

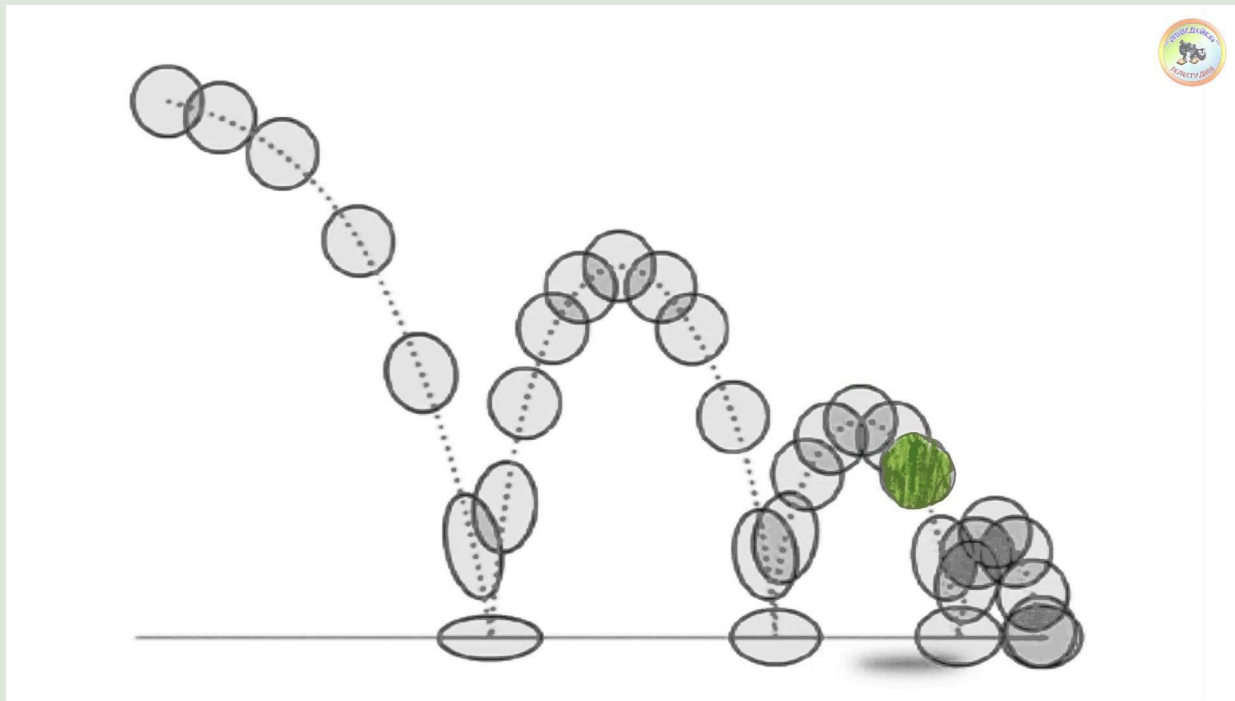
mobios
web . seo . ios

12 Принципов анимации

Студии Уолта Диснея



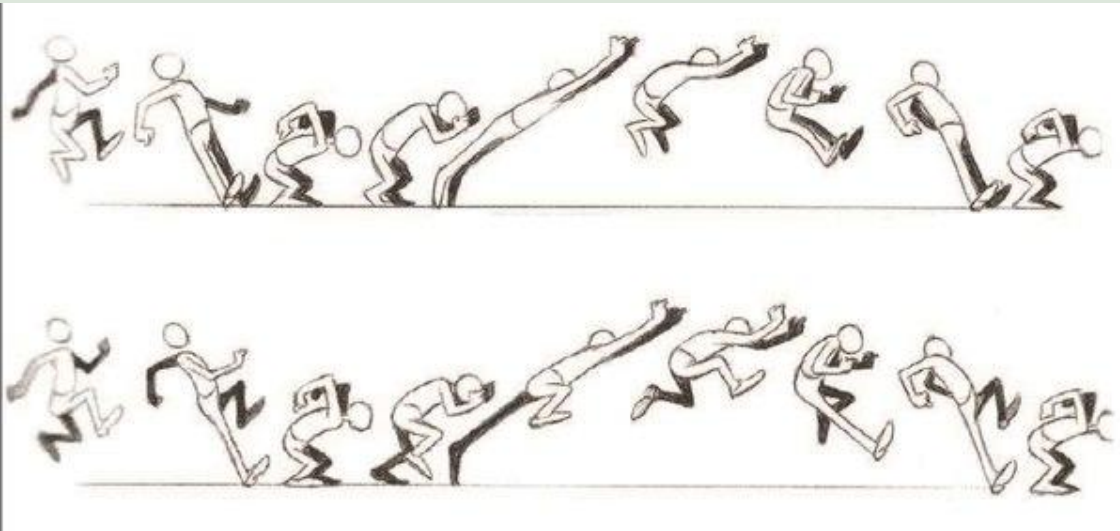
1. Сжатие и растяжение



Сжатие и растяжение ([англ. Squash and stretch](#)) — важнейший принцип, его задачей является создание иллюзии веса и эластичности формы анимируемых объектов.



2. Подготовка, или упреждение



Подготовительное действие ([англ. anticipation](#)) способствует восприятию движения как более реалистического, так как визуализирует предваряющую его фазу: танцор перед прыжком сгибает колени; игрок в гольф перед ударом делает замах клюшкой, футбольный судья перед свистком набирает в

3. Сценичность, композиция анимации





Каждый анимационный фильм, motion ролик, или же просто фильм, имеет свой темп действий, показывая зрителю последовательность действий в правильном порядке, мы приведём его к осознанию идеи фильма.

- * Последовательность анимации
- * Распределение на вторичную и первичную анимацию

Правило: не должно быть статического кадра !

4. Использование компоновок и прямого фазованного движения





Ключ

Фаза

Промежуточный кадр

5. Сквозное движение (или доводка) и захлест действия





Эти тесно связанные техники помогают сделать движение более реалистичным, и создают впечатление, что персонажи подчиняются законам физики. «Сквозное движение» означает, что отдельные части тела будут продолжать движение после того, как персонаж остановился. «Захлест действия» показывает тенденцию частей тела двигаться с различной скоростью (рука и голова при резкой остановке идущего остановятся с разной скоростью). Третьей техникой является «перетаскивание», где при начале движения персонажа некоторые его части движутся чуть медленнее и как бы «догоняют» его. Эти части могут быть неодушевленными предметами, такими как одежда или антенна автомобиля, или частями тела, например оружие или волосы. В человеческом теле движение как правило начинается с туловища, а конечности и голова повторяют и развивают его вектор. Части тела с большим количеством тканей, таких как большие животы и грудь, или дряблая кожа на собаке, более склонны к самостоятельному движению, чем части тела, обладающие костями. Опять же, преувеличенное использование техники может произвести комический эффект, а более реалистичная анимация должна рассчитывать время точно для получения убедительного результата.

Томас и Джонстон также разработали принцип «движения стоя». Персонаж без движения может быть изображён абсолютно статично; это обычно делается для привлечения внимания к основному действию. Однако, по словам Томаса и Джонстона, это дает тусклый и безжизненный результат, и этого следует избегать. Даже сидящий персонаж может показывать какое-то движение, например движение грудной клетки во время дыхания.

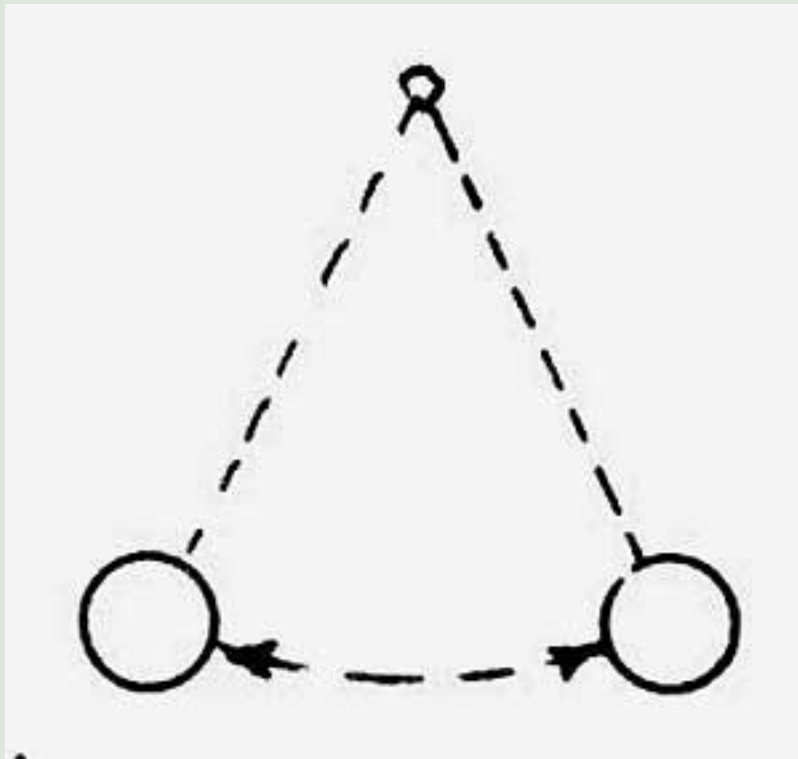


6.Смягчение начала и завершения движения (Спэйсинг)





7. Дуги



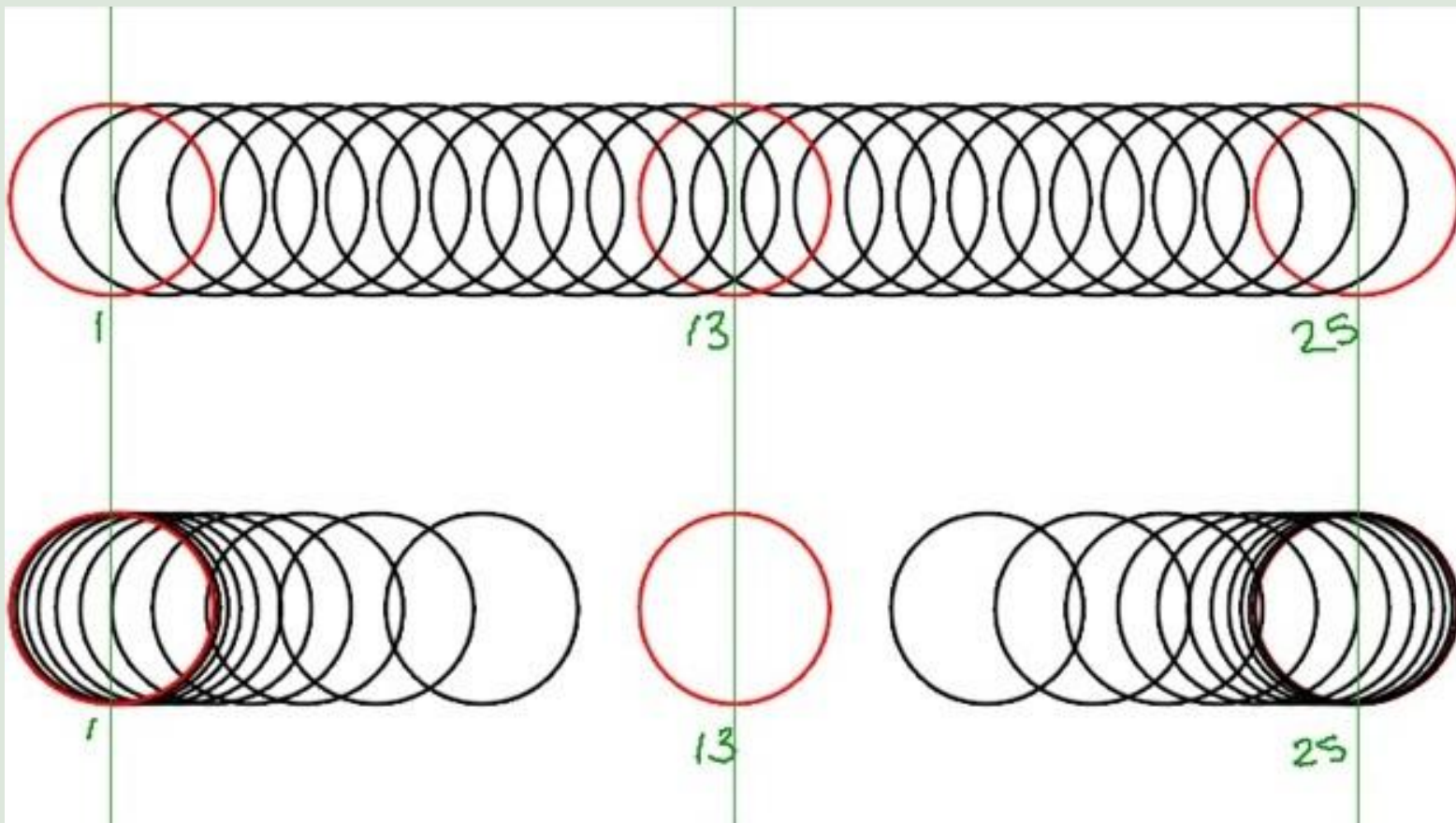
Только пьяная змея ползет по прямой

8. Дополнительное действие (выразительная деталь)





9. Расчёт времени (Тайминг)



10. Преувеличение, утрирование



11. «Крепкий» (профессиональный) рисунок





12. Привлекательность