

12 animācijas principu analīze

THE PINK PANTHER SHOW (1980-1981)
REŽISORI DAVID H. DEPATIE, FRIZ FRELENG, JIM FOSS, BILL
ORCUTT, HARRY LOVE
[HTTPS://YOUTU.BE/HQBIA-CFQBE](https://youtu.be/HQBIA-CFQBE)

1. SQUASH AND STRETCH



Labi redzams kā tēla seja sākumā saspiežas un tad pārsteigumā izstiepjas.

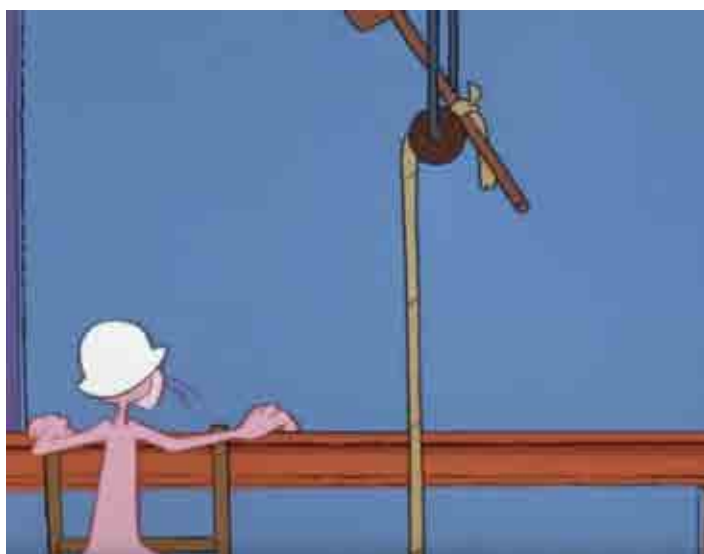
2. ANTICIPATION

Tēls sagatavojas lēcienam pāri sētai mazliet pieliecoties (redzams otrajā attēlā), tā vietā, lai uzreiz lektu pāri sētai, bez jebkādas sagatavošanās.

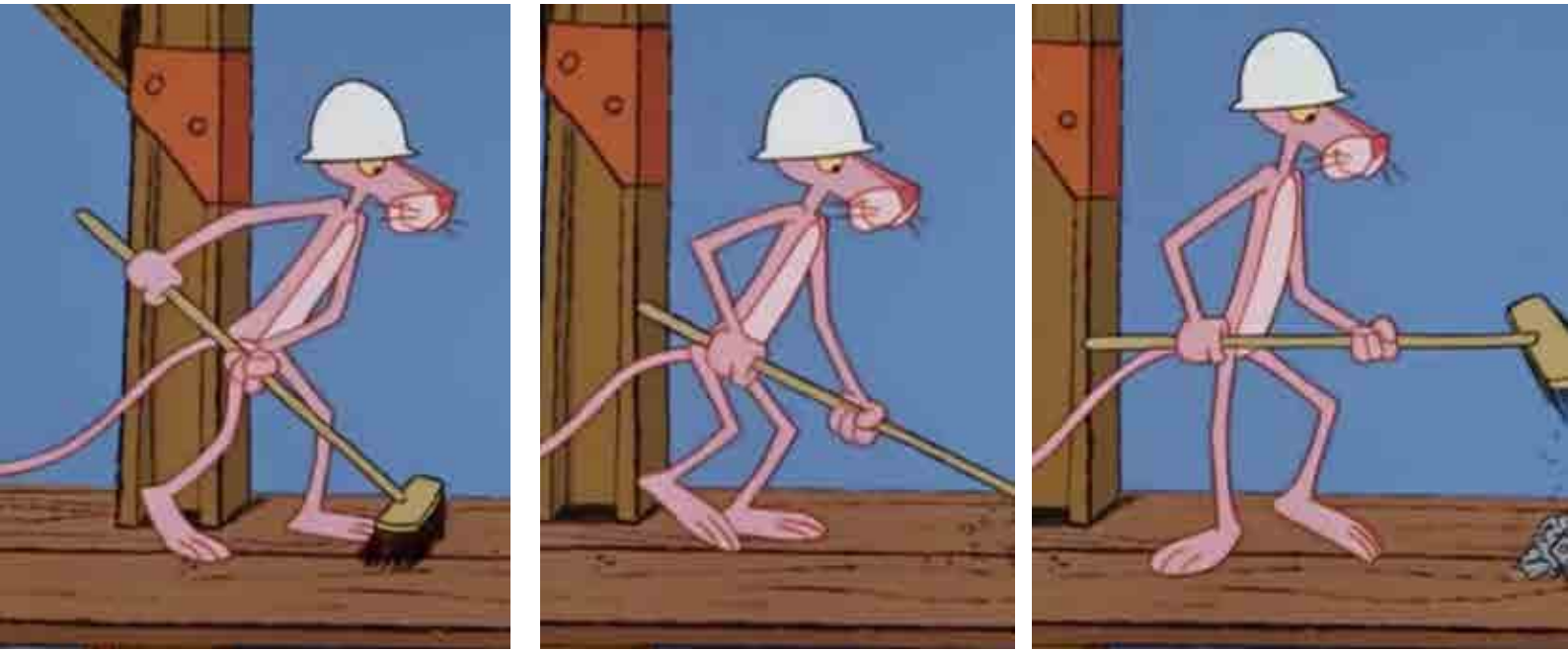


3. STAGING

Pirmais tēls dabū pa galvu ar āmuru, uz brīdi sastingst, un tikai tad krīt. Kad viņš no kadra ir “izkritis” kadrā parādās otrs tēls, un izmantojot viņu mūsu uzmanība vēlreiz tiek pievērsta āmuram, kurš arī nokrīt.



4. STRAIGHT AHEAD & POSE-TO-POSE

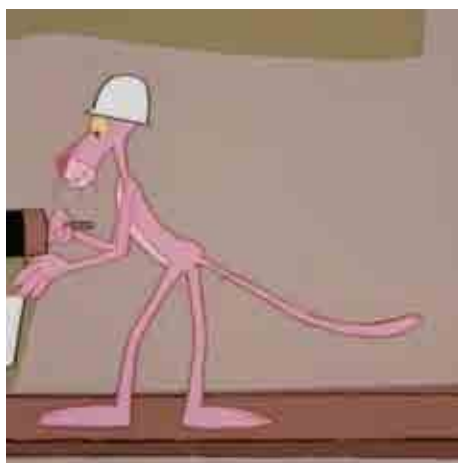
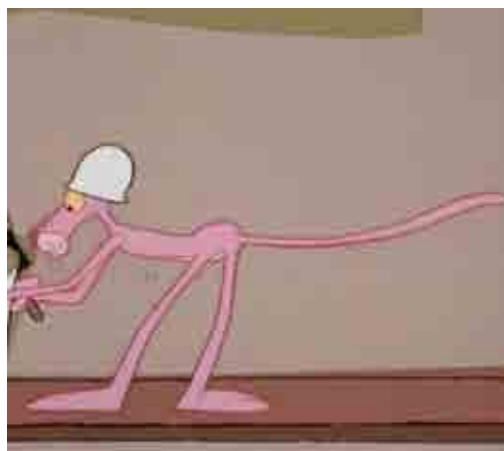
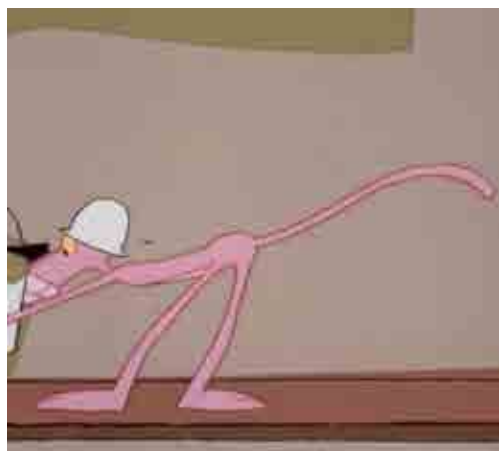


Domājams, ka šeit animācijā pārsvarā izmanto pose-to-pose animācijas veidu, lai tēli nezaudētu savu veidolu/izmēru.



Tomēr visticamāk, ka ir momenti, kad izmanto arī straight ahead, kā piemēram šeit, lai animētu tvaiku

5. FOLLOW THROUGH, OVERLAPPING ACTION, DRAG



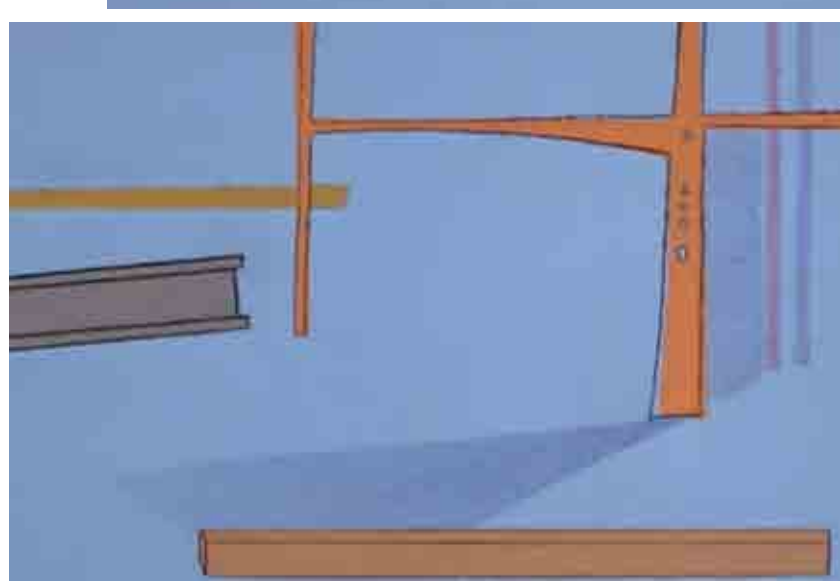
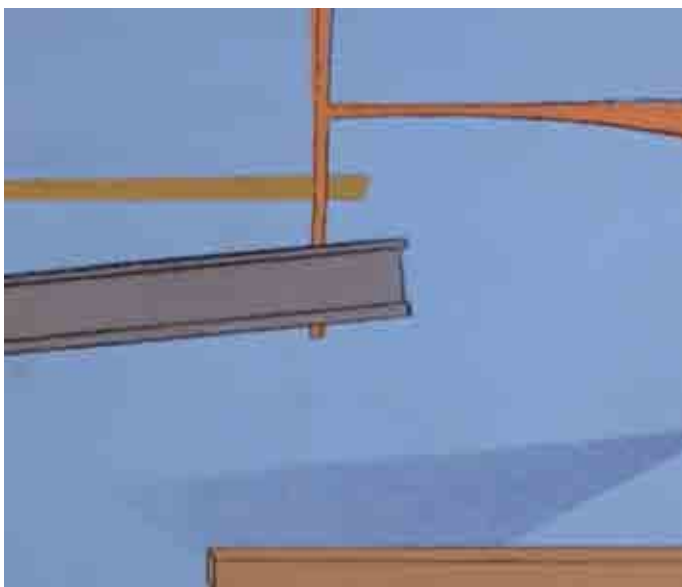
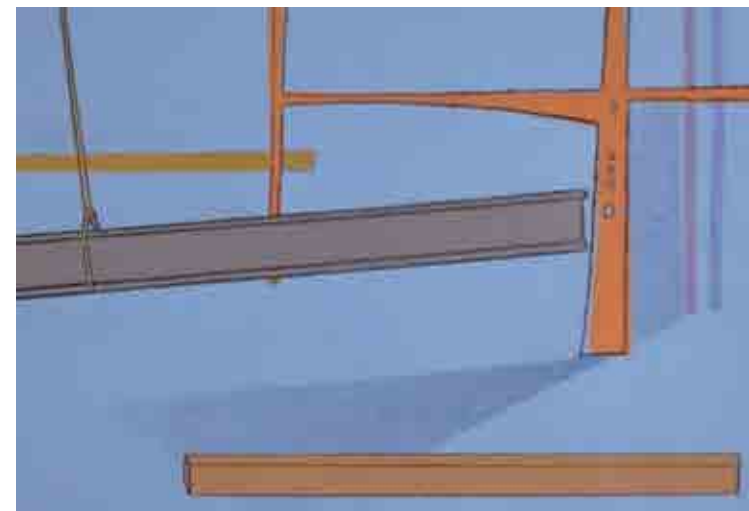
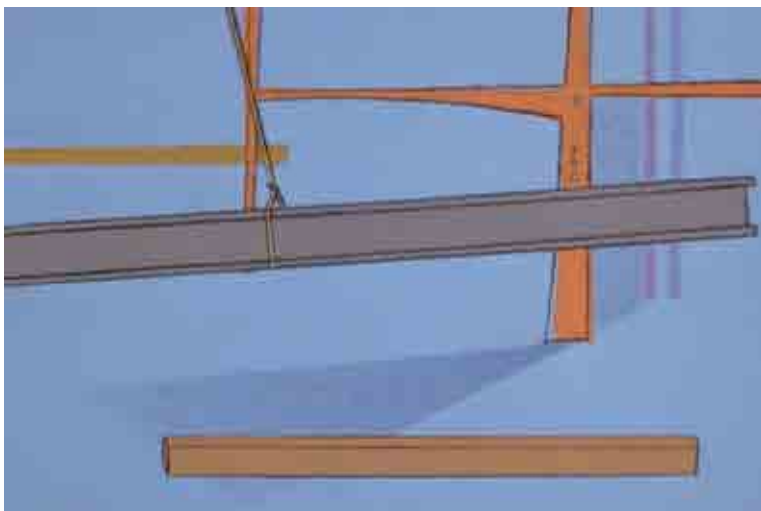
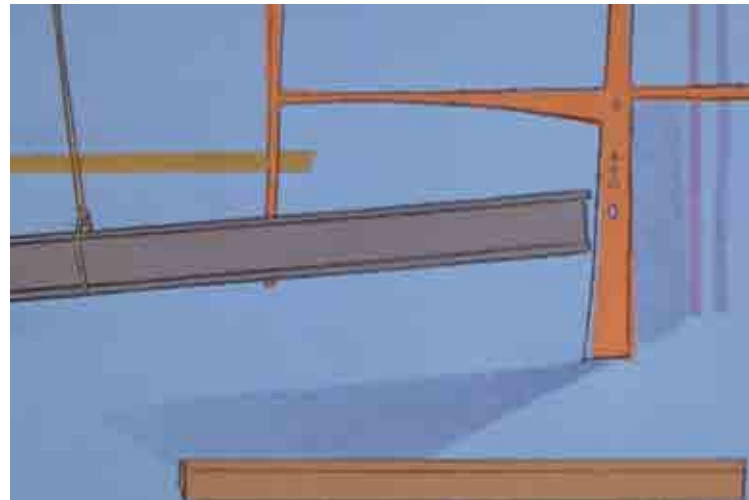
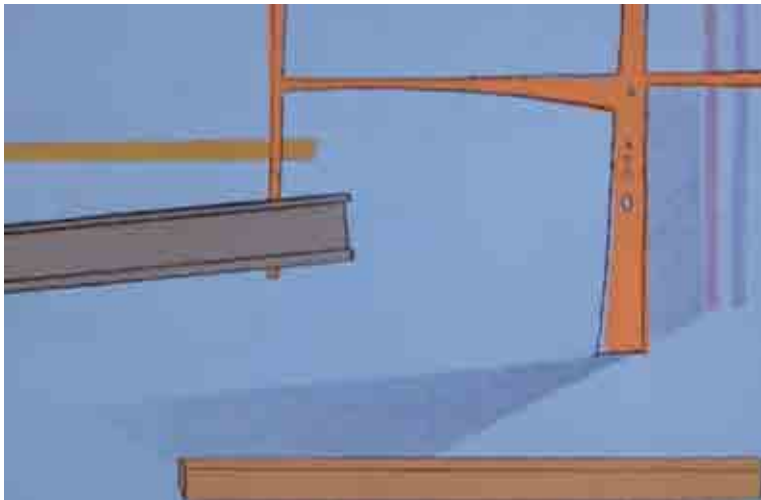
Šeit novērojams drag. Tur kur aste ir tuvāk pašam tēla ķermenim, viņa ļoti cieši seko ķermeņa kustībai uz leju, taču astes gals, mazliet atpaliek.

Taču šeit redzams follow through - dēļa viens gals noiet uz leju un tā paliek, bet dēļa otrs gals aiziet uz augšu, tad noliecas uz leju, un tad vēlreiz saliecas uz augšu.

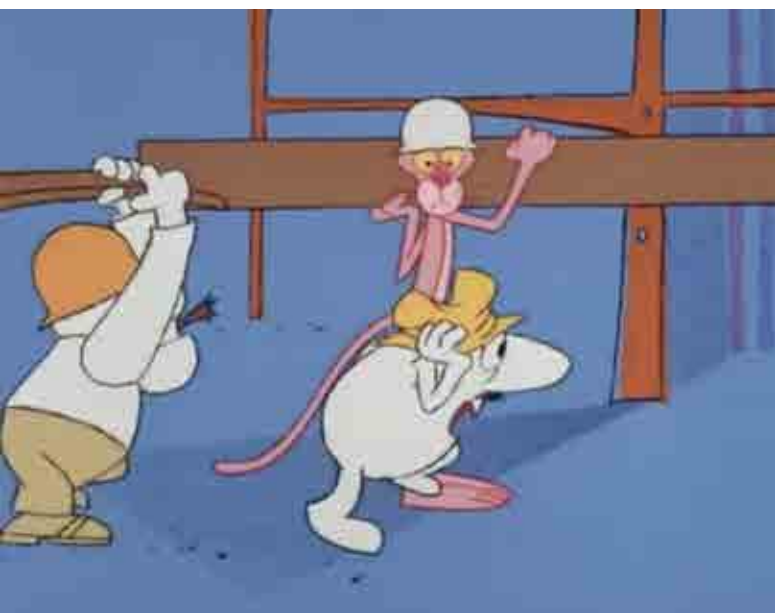


6. SLOW IN & SLOW OUT

Šeit slow in & slow out nav ticis izmantots. Šim metāla stienim šūpojoties, kustībai vajadzēja palikt lēnākai tajā brīdī Kad stienis atradās vistālākajā punktā un ātrākai kad viņš sāka šūpoties atpakaļ, bet šeit visa kustība ir vienādā ātrumā.



7. ARCS



Šeit dēlis tiek vicināts arkveida kustībā. Lai to labāk to attēlotu šeit ir iezīmēts šīs kustības “ceļš”.

8. SECONDARY ACTION

Primārā darbība šeit ir iešana, un sekundārā darbība būtu dūrēs savilktais rokas, kuras kustās līdz tēlam. Tas ka viņas ir savilkta dūrēs liek mums noprast, ka tēls ir dusmīgs. Tam visam vēl klāt ir pielikta dusmīgā sejas izteiksme.



9. TIMING



Šeit ir ļoti ātra darbība, un tāpēc šeit ir izmantoti ļoti maz kadri. Ja šis pats tēls vienkārši tāpat palektos, tiktu izmantoti vairāk kadri stara zīmējumiem.

10. EXAGGERATION

Lai parādītu ka tēls ir ļoti pārsteigts/sabijies viņa acis un mute tiek ieplestas vairāk, nekā tas būtu realistiski. Ja viņas nebūtu tiks ļoti pārspīlēti ieplestas, iespējams ka mēs nemaz neuztvertu kādu emociju tēls izjūt šajā momentā.



11. SOLID DRAWING

Tēli ir diezgan divdimensionāli, lai gan tiek izmantotas arī ieliektas līnijas, tās nerada sajūtu ka tēli atrastos trīsdimensionālā vidē.



12. APPEAL

Skatoties uz tām pašām bildītēm, redzam ka tēli ir ļoti vienkārši, bez liekām detaļām. Visi strādnieki ir, var teikt, tajā pašā formā, un vienīgais tēls ar krasi atšķirīgu dizainu ir rozā pantēra. Ļoti iespējams ka tas izdarīts speciāli, lai viņai pievērstu vairāk uzmanību, taču ārkārtīgi vienkāršais strādnieku tēlu dizains mūs nepiesaista.