

## **Principios de animacion Aplicados**

En los Primeros Segundos (00:00 al 00:06) se puede ver un poco del principio de **Squash & Stretch**, luego apartir del segundo 00:06 hasta 00:10 se pueden ver los principios de **Arcs**, **Anticipacion**, **Ease in y Ease out**.

**Arcs** al momento en el que el personaje realiza el salto en modo arco, **anticipacion** en el momento en el que el personaje antes de saltar hace un gesto como de echarse para atrás para tomar impulso para el salto.

Por otra parte podemos ver **Ease in y Ease out** en el recorrido del salto arqueado del personaje podemos ver como al principio este tiene una velocidad de salto pero a la hora de caer disminuye para lograr ese efecto de **Ease in y Ease out**.

Asi mismo en el segundo 00:10 hasta el segundo 00:13 podemos ver como el personaje realiza un mini rebote tras aterrizar desde el primer salto esto para buscar crear la sensacion de enfasis en la accion del salto sobre el cuerpo del personaje es aquí en donde podemos ver representado el principio de **Timming**.

En el Segundo 00:13 a 00:14 se a usado **Follow Through y Overlapping Action** para añadir un ligero desliz cuando el personaje deja de rebotar debido a los saltos.

Seguidamenten en el segundo 00:14 hasta el segundo 00:16 podemos ver como el personaje realiza un flip en el aire sin cambiar su forma original aquí es donde podemos ver aplicado el principio de **Solid Drawing**.

Por ultimo apartir del segundo 00:16 hasta el final del video podemos ver como los ojos del personaje dirigen su atencion hacia una plataforma como dando a entender que no a llegado con su primer salto y que ese debia ser su destino, tambien podemos ver como mueve la boca dando la sensacion de decepcion por no haber llegado a esa plataforma para despues de esto pegar un salto y poder alcanzar no solo la primera si no tambien la segunda

plataforma con ello podemos ver el principio de **Stagging**, con el que se busca mantener una animacion simple pero facil de entender con un objetivo claro (llegar a las plataformas) y unos movimientos claros (saltos y gestos faciales del personaje).