6. **Acelerar y desacelerar:** con este principio se pretende hacer de los movimientos y acciones, lo más naturales y reales posible, en él se controla la velocidad y longitud de un personaje u objeto al hacer un movimiento, desde que inicia en una pose, hasta que termina en la pose clave determinada.

7. **Arcos:** este principio, proporciona a los desplazamientos del objeto animado, una mayor fluidez y naturalidad.

8. **Acción secundaria:** Esta acción enfatiza la intencionalidad del movimiento, complementa a la acción o movimiento principal y los teóricos recomiendan que está subsecuente sea aplicada de principio a fin con la acción principal.

9. **Sincronización:** este se relaciona con la cantidad de dibujos que se usarán en el movimiento del personaje o del objeto, esto determina la duración de la acción y la percepción del espectador.

10. **Exageración:** con este principio, se busca distorsionar y enfatizar en algunas poses, las expresiones del objeto o personaje animado, esto busca aportar dramatismo o comicidad a la escena, además da fuerza a la intención narrativa que requiera el momento.

11. **Dibujo sólido:** este es mayormente aplicado en la animación tradicional y está relacionada directamente con los conceptos básicos del dibujo como la perspectiva, el volumen, el peso, el equilibrio y la iluminación.

12. **Atractivo:** este principio busca crear empatía y enganche con el espectador, pretende que el público siga recordando al personaje. Aunque la belleza y el atractivo es subjetivo a cada persona, este principio busca que el personaje u objeto sea agradable a la vista.

Estos principios encaminan a los personajes, objetos y elementos a ser creíbles, naturales y empáticos con el espectador. Los doce principios fueron estipulados en el libro titulado originalmente como “The Illusion of life: Disney animation”, que en su traducción textual al español es “La Ilusión de la vida: Disney animado”, es fundamental que, en compañía de su instructor, realicen una actividad práctica y de interpretación para interiorizar y reconocer estos 12 principios. Estos son vitales para la puesta en marcha del blocking.

Los tiempos de la pieza animada los debe definir el instructor teniendo en cuenta la estrategia digital desarrollada.

Apreciado(a) aprendiz, a continuación, podrá revisar material de apoyo y algunos referentes que amplíen y complemente su conocimiento.

- **PROCESO Y PREVISUALIZACIÓN DE BLOCKING:**
  https://www.youtube.com/watch?v=I_nK6rozuLc

- Realizar un foro de discusión liderado por su instructor con relación al video anterior

- **12 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN:**

  https://www.youtube.com/watch?v=aCDJKi0v3ME&t=24s

  https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/

  https://www.industriaanimacion.com/2021/02/los-12-principios-de-la-animacion/