



Link til hjemmeside: www.simonepoulsen.dk/kea/02-animation/frameanima-

Squash and Stretch

Jeg har benyttet squash and stretch for at gøre min snemands hop mere realistiske. Jeg har gjort snekuglerne/kroppen kortere og breddere ved anticipation/recovery og længere og smallere i selve hoppet/contact. I luften/mid-air og ved contact har jeg løftet huen af hovedet, for at illustrere hoppet tydeligere, samtidig med at armene går op når kroppen bevæger sig ned af og omvendt.

Snemanden har ingen ben, så hans krop bevæger sig udelukkende ved at hoppe fra sted til sted. Hans arme er lavet af grene og er for det meste stragte, så det er primært snekuglerne som ændrer form ved bevægelse.

Pose to Pose

Jeg har lavet mit spritesheet ved at tegne snemanden først i anticipation og i mid-air, derefter har jeg tegnet selve hoppene/contact, så de passede mellem de to bevægelser.