

Animacão

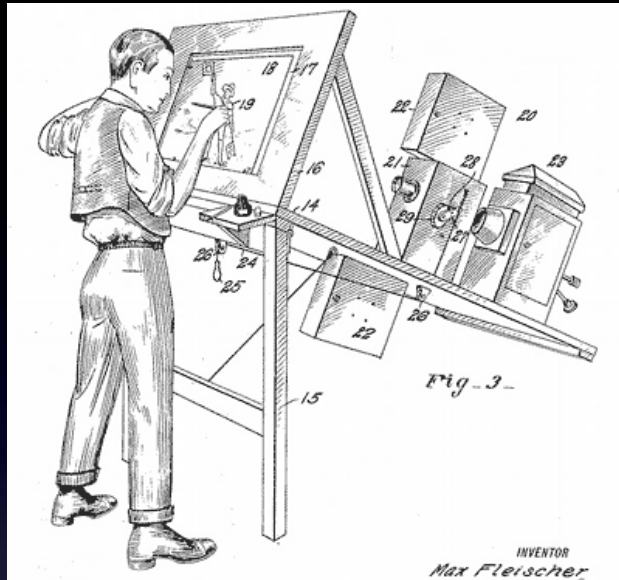
Técnicas e princípios

Animação tradicional (animação por célula ou animação desenhada à mão): é a mais velha e historicamente a mais popular forma de animação. **Num desenho animado de forma tradicional, cada imagem é desenhada à mão.**



Animação em células: os desenhos são feitos a mão e re-traçados ou copiados num **plástico transparente** chamado célula. Depois coloca-se a célula sobre um fundo pintado e os movimentos são fotografados um a um.

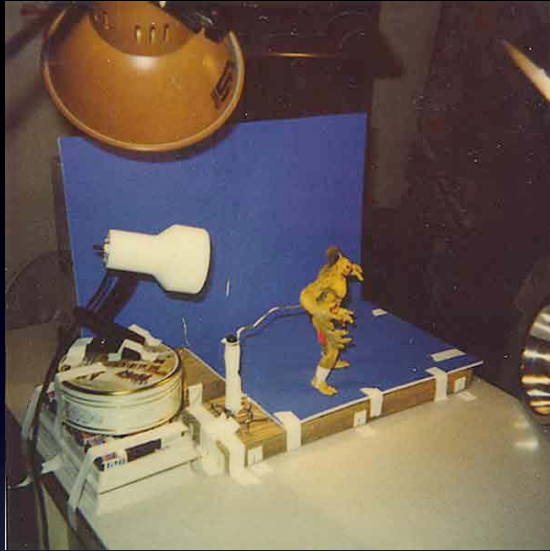
O uso de células e de câmaras já está ultrapassado desde de que os desenhos passaram a ser digitalizados para o computador e transferidos digitalmente para as películas de 35mm.



Rotoscopia: dispositivo que permite aos animadores redesenhar quadros de filmagens para ser usado em animação. Pode ser usado para animar seguindo uma referência filmada.

A **rotoscopia** foi utilizada com frequência como ferramenta para efeitos especiais em filmes. O termo **rotoscopia** é, agora, usado de forma generalizada para os processos digitais correspondentes para desenhar imagens sobre o filme digital.

Animação de corte: técnica bastante antiga, também conhecida como “*cut off*”. São feitos bonecos com articulações, que são fotografados quadro a quadro, e depois é feito um vídeo em cima das fotos.



Animação por stop-motion:
modalidade de animação que utiliza modelos reais em diversos materiais.

No cinema o material utilizado tem que ser mais resistente e maleável, visto que os modelos têm que durar meses, pois para cada segundo de filme são necessárias aproximadamente 24 frames.

Os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Estes frames são posteriormente montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento.



Claymation: forma de *stop motion*, onde cada objecto é esculpido em barro ou material similar como plasticina. Usualmente, para reforçar o material, existe uma estrutura de arame relativamente flexível.



Pixilation: técnica de animação *stop motion* na qual actores vivos ou objectos reais são utilizados e captados quadro a quadro (como fotos), criando uma sequência de animação. Esta pode ser considerada uma das mais antigas técnicas de animação.



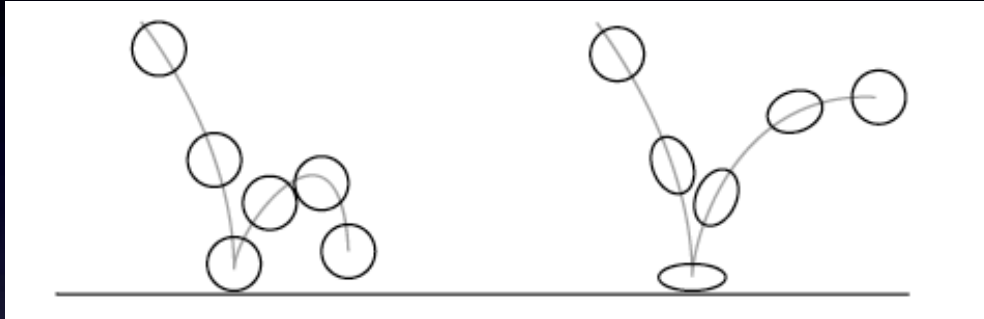
Animação com fantoches: animação feita com bonecos ao invés de desenhos.



Animação limitada: personagens não são desenhados inteiramente, mas em partes, quando são sobrepostas para transmitir o efeito de continuidade do desenho. Esta modalidade de animação é muito praticada pelos estúdios de animação comercial: devido à grande economia de tempo e, logicamente, dinheiro, proporcionados pela sua implementação.

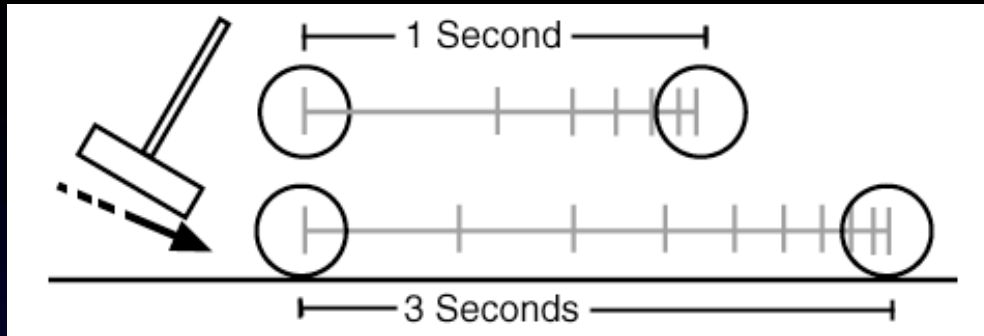
Princípios da animação

A Disney Studio desenvolveu uma série de **princípios de animação.**



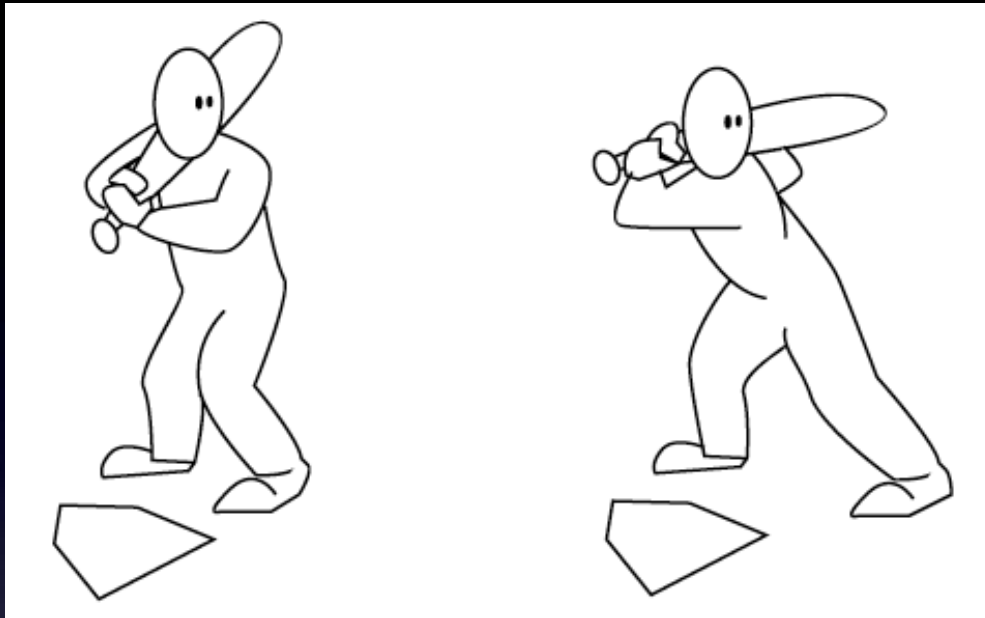
I - Squash e Stretch

O animador precisa definir a rigidez e a massa de um objecto por distorção sua forma durante uma acção.



2- Timing

O animador deve acções espaço para definir o peso e o tamanho dos objectos e as personalidade do personagem.

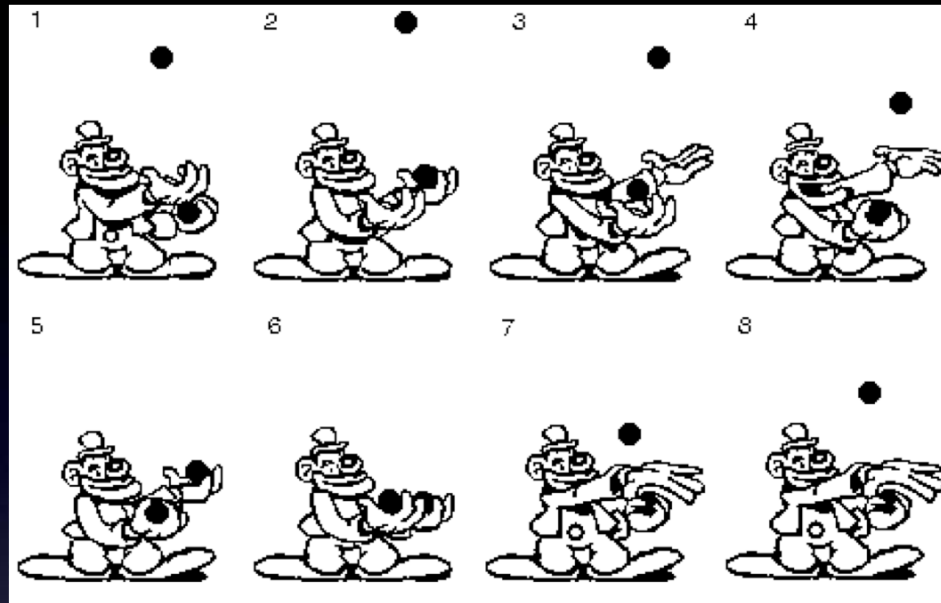


3- Antecipação

O animador cria expectativa com a preparação da acção.

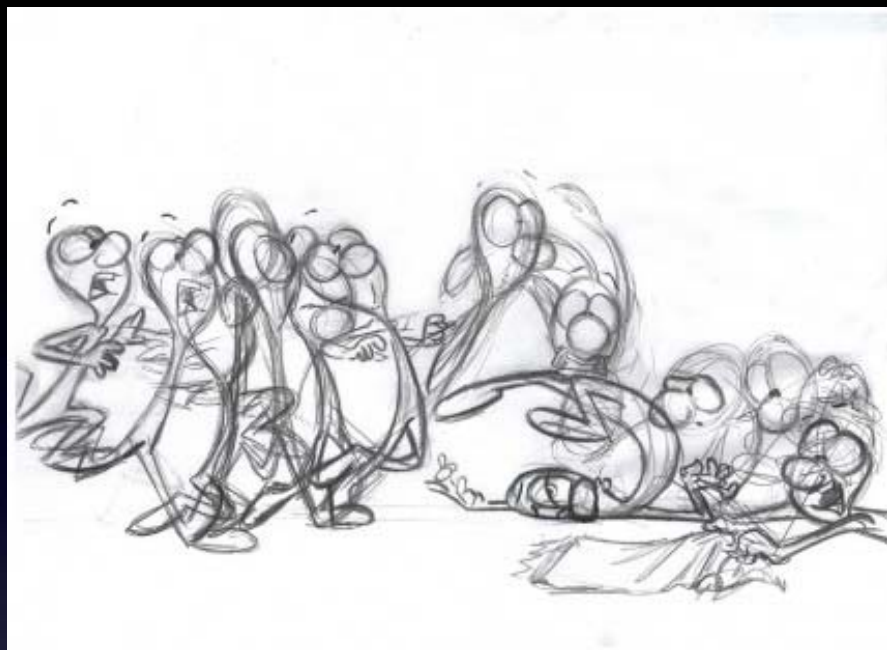
4- Encenação

O animador apresenta as ideias que são claras.



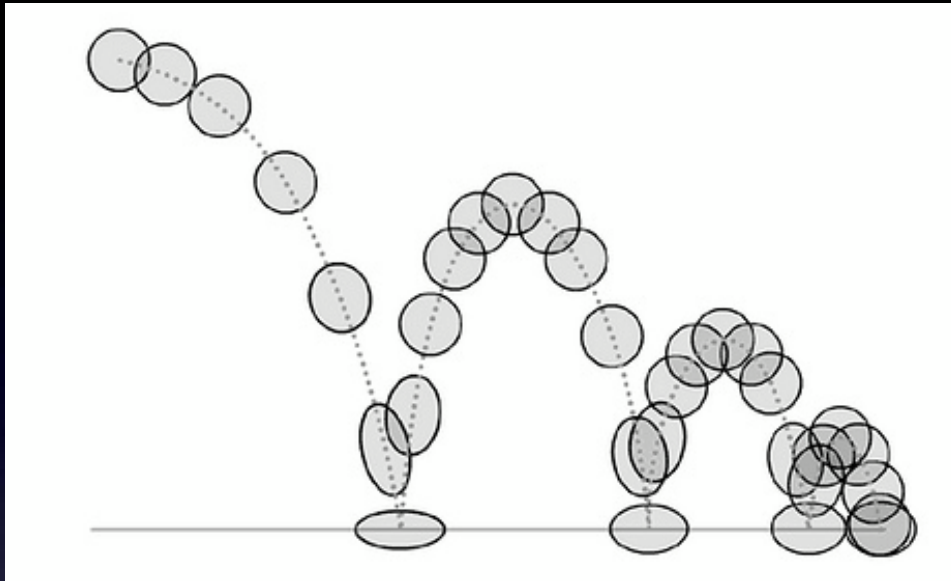
5- Follow Thru and Overlapping Action

O animador termina uma acção e estabelece a sua relacionamento para a próxima acção.



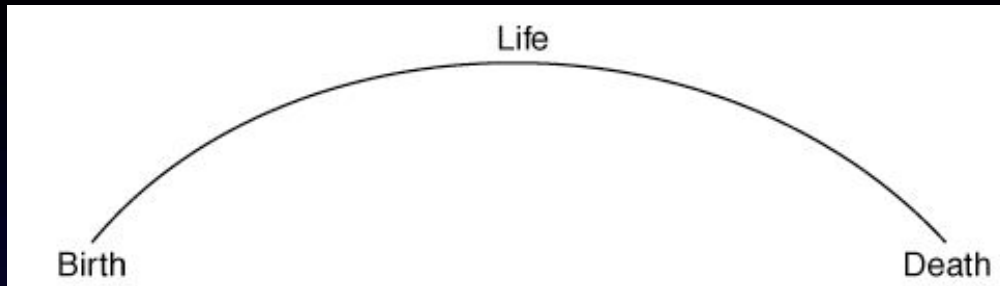
6- Straight Ahead Action e Pose-to-Pose Action

Estas são as duas abordagens contrastantes para o criação do movimento.



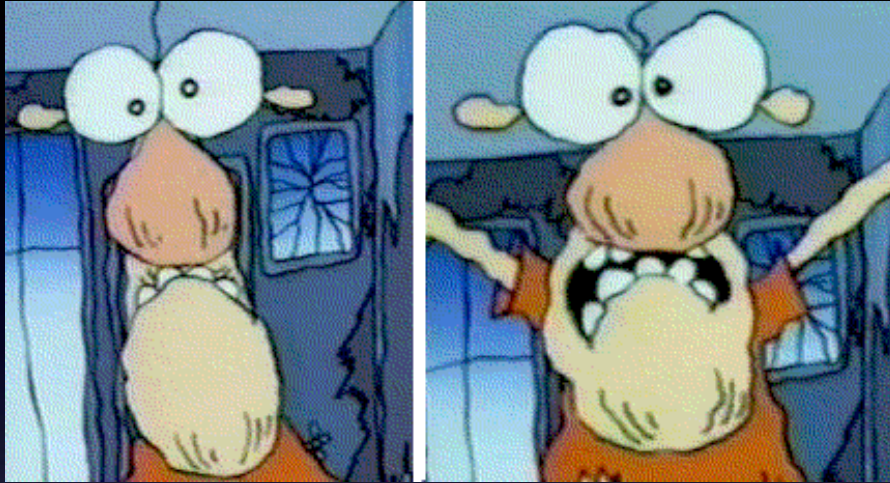
7- Slow In and Out

O animador precisa considerar o espaçamento da *in-between frames* para atingir a subtileza de tempo e movimento.



8- Arcs

Este é o lugar onde o animador cria um caminho visual de acção para o movimento natural.



9- Exagero

O animador deve acentuar as ideias através do desenho e da acção dos objectos e personagens.

10- Acção secundária

O animador considera a acção de um objecto / personagem que resulta do outro objecto / personagem é acção.

Fim