# Crossmedia storyboarding les

## 12 Principles of animation

* Belangrijk
* Squash and stretch, …

## TV PAINT

Bitmap brushes

A screen shot of a computer

Description automatically generated

## Timing & spacing in animatie/live-action

**Bv. Pingpong-bal die stuitert**

Timing: Snelheid van de beweging tussen de frames.

Spacing: afstand tussen de frames, bv. Een personage legt tussen 2 frames een bepaalde afstand af.

## Storyboarding

* Simpele achtergrond
* Grijstinten

## Animatie bal

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A drawing of a fast slow

Description automatically generated

## Hold layers

Bv. Achtergrond, statisch, blijft staan