

Esta tesis se centra en la animación 3D y de forma más concreta, en la animación de personajes para un plano de actuación en un largometraje CGI.

La animación ocupa un lugar importante dentro del mundo del entretenimiento desde principios del siglo XX hasta ahora; sobre todo en estas últimas décadas, donde su presencia en cortometrajes, anuncios publicitarios, videojuegos, series de televisión y películas, ha llenado nuestras salas de cines y nuestros hogares con una gran variedad de historias, personajes fantásticos y símbolos gráficos que forman parte de nuestra cultura popular más arraigada.

Como animador 3D, trabajas y creces como profesional de un proyecto a otro, pero no te planteas cuánto sabes. Únicamente estas preocupado en hacer tu trabajo lo mejor posible y destacar. Cuando empecé a compaginar mi parte profesional con la docencia me di cuenta de que no era capaz de explicar a los alumnos cómo aprender animación de una forma adecuada; porque una cosa es animar muy bien, pero otra muy distinta es saber explicar cómo lo haces. Esta investigación me planteó el reto de recopilar todos esos conocimientos que he ido adquiriendo a través de libros, documentales, profesores o compañeros de trabajo, y organizarlos de tal forma que fueran de fácil comprensión y accesibilidad para cualquier persona que quisiera aprender animación o mejorar como animador 3D.