

Από την Ελένη Μούρη  
Επίκουρο καθ. Animation ΤΕΙ Αθήνας

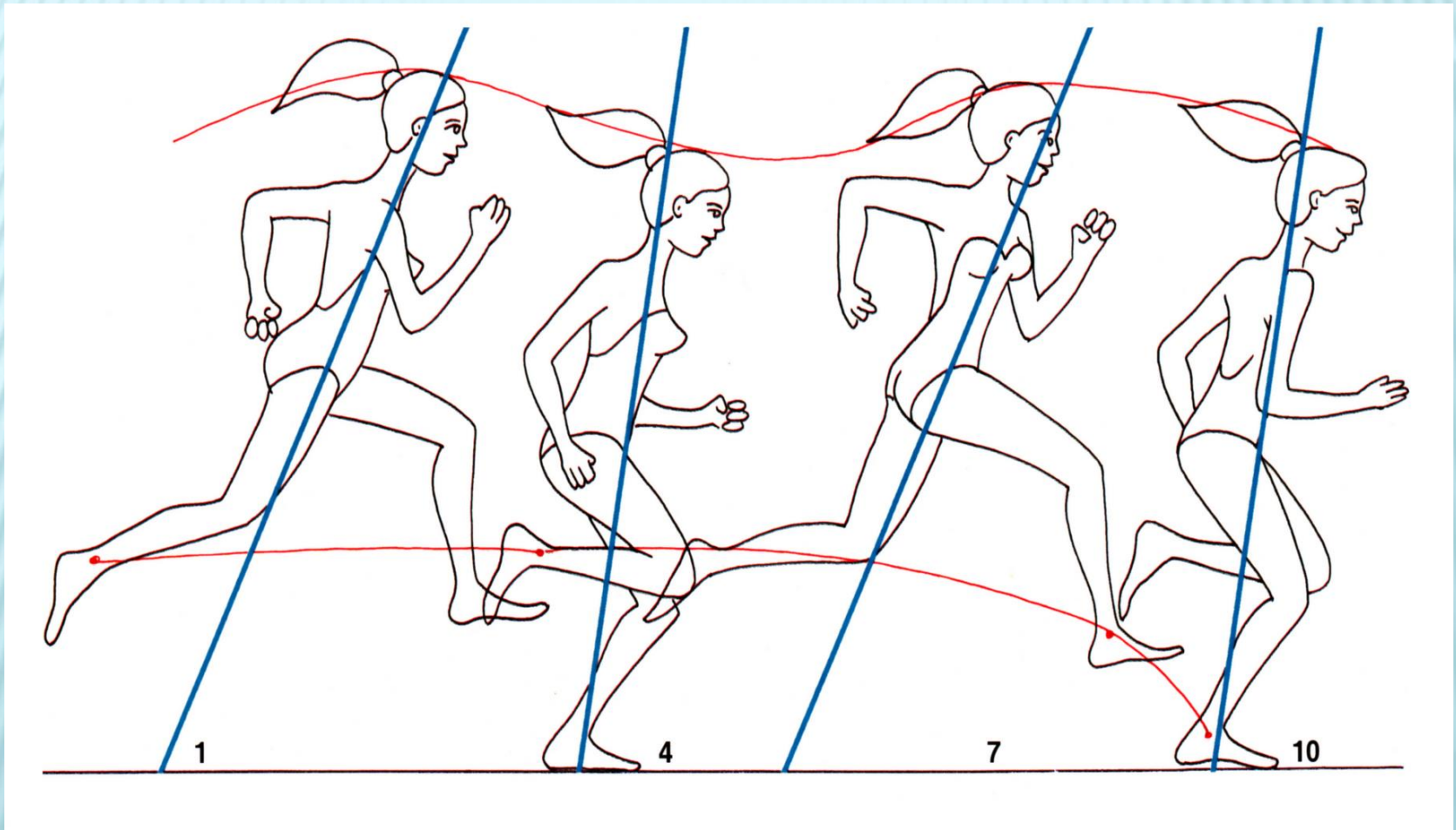
# ΤΟ ΤΡΕΞΙΜΟ

---

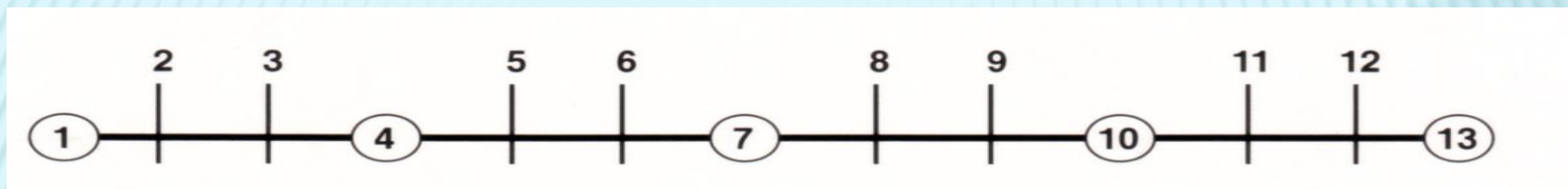
# ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ

- Το τρέξιμο έχει επίσης 4 key frames.
- Δύο με τα πόδια ανοιχτά και δύο με τα πόδια κλειστά.
- Η ταχύτητα του τρεξίματος είναι σαφώς μεγαλύτερη από αυτή του περπατήματος για την ίδια φιγούρα.
- Τα 2 key frames με τα ανοιχτά πόδια βρίσκονται στον αέρα και καθορίζουν το ύψος του άλματος. Ο άξονας του σώματος γέρνει συνήθως μπροστά για να αποδοθεί και η ταχύτητα.
- Τα χέρια έχουν δυναμικότερη κίνηση, εξαρτώμενη από την ένταση του τρεξίματος.
- Τα 2 key frames με τα κλειστά πόδια έχουν πιο όρθιο άξονα και είναι σχετικά «σκασμένα» στο έδαφος.
- Το πόδι που πατά στο έδαφος είναι λυγισμένο ενώ το άλλο διαγράφει υψηλότερο τόξο σε σχέση με το περπάτημα.
- Οι συνακόλουθες κινήσεις είναι πολύ πιο έντονες.

# ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ KEY FRAMES



# ΣΚΑΛΑ ΕΝΔΙΑΜΕΣΩΝ



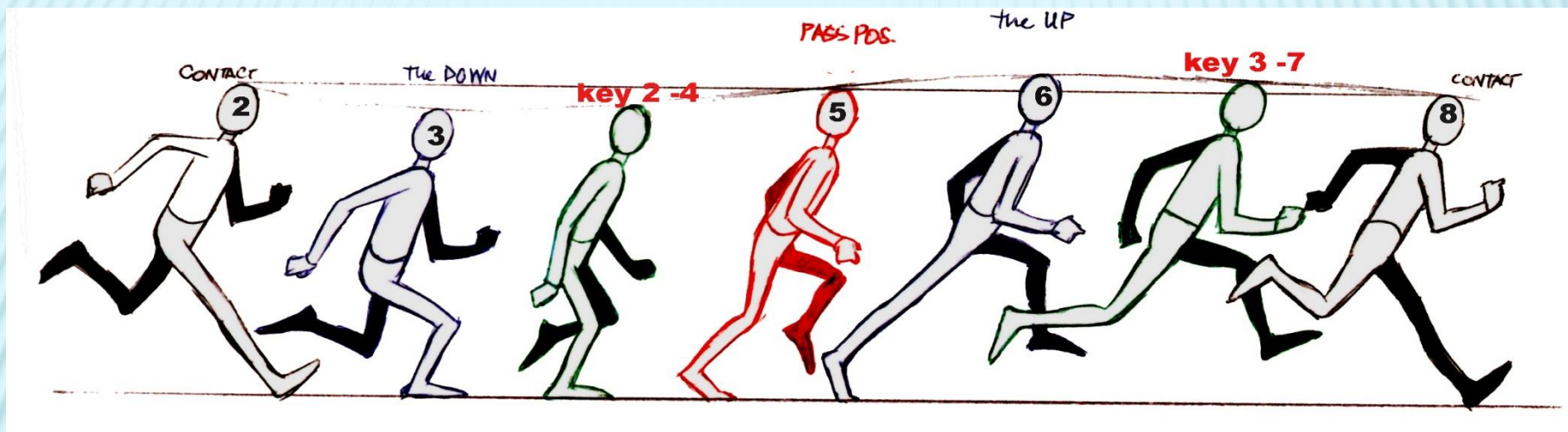
- Η σκάλα αυτή μας αποδίδει ένα τρέξιμο αρκετά ανθρώπινο, μία ολοκληρωμένη κίνηση, δηλαδή δύο πατήματα, σε ένα δεύτερο.
- Δεν έχει μεγάλη ένταση στο πάτημα του ποδιού στο έδαφος.
- Τα ενδιάμεσα σχεδιάζονται στα τρίτα.

# ΤΑ KEY FRAMES ΚΑΙ ΤΑ ΕΝΔΙΑΜΕΣΑ

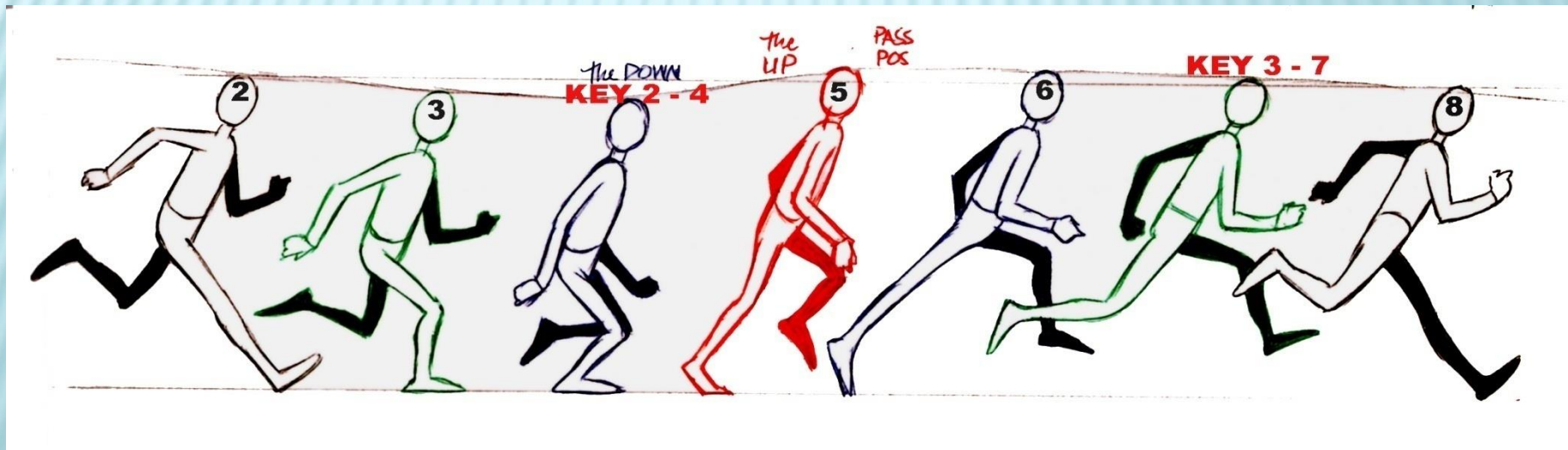


Οι συνακόλουθες κινήσεις φαίνονται στα μαλλιά.

# ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΜΕΣΑ ΜΕ ΕΝΤΑΣΗ ΣΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΟΔΙΟΥ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

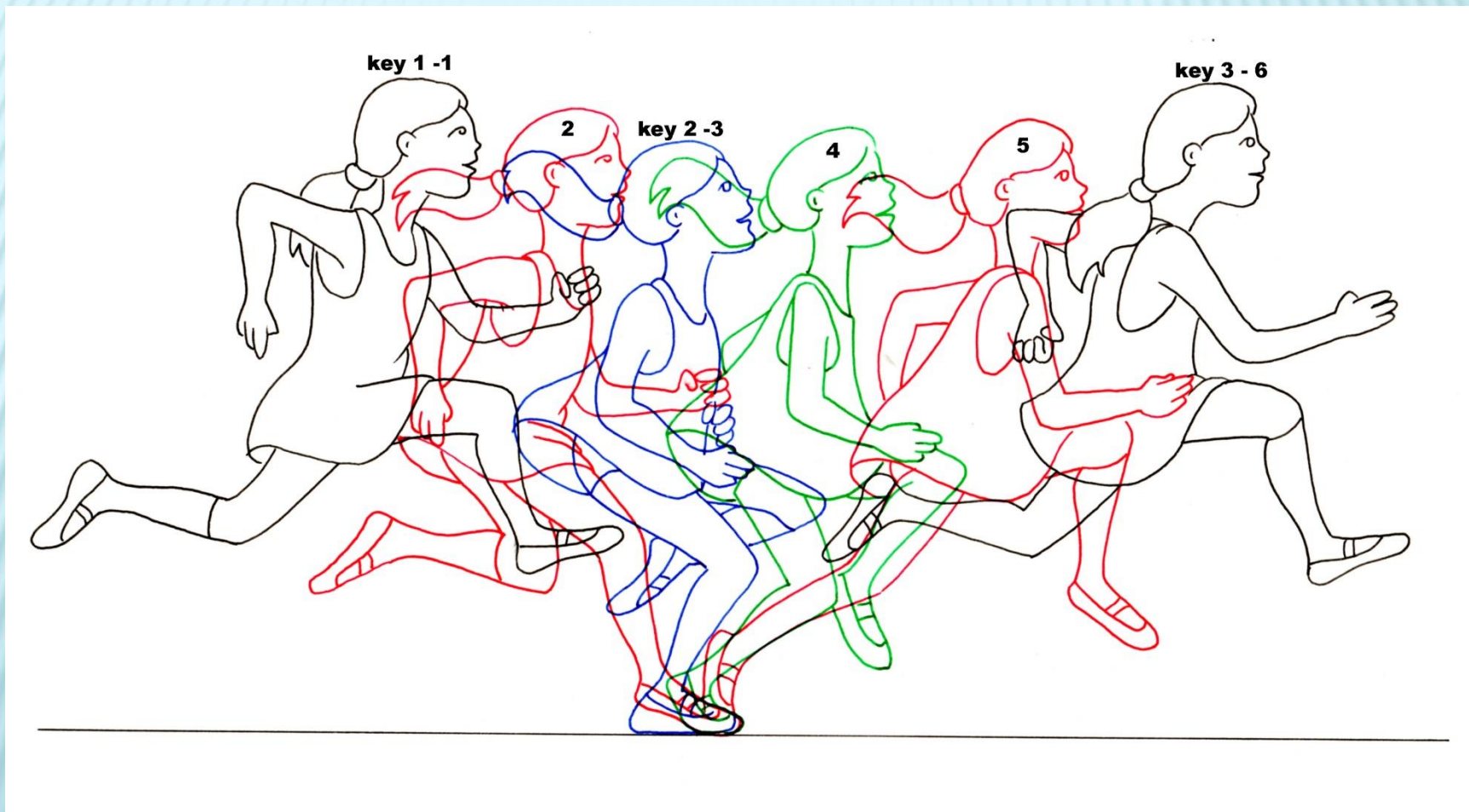


# ΚΑΙ ΜΕ ΕΝΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΕΚΤΙΝΑΞΗΣ

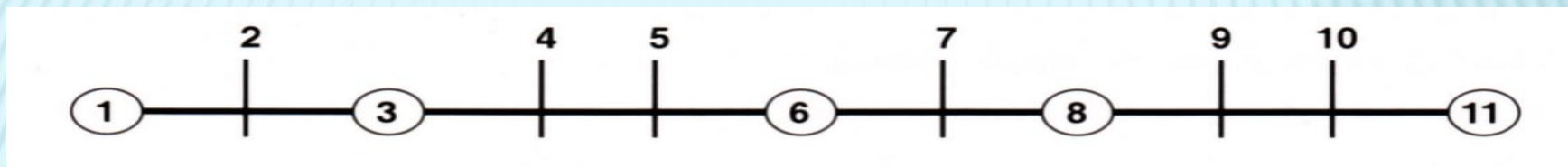


# ΕΝΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΤΡΕΞΙΜΟ

ΜΕ ΕΝΑ ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΣΤΟ ΚΑΤΕΒΑΣΜΑ ΚΑΙ ΔΥΟ ΣΤΟ ΑΝΕΒΑΣΜΑ



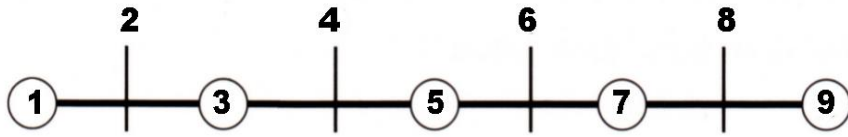
# ΣΚΑΛΑ ΕΝΔΙΑΜΕΣΩΝ



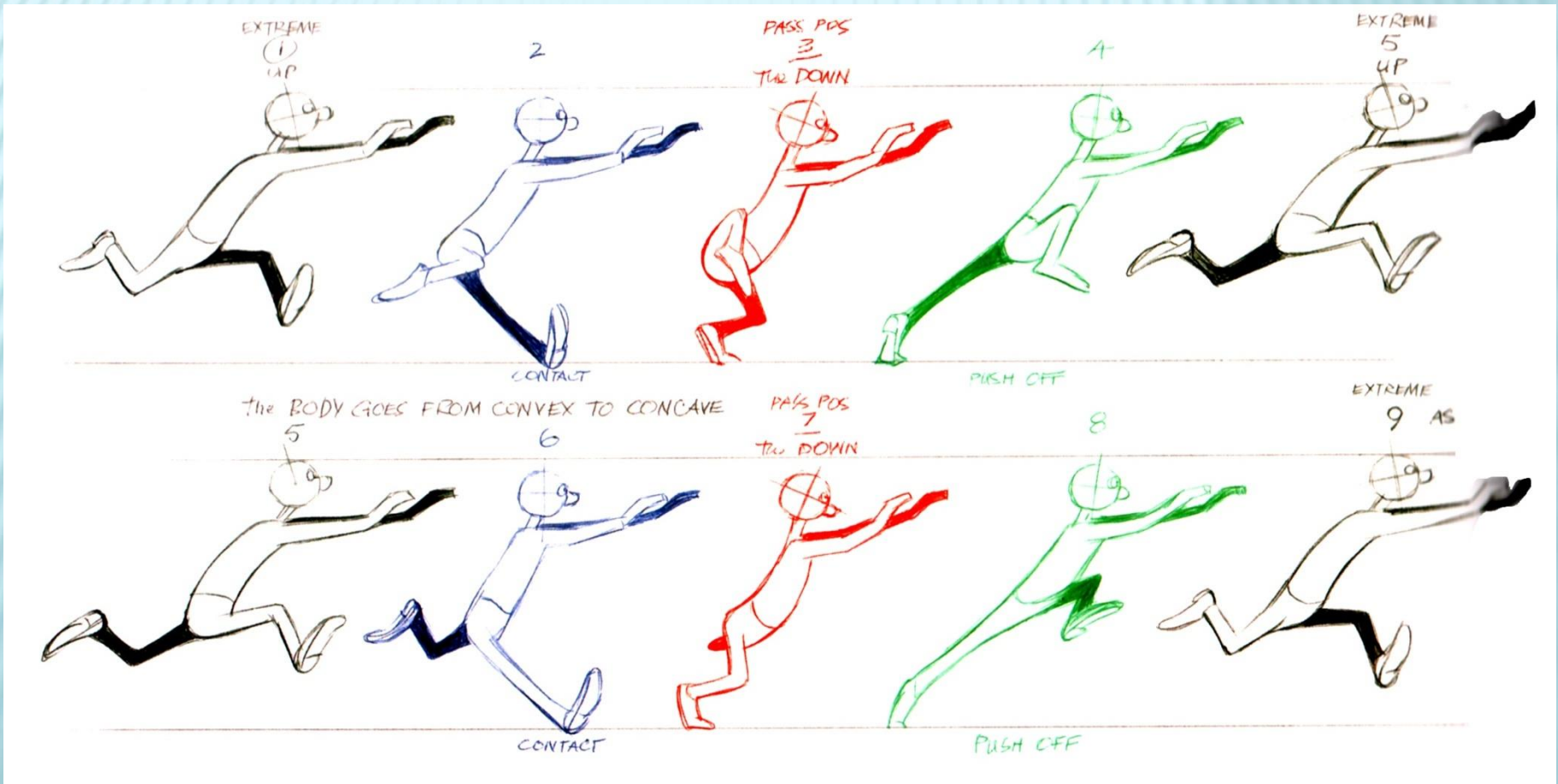
- Η σκάλα αυτή μας αποδίδει ένα τρέξιμο αρκετά δυναμικό π.χ. ενός παιδιού, με μία ολοκληρωμένη κίνηση, δηλαδή δύο πατήματα, στα 4/5 του δευτερολέπτου.
- Έχει μεγάλη ένταση στο πάτημα του ποδιού στο έδαφος.



# ΜΙΑ ΑΚΟΜΑ ΣΚΑΛΑ ΜΕ ΤΑΧΥΣΤΟ ΤΡΕΞΙΜΟ



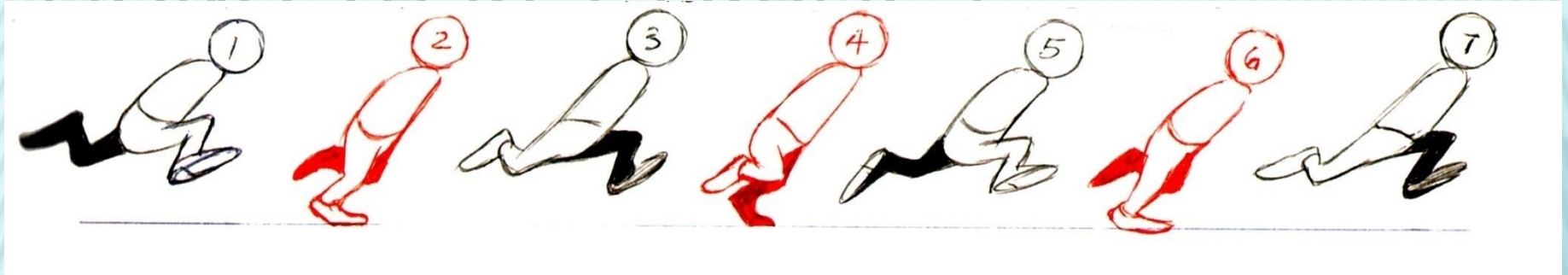
Προσοχή στο τόξο του ποδιού στον αέρα. Αυτό δίνει τον τόνο της υπερβολικής ταχύτητας.



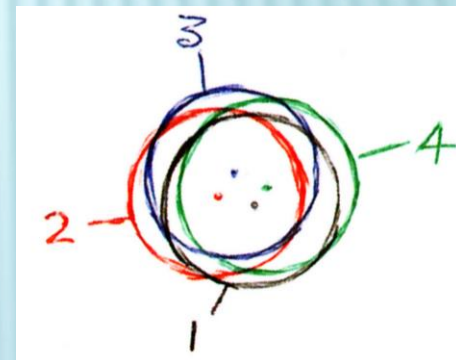
"The animation survival kit"

# ΜΟΝΟ ΤΑ KEY FRAMES

“The animation survival kit”

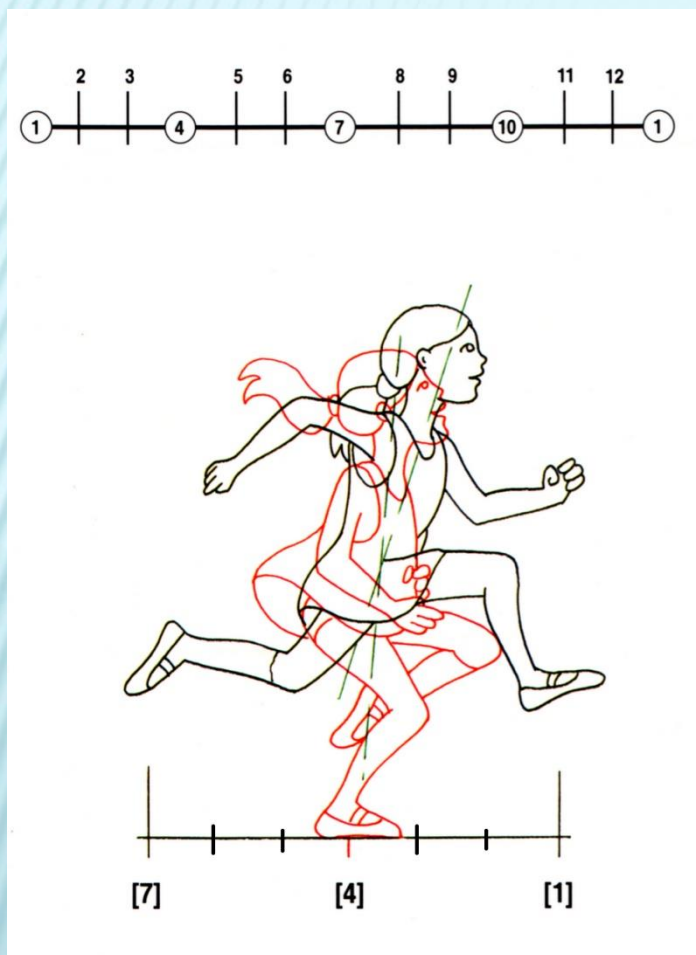


Αυτού του είδους το τρέξιμο χρησιμοποιείται μόνο σε καταστάσεις που θέλουμε να δώσουμε έμφαση στην υπερβολή. Συχνά τοποθετούνται τα σχέδια το ένα πάνω στο άλλο και αποδίδεται η υπερβολή χωρίς ουσιαστικά να φαίνονται καθαρά τα σχέδια. Συχνά επίσης χρησιμοποιείται drive brass.



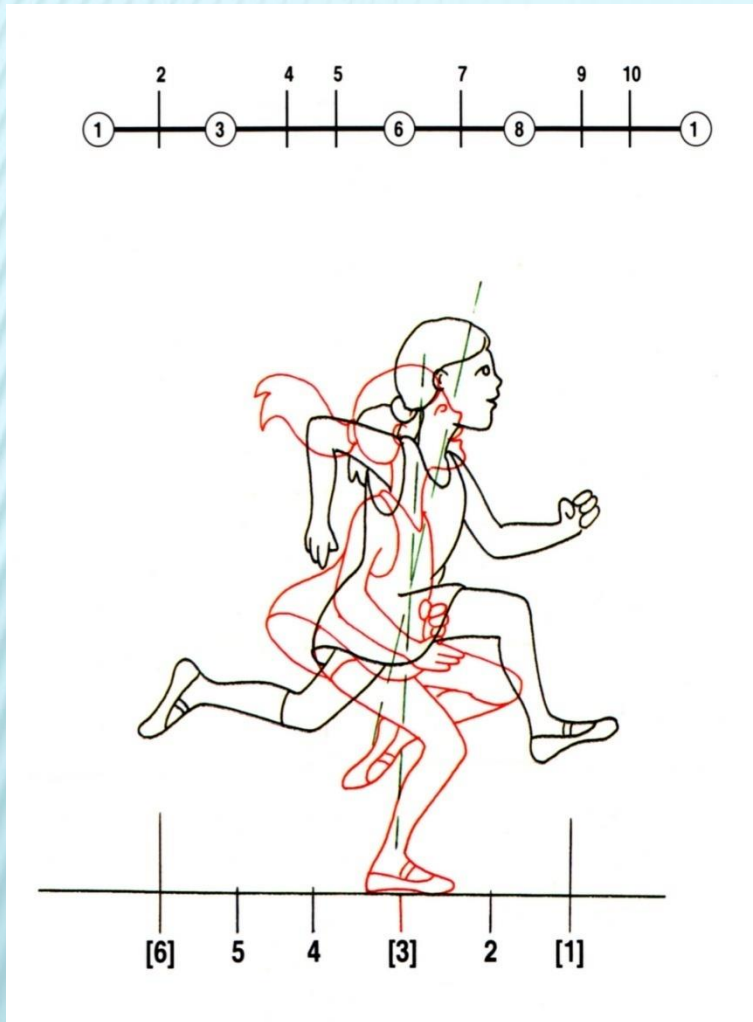
Η κίνηση του κεφαλιού.  
Η σειρά των σχεδίων μπορεί να δώσει κίνηση προς τα εμπρός ή και προς τα πίσω.

# ΤΟ ΤΡΕΞΙΜΟ ΣΕ ΚΥΚΛΟ ΚΙΝΗΣΗΣ



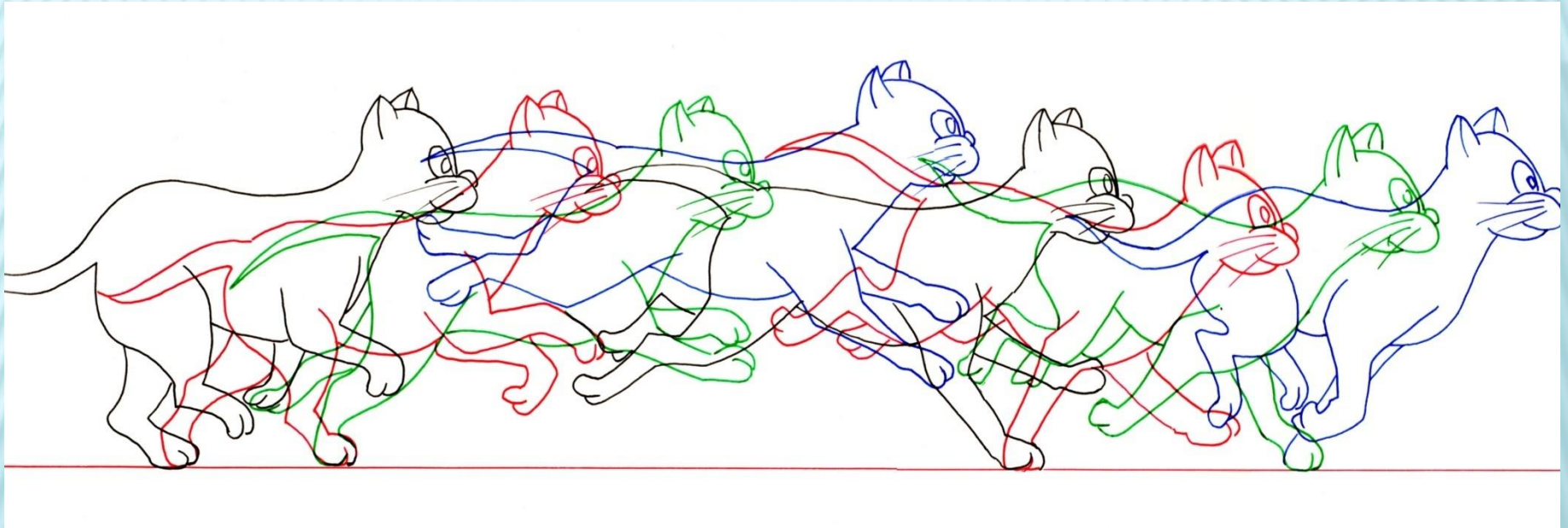
- Όταν έχουμε από δύο ενδιάμεσα ανάμεσα στα key frames, σχεδιάζουμε τα ανοιχτά πόδια και τοποθετούμε τα κλειστά πόδια ανάμεσα και στην μέση.
- Οι θέσεις των χεριών των κλειστών key frames καθορίζονται από αυτές των ανοιχτών και τοποθετούνται επίσης περίπου στην μέση του τόξου κίνησης.
- Όλα τα σχέδια, εκτός των key frames με τα ανοιχτά πόδια, καλό είναι να έχουν επαφή με το έδαφος ώστε η φιγούρα να μην στέκεται στον αέρα για πολύ χρόνο.
- Το πόδι στο έδαφος κινείται πάντα με την ίδια ταχύτητα, όπως και το φόντο στο σημείο επαφής.

**Ανάλογη τοποθέτηση έχουμε και όταν ο κύκλος αποτελείται από τα key frames και από ένα ενδιάμεσο ανάμεσά τους, κύκλος των 8 σχεδίων.**



- Όταν έχουμε σκάλα δύο – ένα ενδιάμεσα ανάμεσα στα key frames, σχεδιάζουμε τα ανοιχτά πόδια και τοποθετούμε τα κλειστά πόδια ανάμεσα και **στα 2/5 προς το μέρος όπου το πόδι κατεβαίνει.**
- Οι θέσεις των χεριών των κλειστών key frames καθορίζονται από αυτές των ανοιχτών και τοποθετούνται επίσης περίπου στα 3/5 και τα 2/5 του τόξου κίνησης.
- Όλα τα σχέδια, εκτός των key frames με τα ανοιχτά πόδια, καλό είναι να έχουν επαφή με το έδαφος ώστε η φιγούρα να μην στέκεται στον αέρα για πολύ χρόνο.
- Το πόδι στο έδαφος κινείται πάντα με την ίδια ταχύτητα, όπως και το φόντο στο σημείο επαφής..

..ΚΑΙ ΕΝΑ ΤΡΕΞΙΜΟ ΑΙΛΟΥΡΟΥ..



Το μπλε είναι στο ανώτατο σημείο του άλματος, ενώ επιστρέφει στο αρχικό μαύρο.