

برای شروع مباحث تئوریک درباره متحرکسازی در انیمیشن، بد نیست توضیحاتی درباره ۱۲ اصل انیمیشن ارائه بدیم. ۱۲ اصل انیمیشن توسط ۲ نفر از مشهورترین انیماتورهای دیزنی به اسم اولی جانستون و فرانک توماس طراحی و مطرح شده است. این اصول در کتابی با عنوان «توهم زندگی» در سال ۱۹۸۱ منتشر شده است. در این کتاب، روند کار و کارگردانی انیماتورهای دیزنی از سال ۱۹۳۰ به بعد مورد تحقیق قرار گرفته و سرانجام چکیده‌ای دوازده گانه از قواعد و تجربیات آنها مطرح و بررسی شده است. این قوانین، سنگ بنای همه کارهای انیمیشنی است. شما با آموختن این قواعد انیمیشنی، قادر خواهید بود که کارهای موشن (حرکتی) خود را به سطح بالاتری ارتقا دهید.

این ۱۲ اصل شامل:

- ۱) فشردگی و کشیدگی (Squash and Stretch)
- ۲) پیش بینی یا پیش حرکت (Anticipation)
- ۳) صحنه پردازی یا همان استیجینگ (Staging)
- ۴) شیوه سرراست (Straight Ahead) و شیوه حالت به حالت (Pose to Pose)
- ۵) حرکتهای دنباله دار (Folloe Through) و بازی همپوشانی (Overlapping Action)
- ۶) حرکت آهسته در آغاز و پایان حرکت (Slow in & Slow out) یا (esse in & ease out)
- ۷) قوس ها و حرکت کمانی شکل (Arcs)
- ۸) عمل یا حرکت ثانویه (Secondary Action)
- ۹) زمانبندی (Timing) و فاصله گذاری (Spacing)
- ۱۰) اغراق (Exaggeration)
- ۱۱) طراحی قوی و استوار (Solid Drawing)
- ۱۲) جذابیت و گیرایی بصری (Appeal)