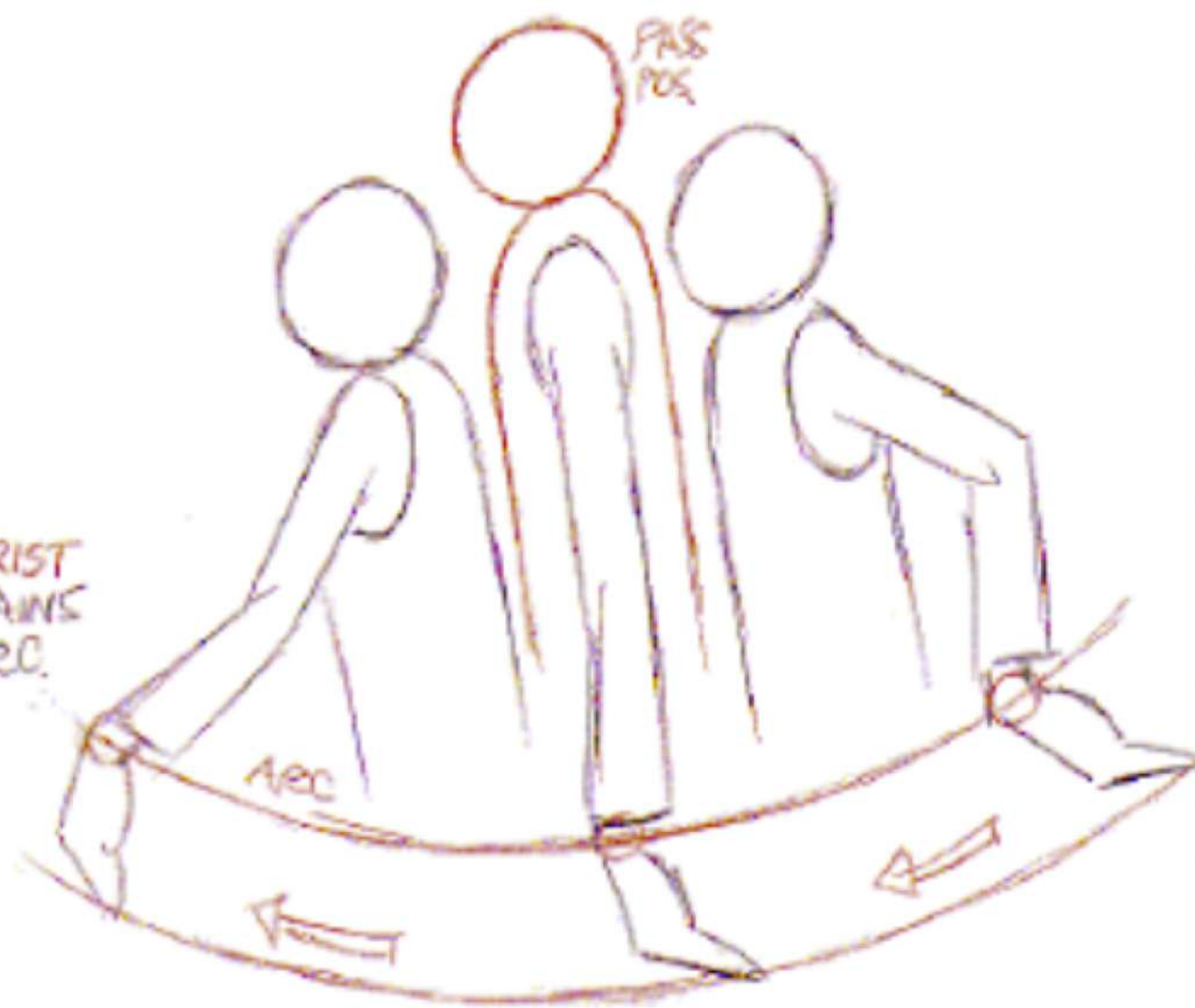
Esta técnica da la sensación de realismo gracias a los movimientos circulares o en parabólica es mas natural y hace que la animación se vea mejor y mas fluida.



<http://creativayo1.blogspot.com/2012/11/martes-animado-la-animacion-tiene.html>

12/11/martes-animado-la-animacion-

The WRIST  
MAINTAINS  
the ARC.





## 8. Acción secundaria

Consiste en pequeños movimientos que complementan a la acción principal y, de hecho son consecuencia de ella. La acción secundaria nunca debe estar más marcada que la acción principal



Imagen tomada de: <https://filmfeelasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

Arcos

ción de re



debe estar más marcada que la acción principal.



debe estar más marcada que la acción principal.

## 9. Ritmo

El Timing, o tiempo en la animación, se refiere a la cantidad de fotogramas en las que se sucede una acción, proporciona el peso, la velocidad, la intención y la actuación.

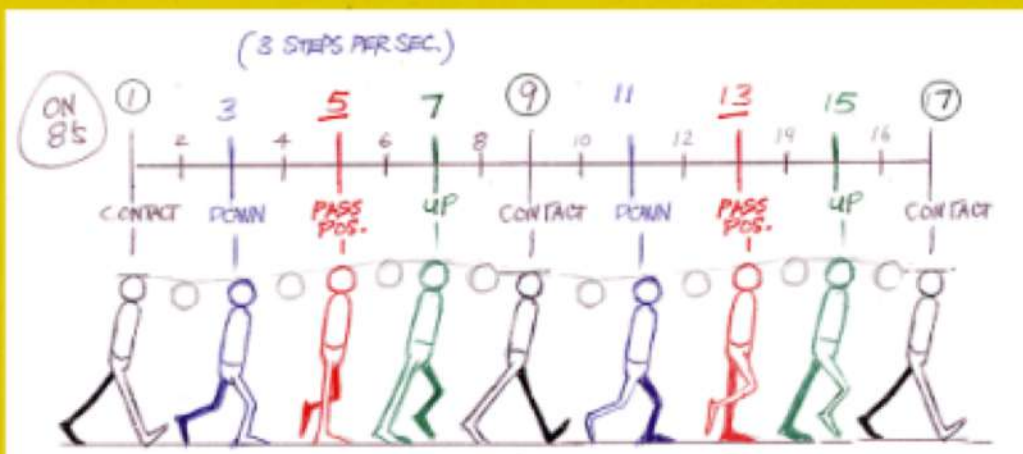


Imagen tomada de: <https://filmfellaclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>

# Intención y la actuación.

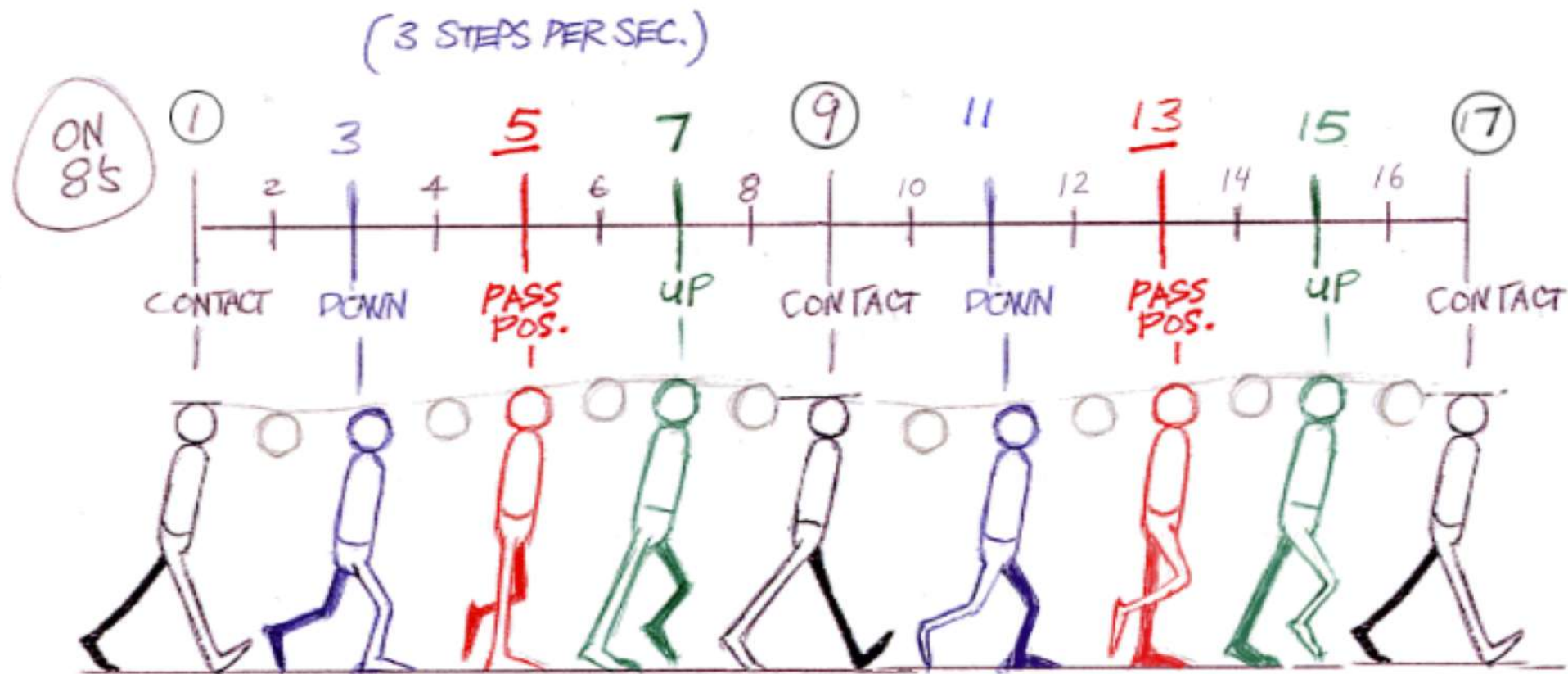


Imagen tomada de: <https://filmfellasclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario->



## 10. Exageración

Acentuar una acción, generalmente ayuda a hacerla más creíble. pueden involucrar cuestiones sobrenaturales o surreales, como alteraciones en los atributos físicos de un personaje



<http://creativoyo1.blogspot.com/2012/11/martes-animado-la-animacion-tiene.html>

Se ref  
peso, pro



## atributos físicos de un personaje



<http://creativoyo1.blogspot.com/2012/11/martes-animado-la-animacion->



acerla  
s  
s en los



todo-la-animacion-

## 11. Dibujos sólidos

Se refiere a la construcción de personajes, volumen, peso, profundidad, para darle un aspecto tridimensional

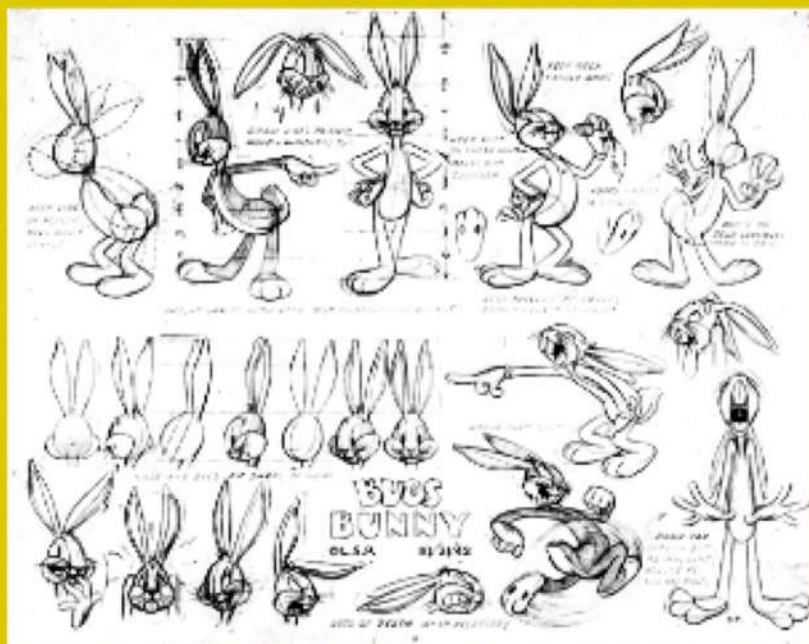
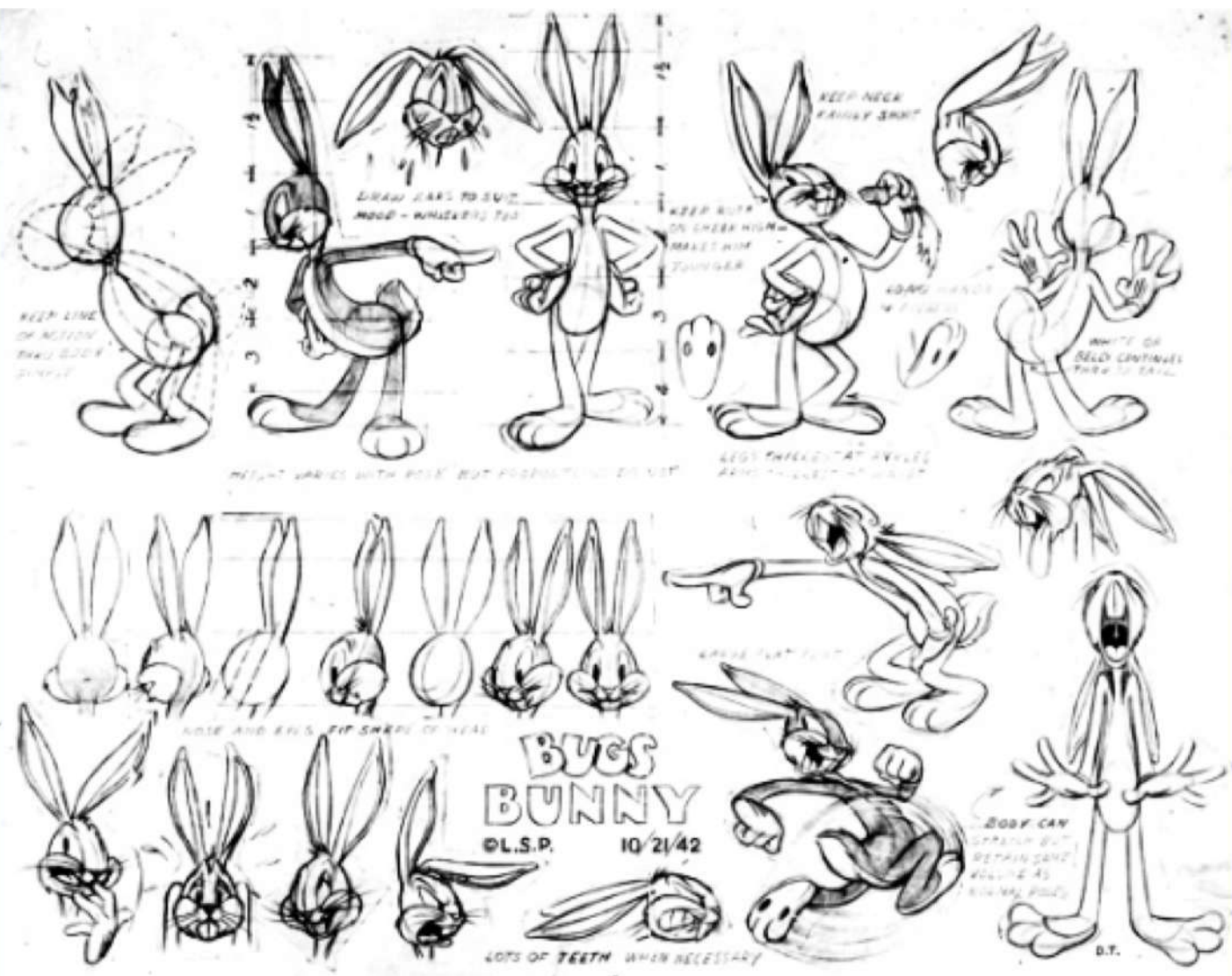


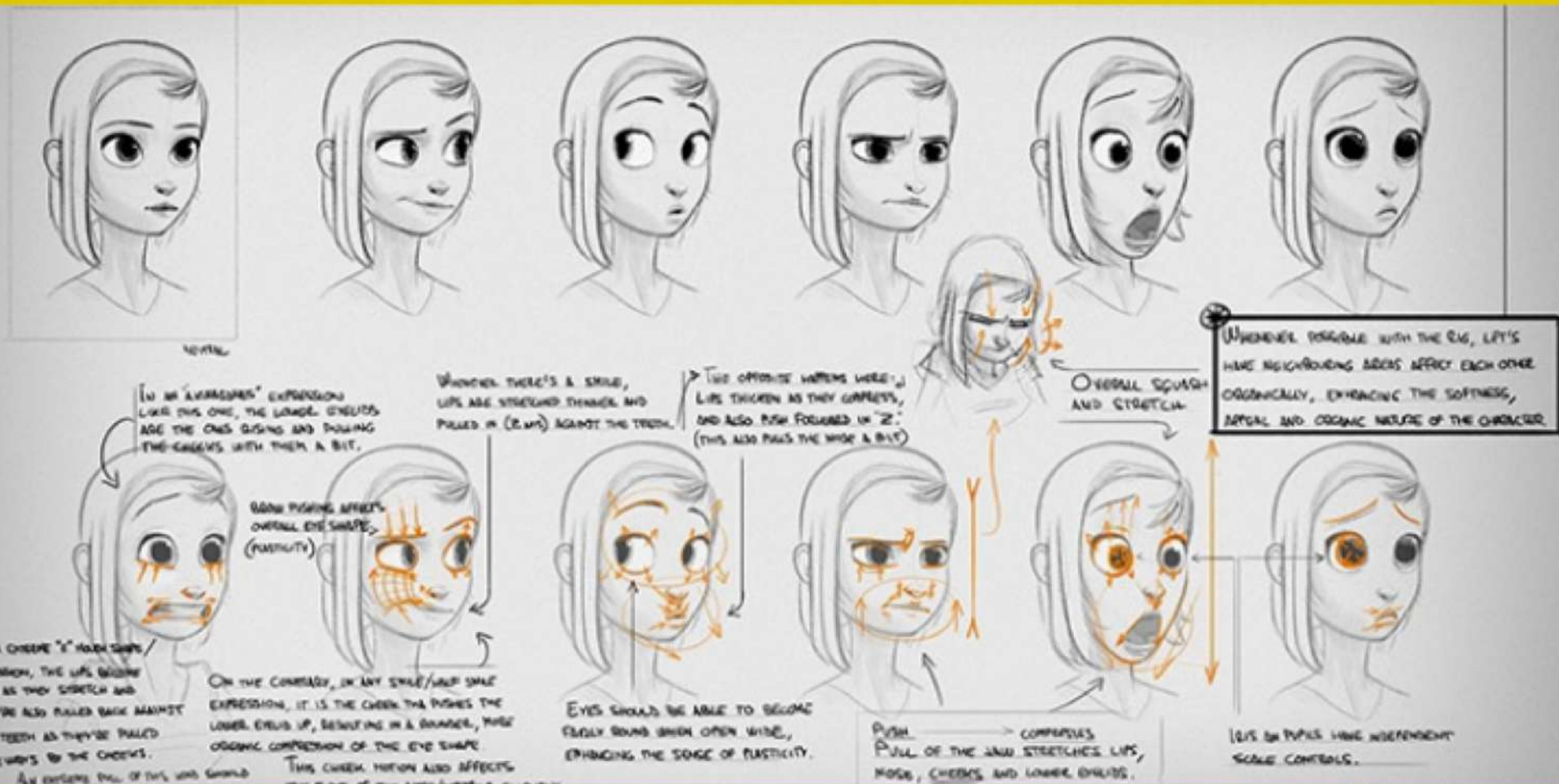
Imagen tomada de: <https://filmfelloclub.wordpress.com/2017/06/07/glosario-filmico-los-12-principios-de-la-animacion/>







# CONEXION EMOCIONAL CON EL ESPECTADOR





"TANGLED" Concept Art Flynn ©Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.