

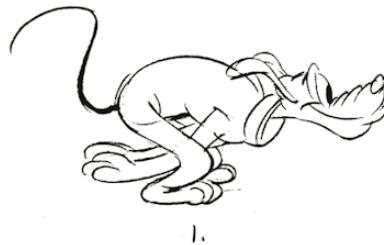
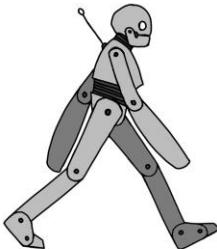
Animação

Explorando Mundo da animação

O que é animação?

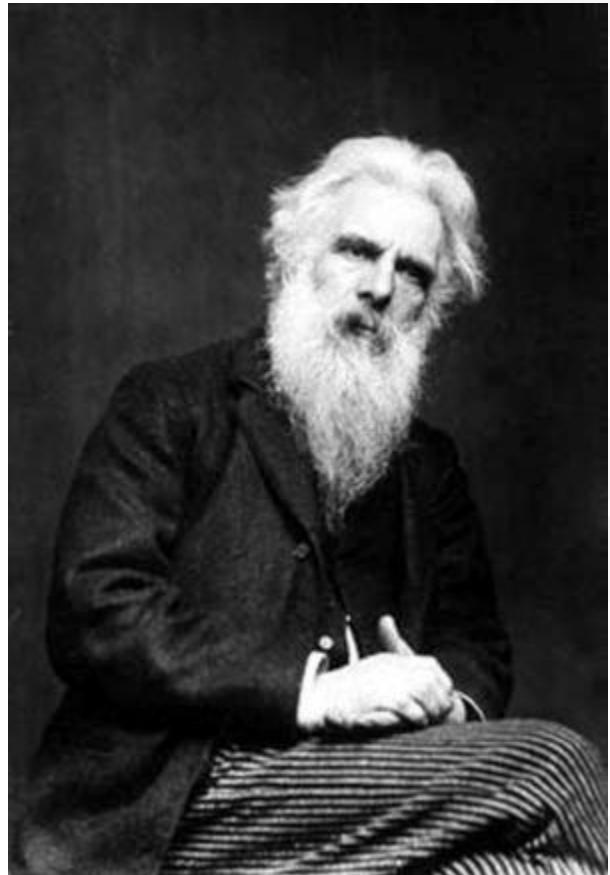


Animação é o processo de criar a ilusão de movimento através da exibição rápida de uma série de imagens ou frames (**Fenômeno Phi**). Cada frame mostra uma pequena variação em relação ao anterior, e quando exibidos em sequência, nossos olhos e cérebro percebem como movimento contínuo. As animações podem ser criadas utilizando técnicas tradicionais (desenho à mão), animação stop-motion (fotografando objetos frame a frame) ou animação digital (utilizando software de computação gráfica)



Primeiros Registros

As primeiras formas de animação apareceram por volta de 1870, com **Eadweard Muybridge**, fotógrafo inglês, inventor do **Zoopraxiscópio** e do **Fenaquiscópio**



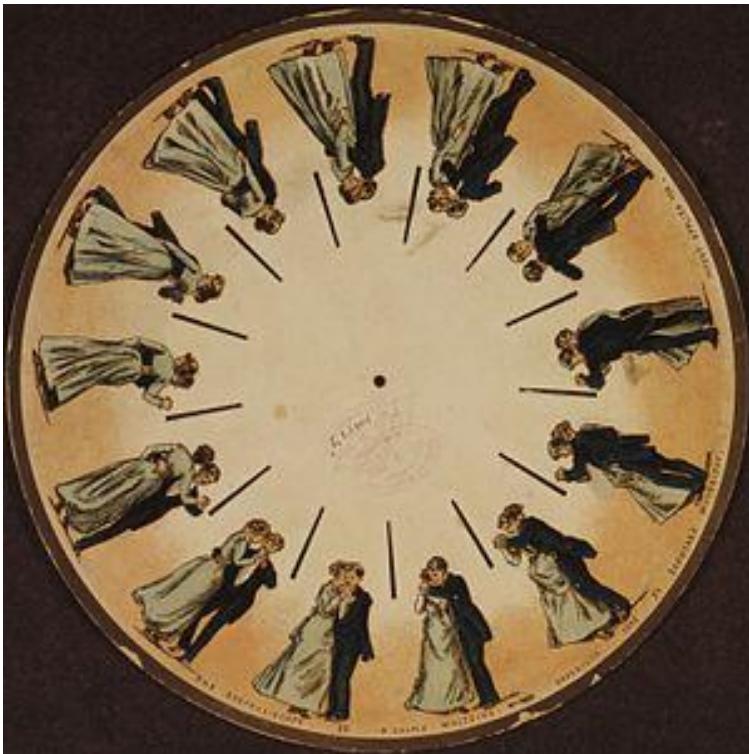
Primeiros Registros

Zoopraxiscópio



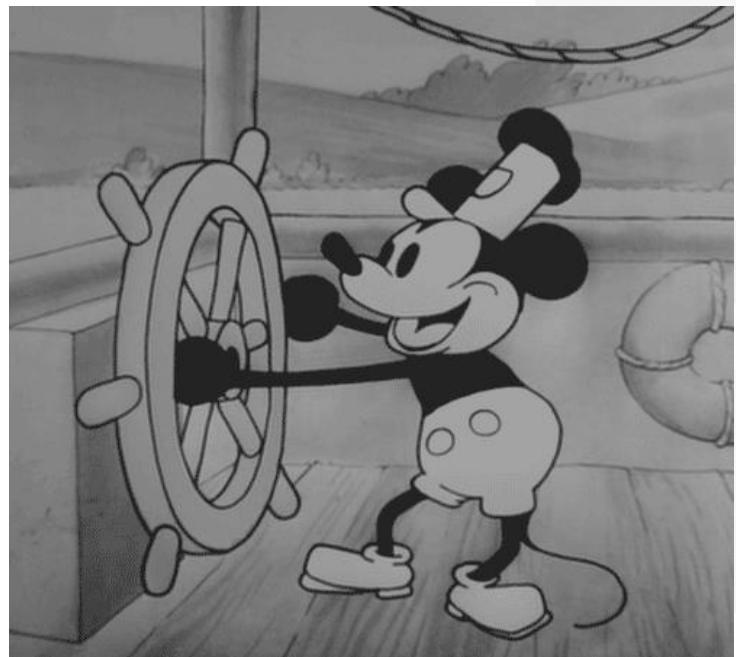
Primeiros Registros

Fenaquiscópio

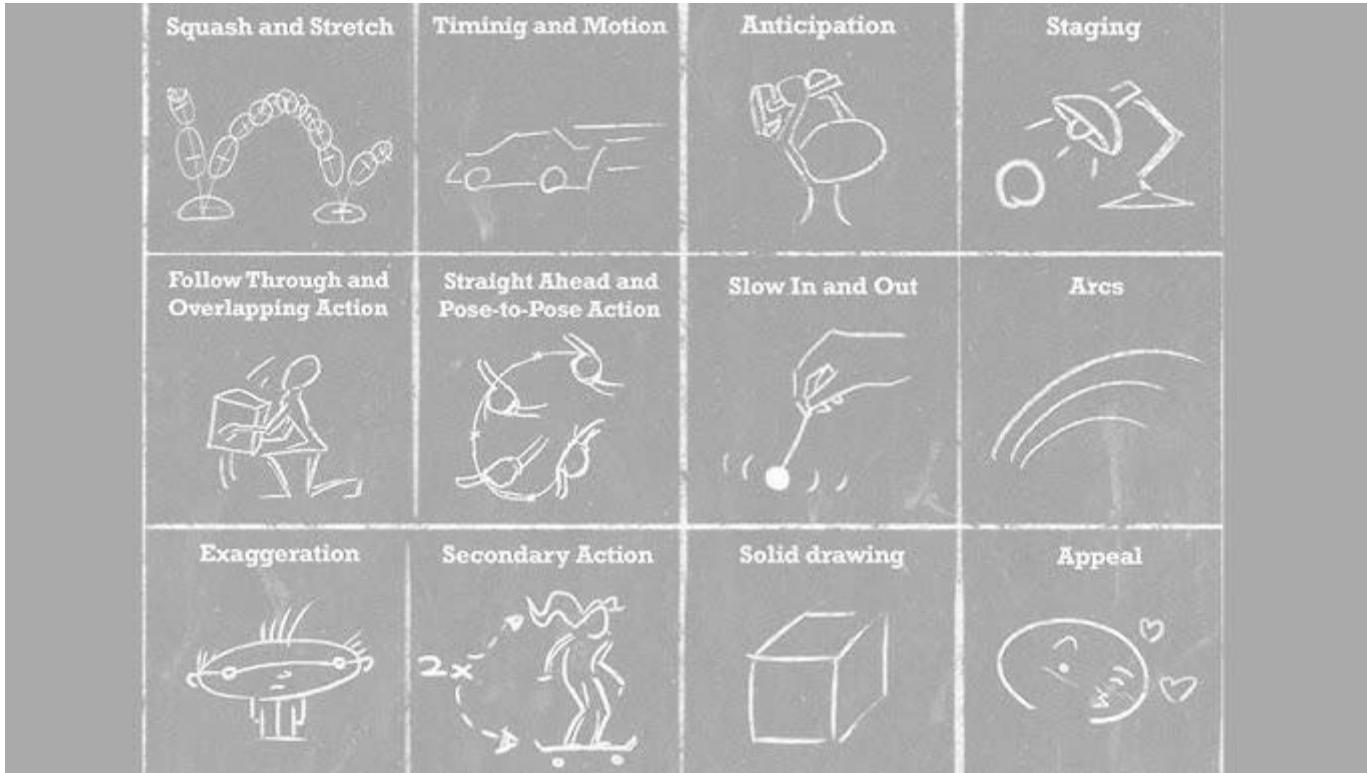


Evolução da animação

Nos anos 1930, os animadores da Walt Disney Animation Studios desenvolveram os princípios da animação. Esta equipe de animadores, liderada por nomes como Frank Thomas, Ollie Johnston e John Lounsbery, sentiu a necessidade de criar um conjunto de regras para ajudá-los a produzir animações mais eficazes. Logo os princípios da animação tornaram-se uma ferramenta essencial para animadores, designers e artistas gráficos de todo o mundo.

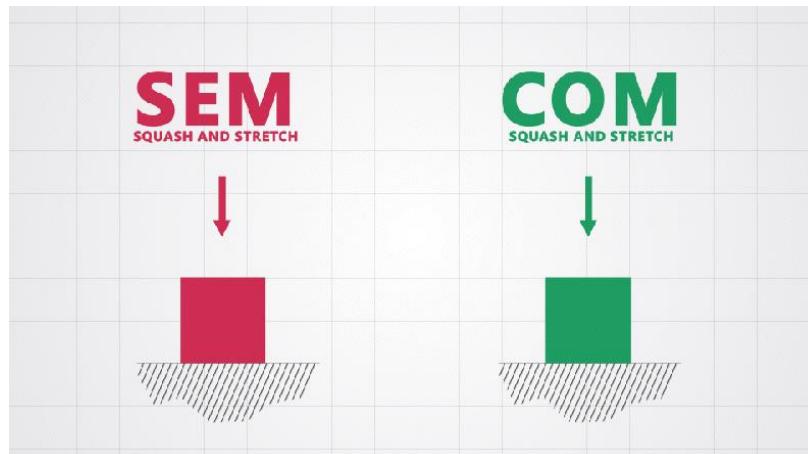


Os 12 princípios da animação



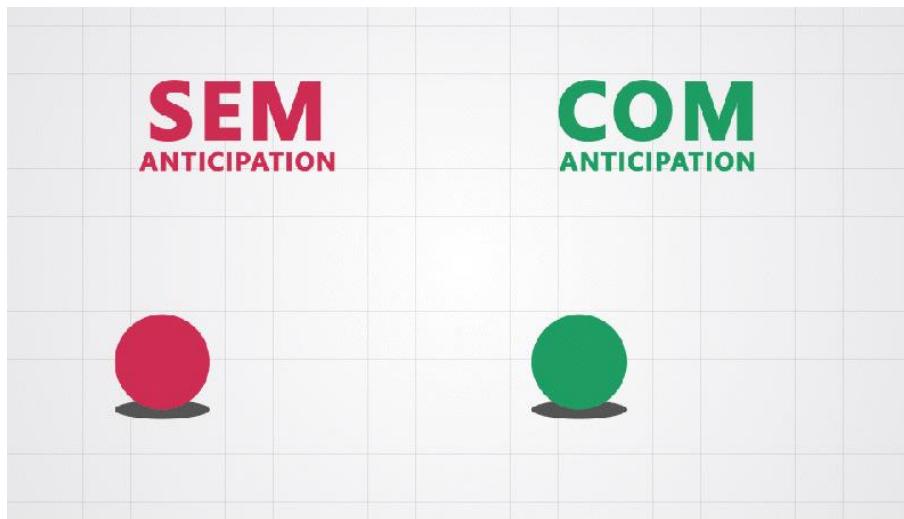
Squash and Stretch (comprimir e esticar)

O princípio "Squash and Stretch" consiste em deformar temporariamente um objeto ou personagem em movimento para transmitir peso e elasticidade, tornando a animação mais natural e expressiva. Essa técnica é fundamental para dar vida aos personagens e criar animações dinâmicas e visualmente atraentes.



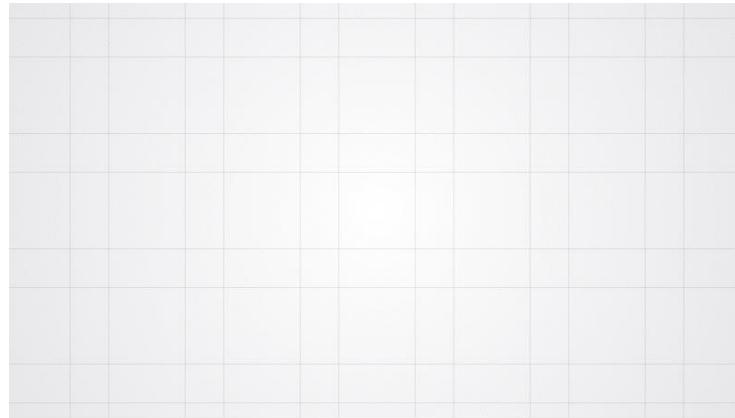
Anticipation (antecipação)

O princípio "Anticipation" prepara o espectador para um próximo movimento ou ação, tornando-os mais claros e compreensíveis. Ele cria expectativa e ajuda a tornar os movimentos dos personagens mais naturais e envolventes, contribuindo para uma narrativa visual coerente e cativante.



Staging (encenação)

"Staging" é o princípio da animação que trata de posicionar estratégicamente personagens e elementos na cena para que o público entenda claramente o que está acontecendo. Envolve o uso de enquadramento, composição e cores para direcionar a atenção ao ponto focal, garantindo uma narrativa clara e envolvente.



Straight Ahead Action and Pose to Pose (ação direta e pose a pose)

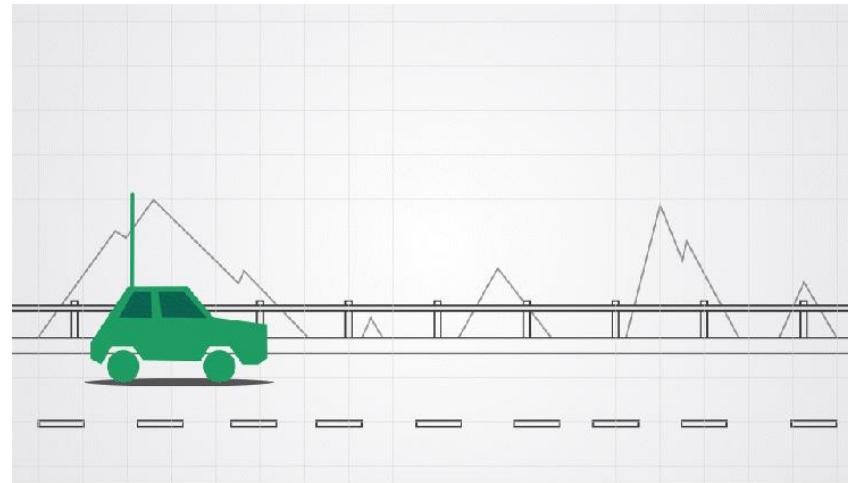
"Straight Ahead Action" envolve desenhar quadro a quadro em sequência, resultando em animações mais espontâneas e fluídas, mas com possíveis variações no movimento.

"Pose to Pose" define poses-chave e depois preenche as transições, criando uma animação mais estruturada e controlada, embora menos espontânea. A escolha entre as duas técnicas depende do objetivo criativo do animador.



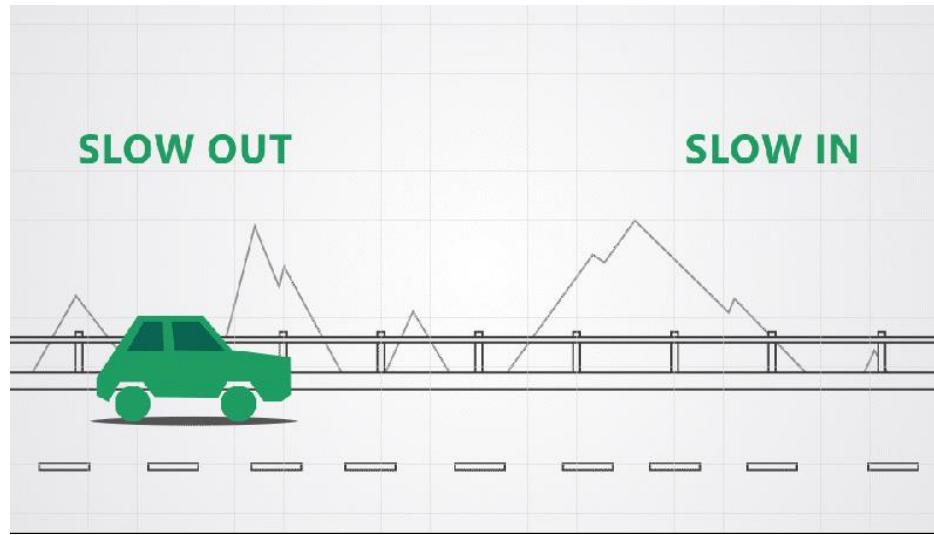
Follow Through and Overlapping Action (sobreposição e continuidade da ação)

"Follow Through" ocorre quando partes do corpo continuam se movendo após o movimento principal parar, como cabelos balançando após uma parada brusca."Overlapping Action" refere-se a diferentes partes do corpo se movendo em tempos distintos, como braços movendo-se após as pernas durante uma corrida. Esses princípios evitam rigidez, dando aos personagens peso e naturalidade.



Slow In and Slow Out (aceleração e desaceleração)

"Slow In and Slow Out" é um princípio da animação que envolve iniciar e finalizar movimentos de forma gradual, com aceleração no início e desaceleração no final. Isso cria transições mais suaves e realistas, resultando em animações mais naturais e agradáveis visualmente.



Arcs (movimento em arco)

"Arcs" é um princípio da animação que sugere que os movimentos sigam trajetórias curvas, tornando-os mais fluidos, orgânicos e realistas. Isso é especialmente visível em ações como balanços de braços e caminhadas. O uso de arcos cria animações mais naturais e visualmente atraentes.



Secondary Action (ação secundária)

"Secondary Action" é o princípio da animação que adiciona gestos ou movimentos secundários, como expressões faciais, aos movimentos principais de um personagem. Essas ações complementam a ação principal, trazendo vida aos personagens, expressando emoções e enriquecendo a narrativa. Por exemplo, um simples movimento de sobrancelha pode alterar a percepção das emoções do personagem.



Timing (temporização)

"Timing" é um princípio essencial da animação que controla a duração e velocidade dos movimentos, influenciando ritmo, fluidez e emoção. Um timing adequado cria efeitos como urgência ou calma e é crucial para tornar as animações envolventes e realistas.



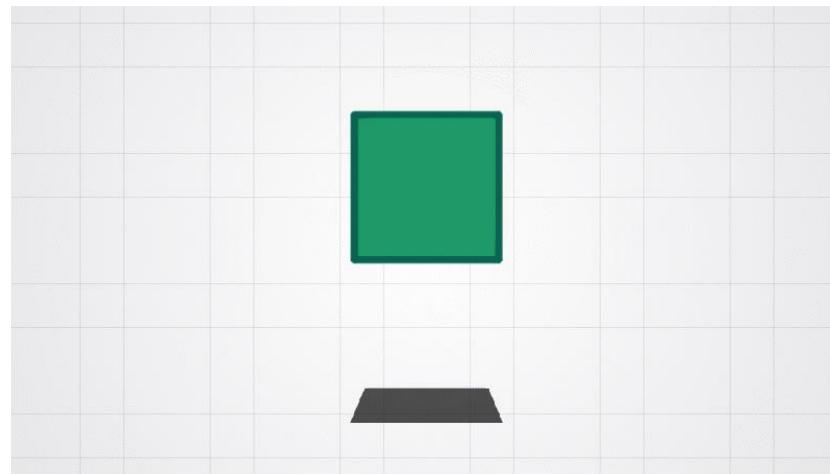
Exaggeration (exagero)

"Exaggeration" envolve amplificar movimentos, formas e características para destacar expressões e ações, tornando a animação mais expressiva e impactante. Essa técnica adiciona estilo e criatividade, mas deve ser equilibrada para não parecer irreal. Quando bem aplicada, cria personagens e movimentos mais marcantes e energéticos.



Solid Drawing (desenho volumétrico)

"Solid Drawing" é um princípio da animação que envolve a criação de desenhos tridimensionais sólidos, compreendendo formas, volumes, proporções e perspectivas. Esse princípio é essencial para conferir peso e profundidade aos personagens e objetos, garantindo animações visualmente convincentes e realistas.



Appeal (apelo)

O princípio do “Appeal” afirma que toda animação deve ser agradável e visualmente atraente. Ele envolve criar designs cativantes, expressões faciais marcantes, movimentos elegantes e personalidades carismáticas. Esse princípio é crucial para estabelecer conexões emocionais com o público, tornando a animação mais envolvente e memorável.



Bora lá! 