***UPPGIFTER; ANIMATE (för inlämning) – SQUASH AND STRETCH, TIMING AND SPACING, ANIMATING ARCS***

*De 12 animationsprinciperna utarbetades av Walt Disney under 30- och 40-talet. Principerna används i första hand när man animerar tecknade filmer. Det är dock även viktiga i mer realistisk animation, eftersom de handlar om hur animationen kommunicerar med sin publik. I följande uppgifter ska du visa att du förstått några av principerna:*

**UPPGIFT: Squash and Stretch**

Gör en kort animering i ANIMATE där du visar att du förstått ”Squash and Stretch”-principen! Färglägg animationen!

**UPPGIFT: Timing and Spacing**  
Gör en kort animering i ANIMATE där du visar att du förstått ”Timing and Spacing”-principen. Färglägg animationen!

**UPPGIFT: Animating Arcs (bågformade rörelser)**  
Gör en kort animering i ANIMATE där du visar att du förstått ”Animating Arcs”-principen. Färglägg animationen

*Alternativt kan du göra en animering där alla tre principerna ingår.*

Innan du påbörjar din animation ska vi gemensamt titta på ”Sköldpaddan och haren” som ni kan få inspiration ifrån. Det är en animerad kortfilm som släpptes den 5 januari 1935 av United Artists, producerad av Walt Disney och regisserad av Wilfred Jackson. Den är baserad på en Aisopos fabel med samma namn, Sköldpaddan och haren vann Oscar för Bästa animerade kortfilm. Försök att framför allt leta efter och vara uppmärksam på de tre principerna ”Squash and stretch”, ”Timing and Spacing” samt ”Animating Arcs”.

Lägg över din/dina filmer på din site. Glöm inte att spara filmen som en swf.fil.