

# THE 12 ANIMATION PRINCIPLES

OMORI

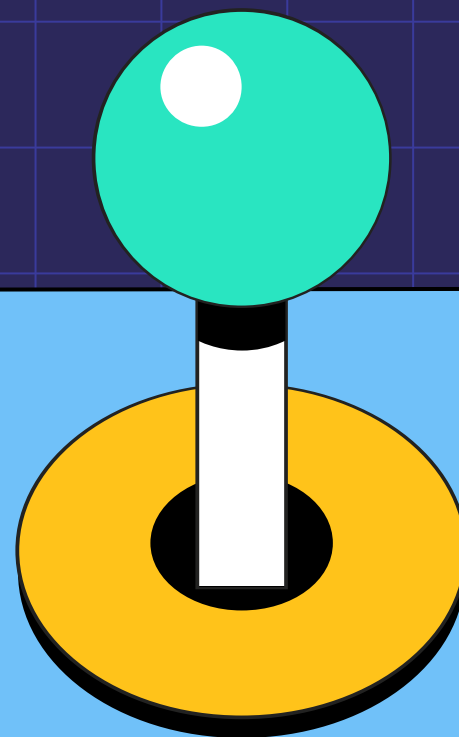
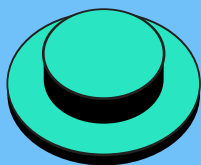
ALAKAMEME ANIMATION

José Ernesto Gómez Aguilar



01

SQUASH AND  
STRETCH



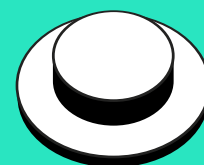
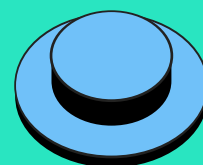
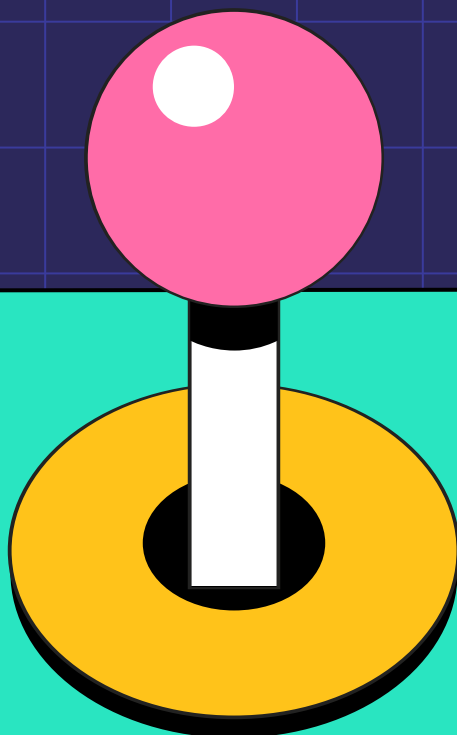


## SQUASH AND STRETCH

Se observa un movimiento brusco al esconderse, generando un alargamiento en el cuello y cabello y un posterior encogimiento del cuello por un breve momento

02

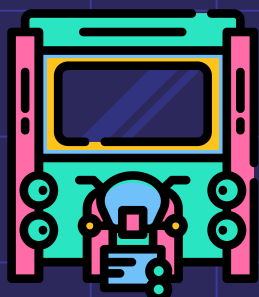
ANTICIPATION





## ANTICIPATION

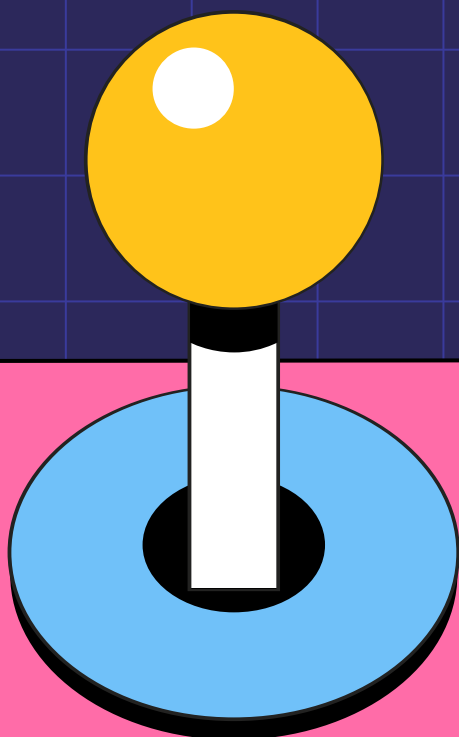
Los personajes toman impulso para levantarse, especialmente en los brazos.

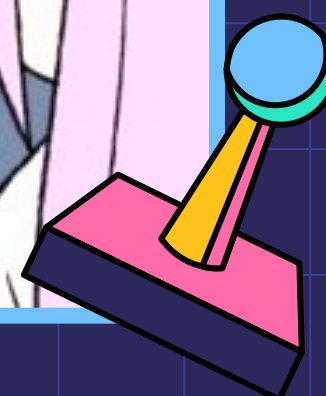
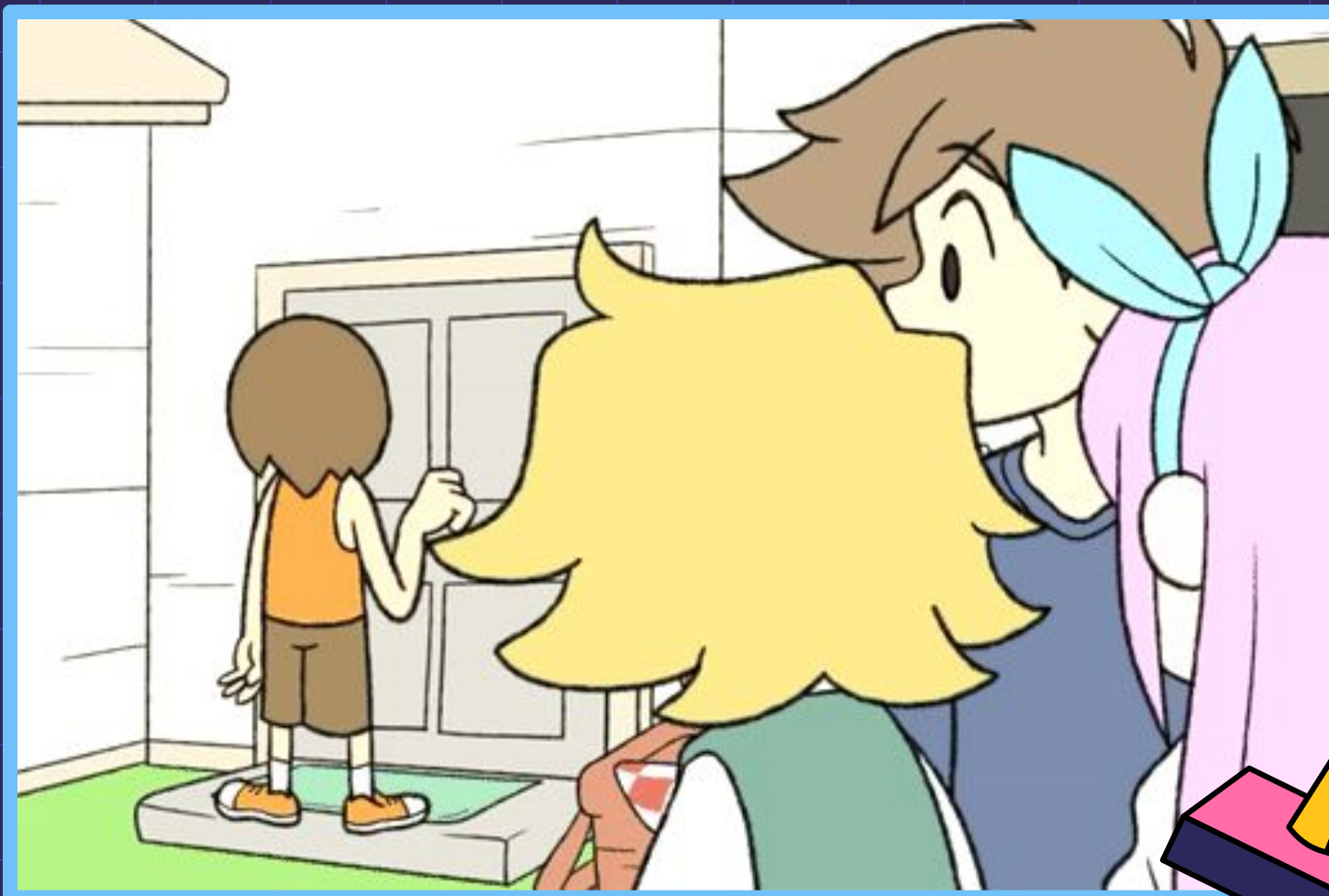


03

# STAGING

You can describe the topic  
of the section here





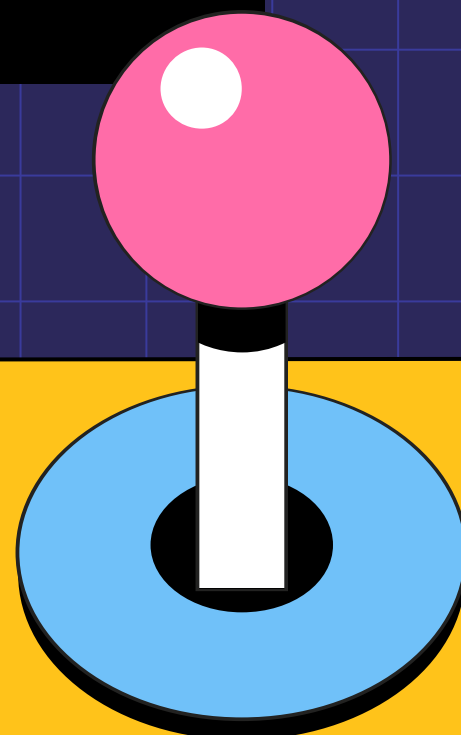
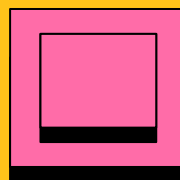
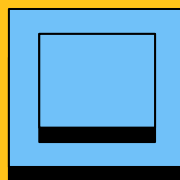
## STAGING

Las expresiones de los personajes nos indican el punto en el que debemos enfocarnos.

04



STRAIGHT-AHEAD  
& POSE-TO-POSE







## STRAIGHT-AHEAD

El movimiento del personaje del inicio al fin sigue una secuencia con pocos cuadros.

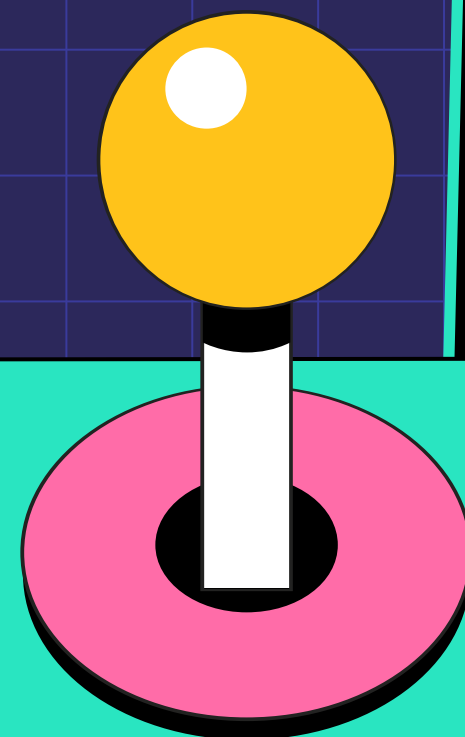
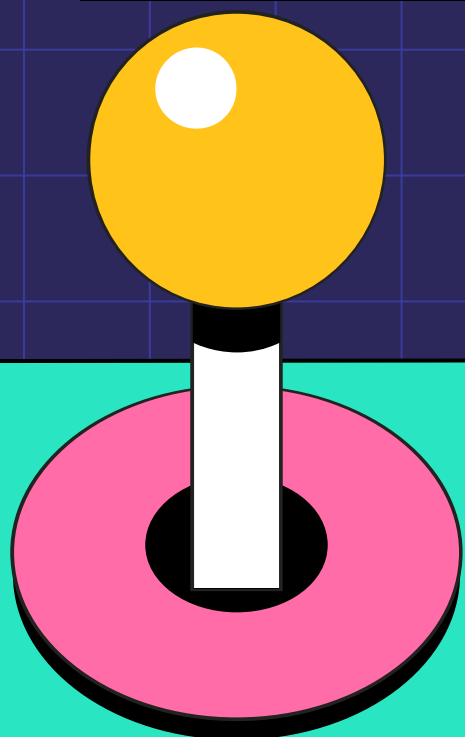


## POSE-TO-POSE

El cabello al ser tomar una forma indefinida utiliza este principio para seguir una secuencia más detallada.

FOLLOW  
THROUGH &  
OVERLAPPING  
ACTION

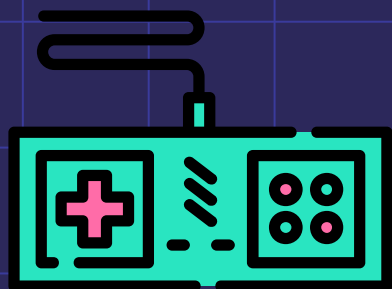
05





## FOLLOW THROUGH & OVERLAPPING ACTION

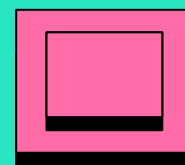
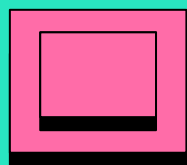
Mientras el personaje se mueve y se detiene su cabello sigue su propio movimiento.

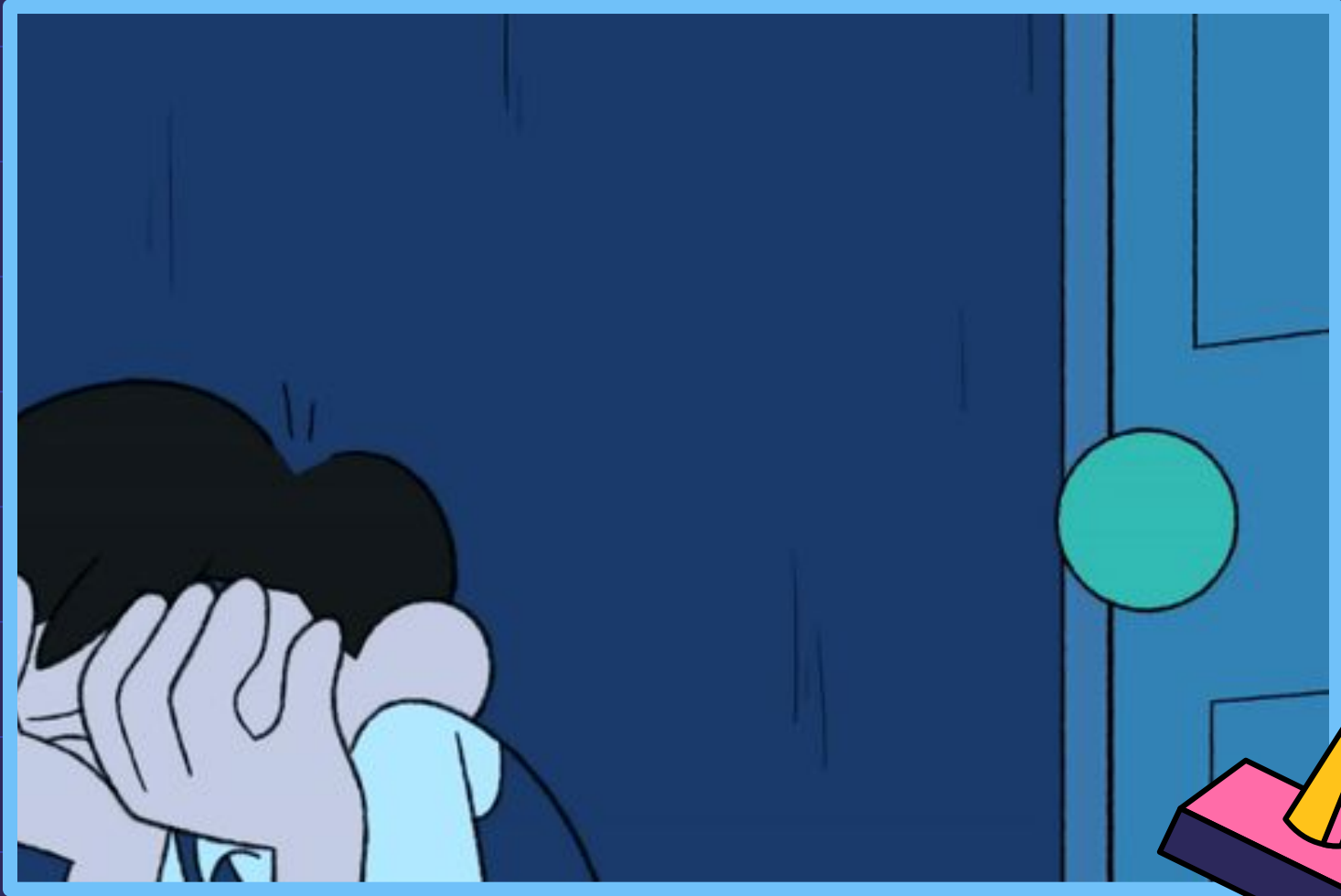


06

SLOW IN &

SLOW OUT



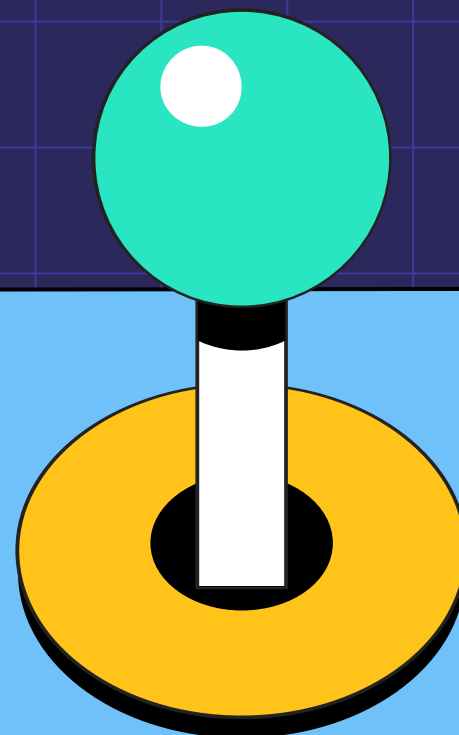
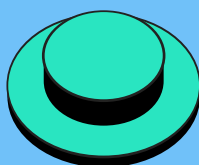


## SLOW IN & SLOW OUT

La expresión del personaje pasa de una velocidad lenta a una rápida al momento de mostrar terror o sorpresa.

07

ARC

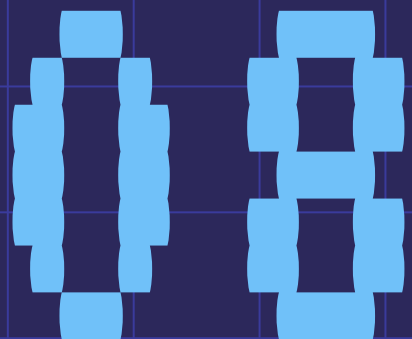




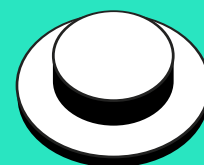
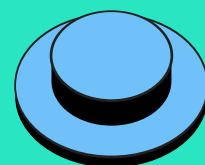
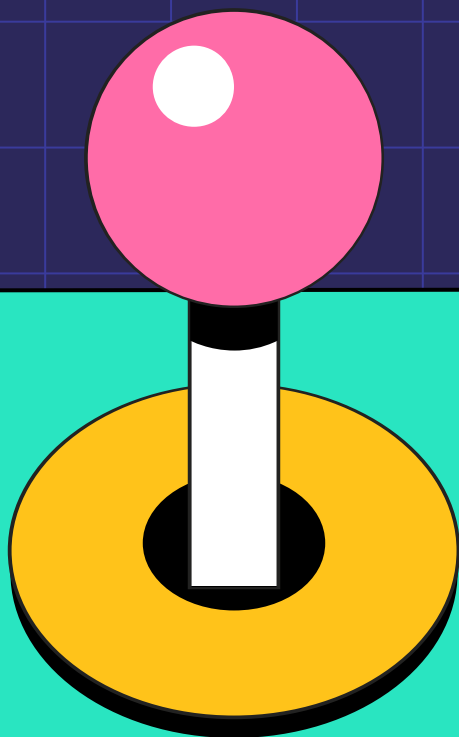
ARC

Los movimientos corporales siguen movimientos como arcos mostrando menor rigidez y mayor naturalidad.





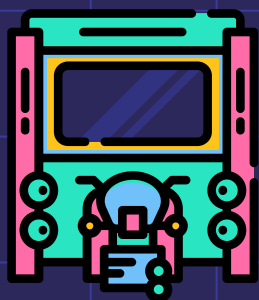
SECONDARY  
ACTION





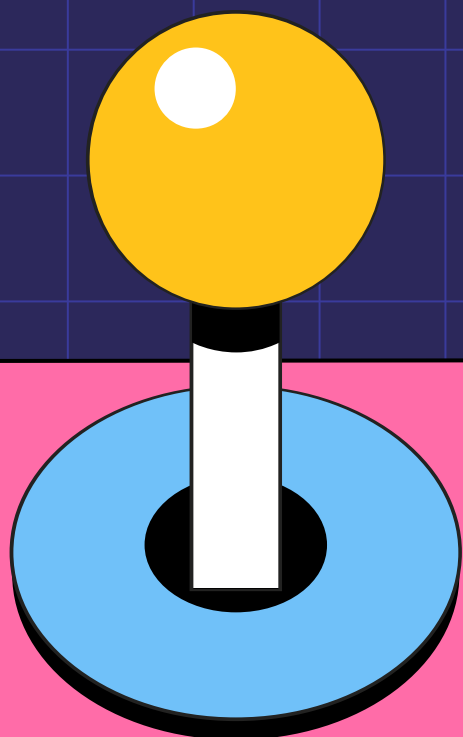
## SECONDARY ACTION

Además de la boca y ojos moviéndose, se observa una animación secundaria para dar contexto.



09

TIMING





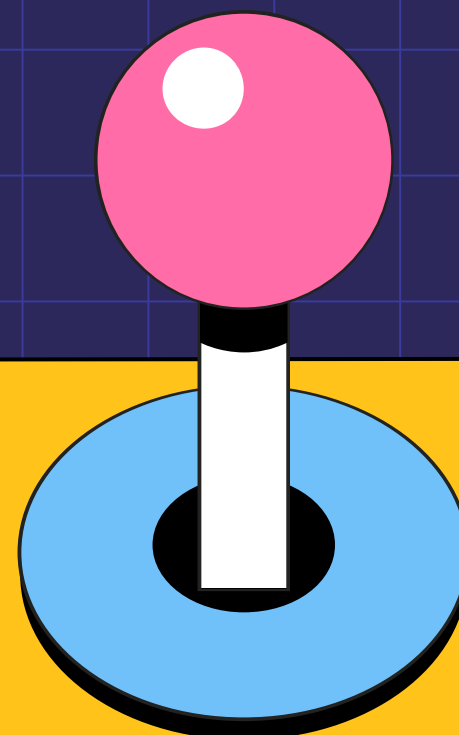
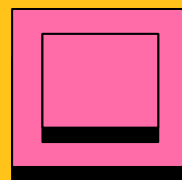
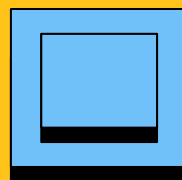
## TIMING

La entrada y salida del personaje son bastante rápidas mientras que el recorrido se vuelve más lento.

10



EXAGGERATION



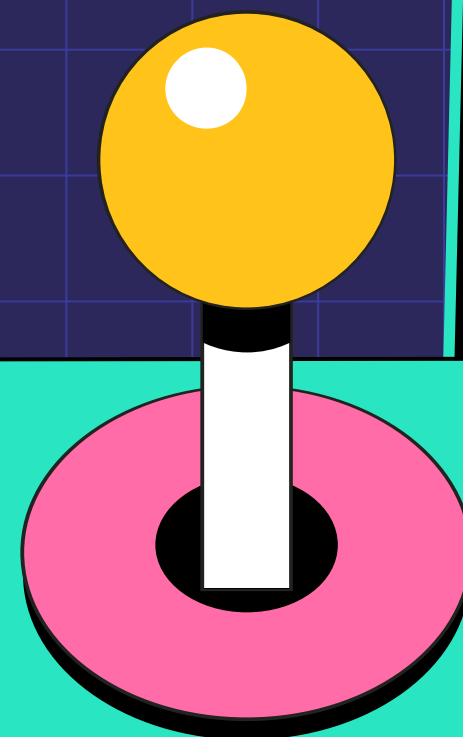
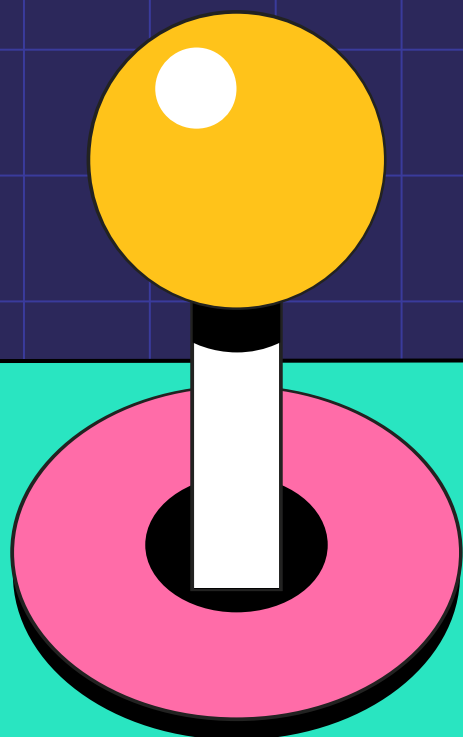


## EXAGGERATION

Las expresiones y movimientos corporales de los personajes se exageran para transmitir sus emociones.

# SOLID DRAWING

11

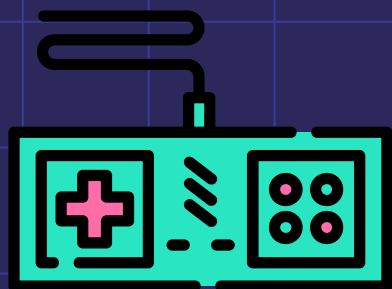




## SOLID DRAWING

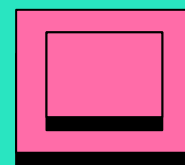
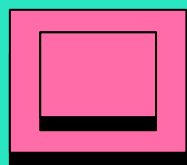
El corto agrega profundidad a la escena mediante el dibujo de distintos objetos y perspectivas.





12

APPEAL





## APPEAL

Las expresiones de los personajes  
le otorga personalidad a cada uno  
de ellos.

# THANK YOU!

DO YOU HAVE ANY QUESTIONS?

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, and includes icons by **Flaticon** and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution

