

Emil Lindberg, Scen 15 - 18

(Obs! Uppspelningen hoppar från 15 till 16 till 15 till 17. Scen 17 är ihopklippt av Pellen)
Animationsprinciper:

- **Squash and Stretch:** Scen 18 Frame 40 - 73. När Jägaren återfår balansen kryper han ihop och sträcker ut sig när han ska hoppa. Jägaren lämpar sig inte för flexibla rörelser men med Squash and Stretch gör man hoppet mer rimligt för hans kroppstyp.
- **Anticipation:** Scen 15 Frame 40 - 55 Rödluvan böjer sig bakåt och drar i dörren som en motrörelse till att slänga upp dörren. Används för att ge mer tyngd i dörren och för att förvarna tittaren att en snabb rörelse kommer ske.
- **Staging:** Scen 15 Frame 70 -117 samt Scen 16 samt Scen 15 Frame 128 - 159 Rödluvan är glad när hon kliver in och får sedan ett "negativt frågande" ansiktsuttryck. Scenen klipper till vargen och tillbaka till rödluvan som blir rädd. Stagingen talar om att rödluvan inte har räknat med att vargen finns hos mormor och att rödluvan blir väldigt rädd för vargen.
- **Pose-to-pose and Straight ahead action:** Scen 18 Använder pose-to-pose när jägaren glider in i rummet, nästan faller ihop och tappar hatten, och sedan ställer sig i hjälteposen. Straight ahead har jag använt i mellan.
- **Follow through and Overlapping action** Scen 15 Frame 44 - 100: Follow through när Rödluvan öppnar dörren, luvan följer efter hennes huvud. Ger mer fysik i hennes rörelse.
- **Arc motion:** Scen 15 Frame 48 - 66 När Rödluvan slänger upp dörren rör hon huvudet och vrider kroppen i en "arc". Ger en naturlig/levande rörelse.
- **Secondary action:** Scen 15 Frame 128 - 159 När rödluvan ändrar ansiktsuttryck till att bli rädd börjar hon skaka på benen. Benskakningen förstärker känslan av att hon är rädd.
- **Timing:** Scen 15 Frame 71 - 117 När Rödluvan kliver in för att träffa mormor är hon glad, sen inser hon efter en viss tid att det är något annat än mormor i huset och ändrar ansiktsuttryck. Gör scenen mer humoristisk och visar att rödluvan inte har en aning om att vargen är hos mormor.
- **Exaggeration:** Scen 18 När rödluvan hamnar i "trubbel" glider jägaren i full fart in i huset. Ger honom en "cartoonig" stil och gör scenen mer humoristisk.
- **Solid Drawing:** Scen 15 Genom att bara titta på siluetten kan man se att Rödluvan slänger upp dörren, tar fram en växt, är lugn och sedan blir rädd.

- **Character Appeal:** Scen 18 Frame 0 - 26 Så fort rödluvan hamnar i "trubbel" dyker jägaren upp. Det gör jägaren en mer "hjältig" och beskyddande karaktär.
- **Facial Animation:** Scen 15 Frame 80 - 110. Ögon, mun och ögonbryn används för att Rödluvan ska gå från glad till frågande/chockande.