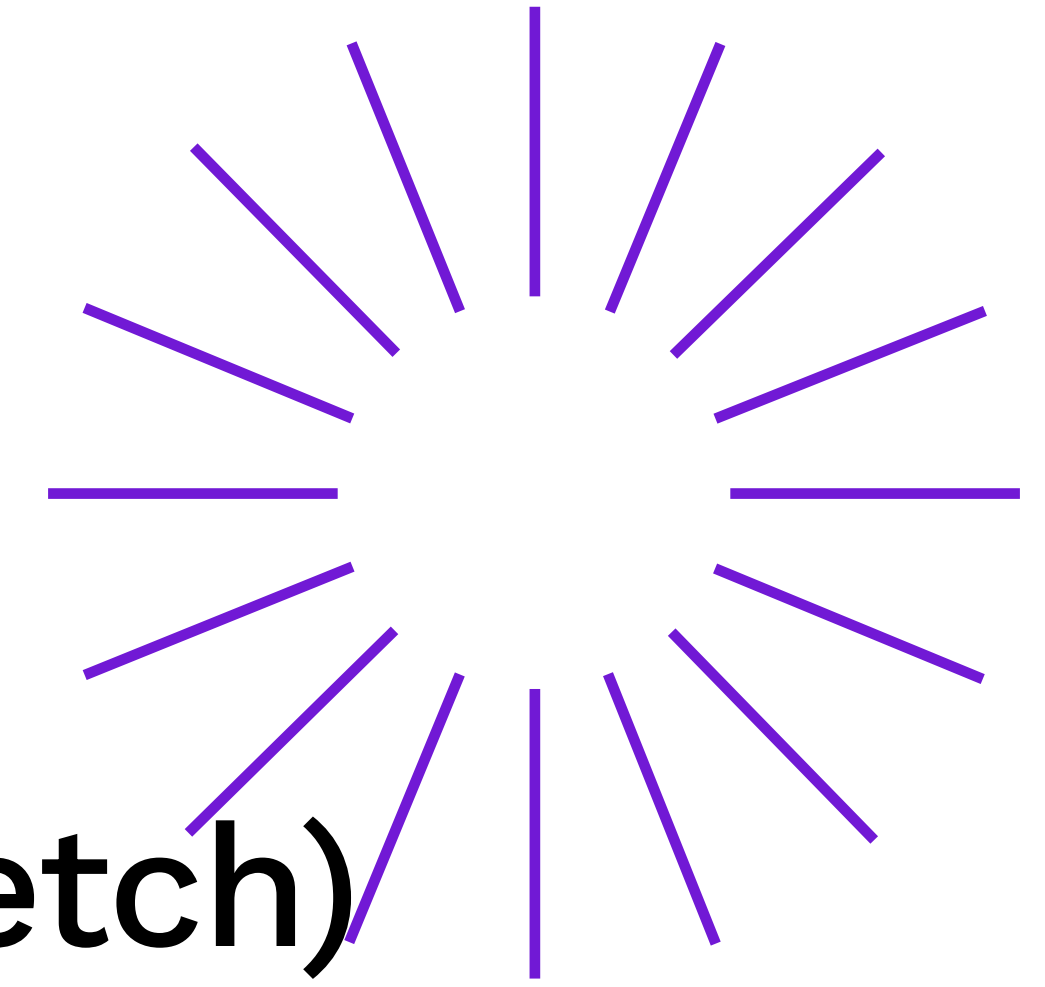


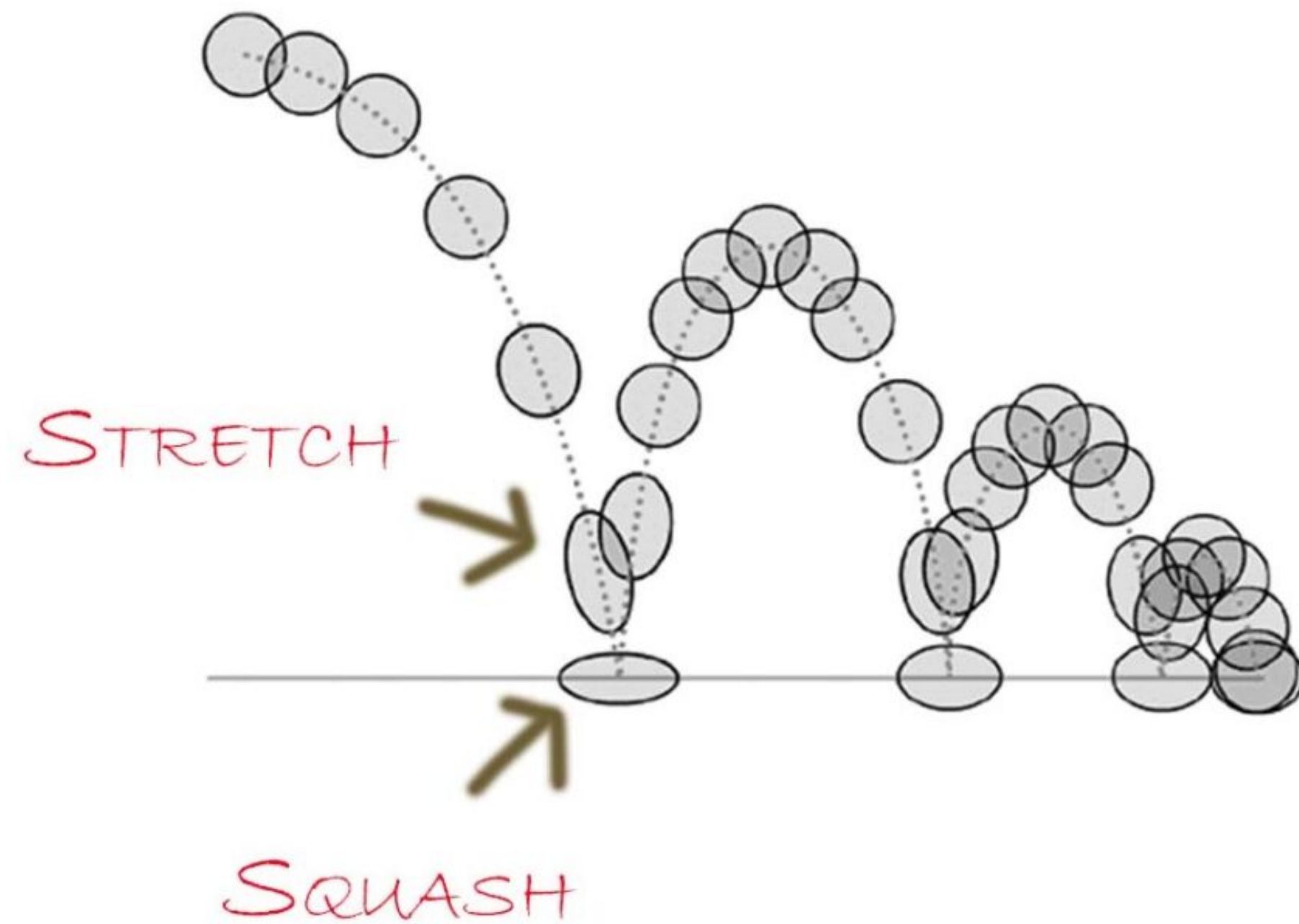
04. Básicos da Animação

ÍNDICE



- 01. Esmagar e Esticar (Squash and Stretch)
- 02. Antecipação (Anticipation)
- 03. Desaceleração e aceleração (Slow in and Slow out)
- 04. Movimento em arco (Arcs)

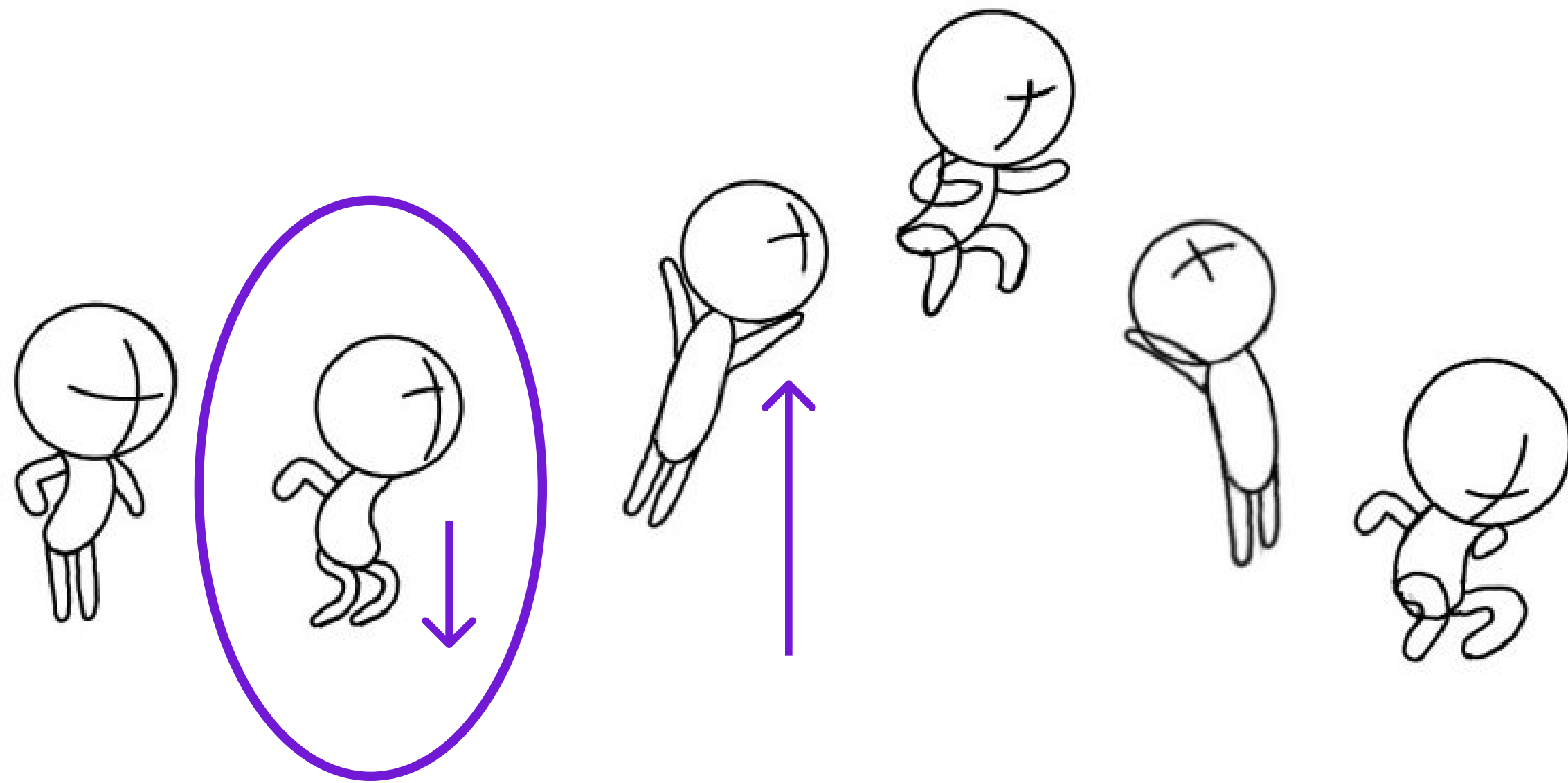
01. ESMAGAR E ESTICAR (SQUASH AND STRETCH)



A distorção de um objeto durante a sua animação, sem modificar o seu volume.

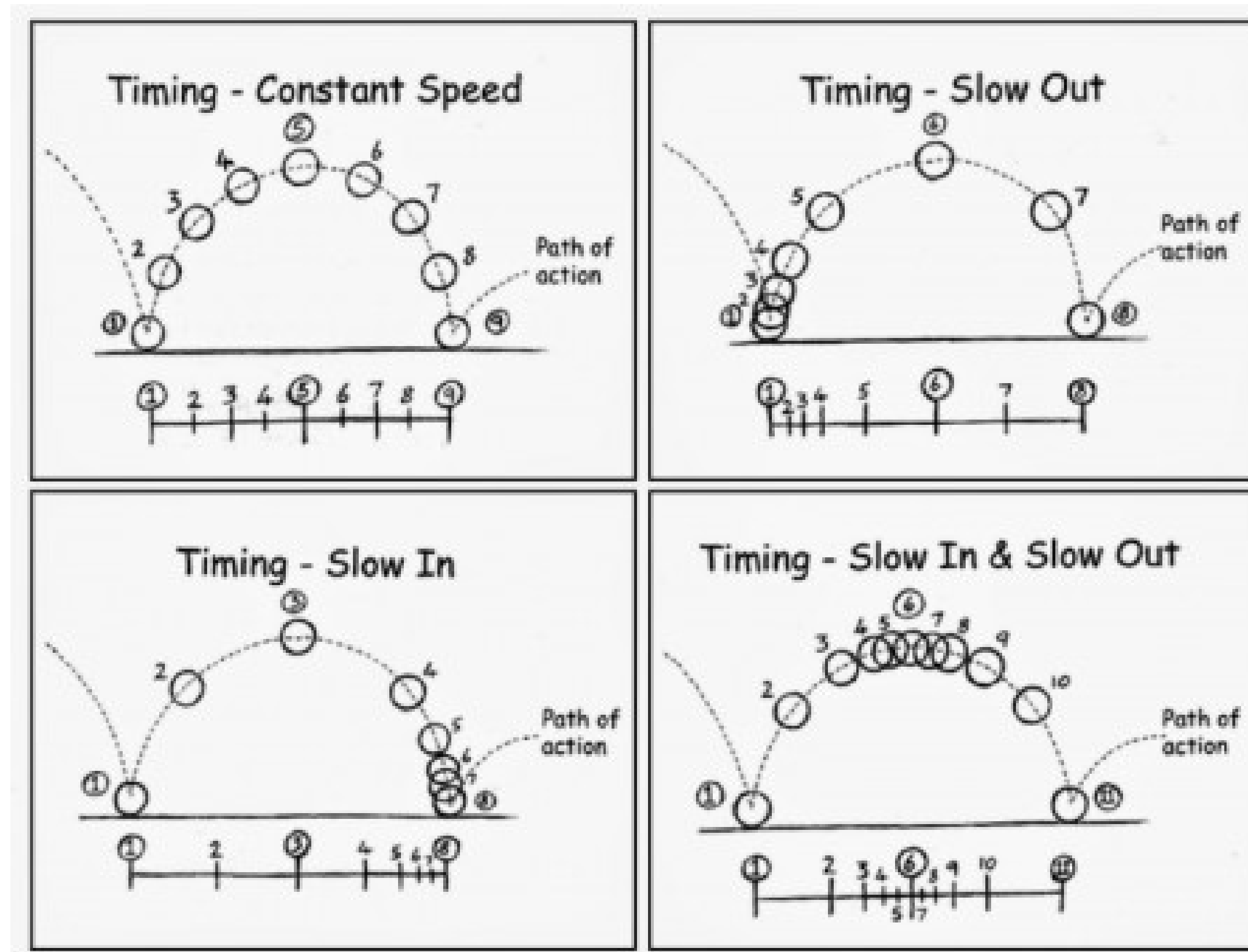
O seu uso na animação exagera o efeito da inércia e da **elasticidade** num objeto, criando a ilusão de maior velocidade ou impacto, por exemplo.

02. ANTECIPAÇÃO (ANTICIPATION)



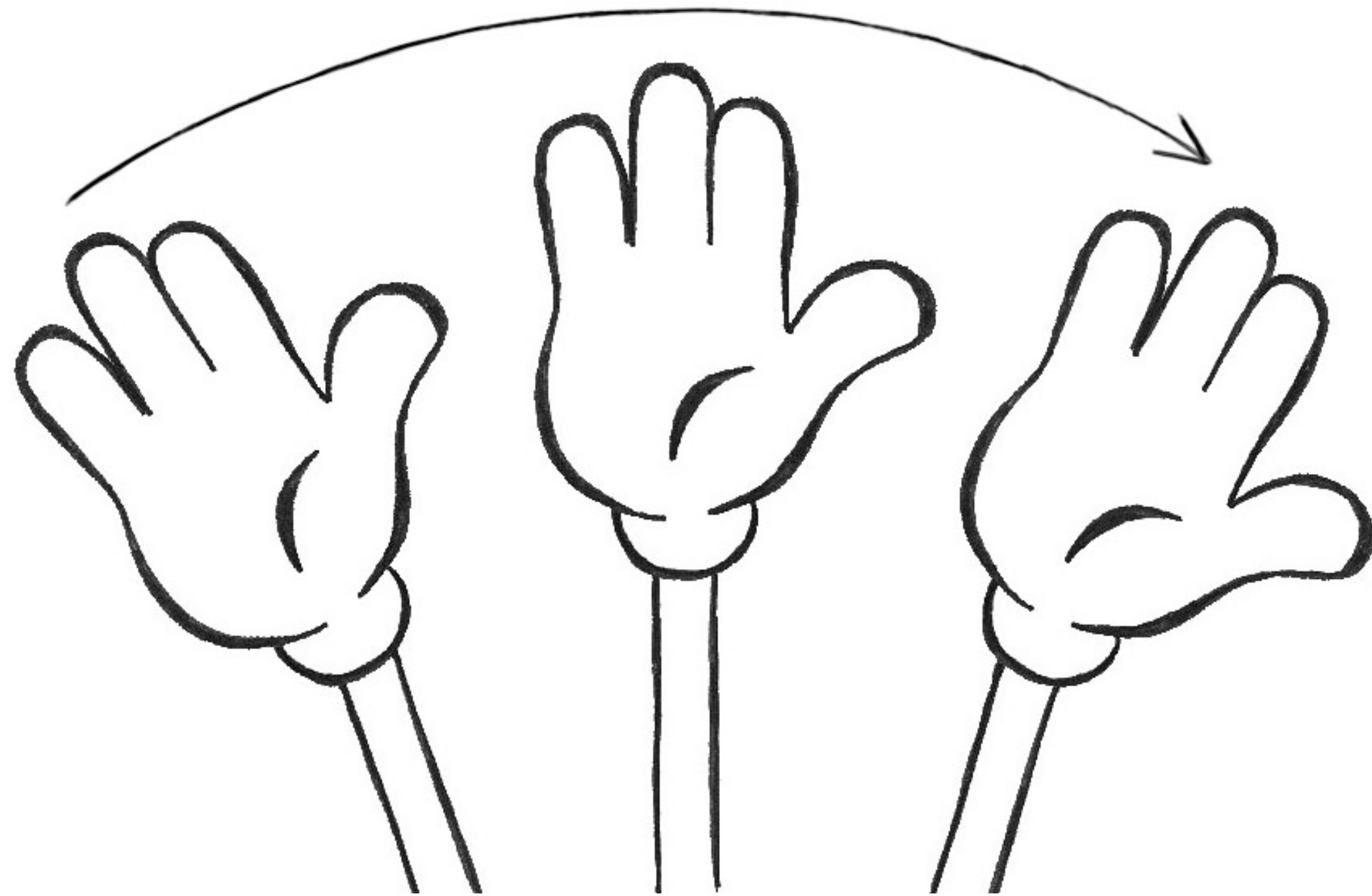
Um pequeno movimento (geralmente no “sentido contrário”), como preparação para o início do movimento principal, aumentando o impulso da ação e criando uma animação mais credível.

03. DESACELERAÇÃO E ACELERAÇÃO (SLOW IN AND SLOW OUT)

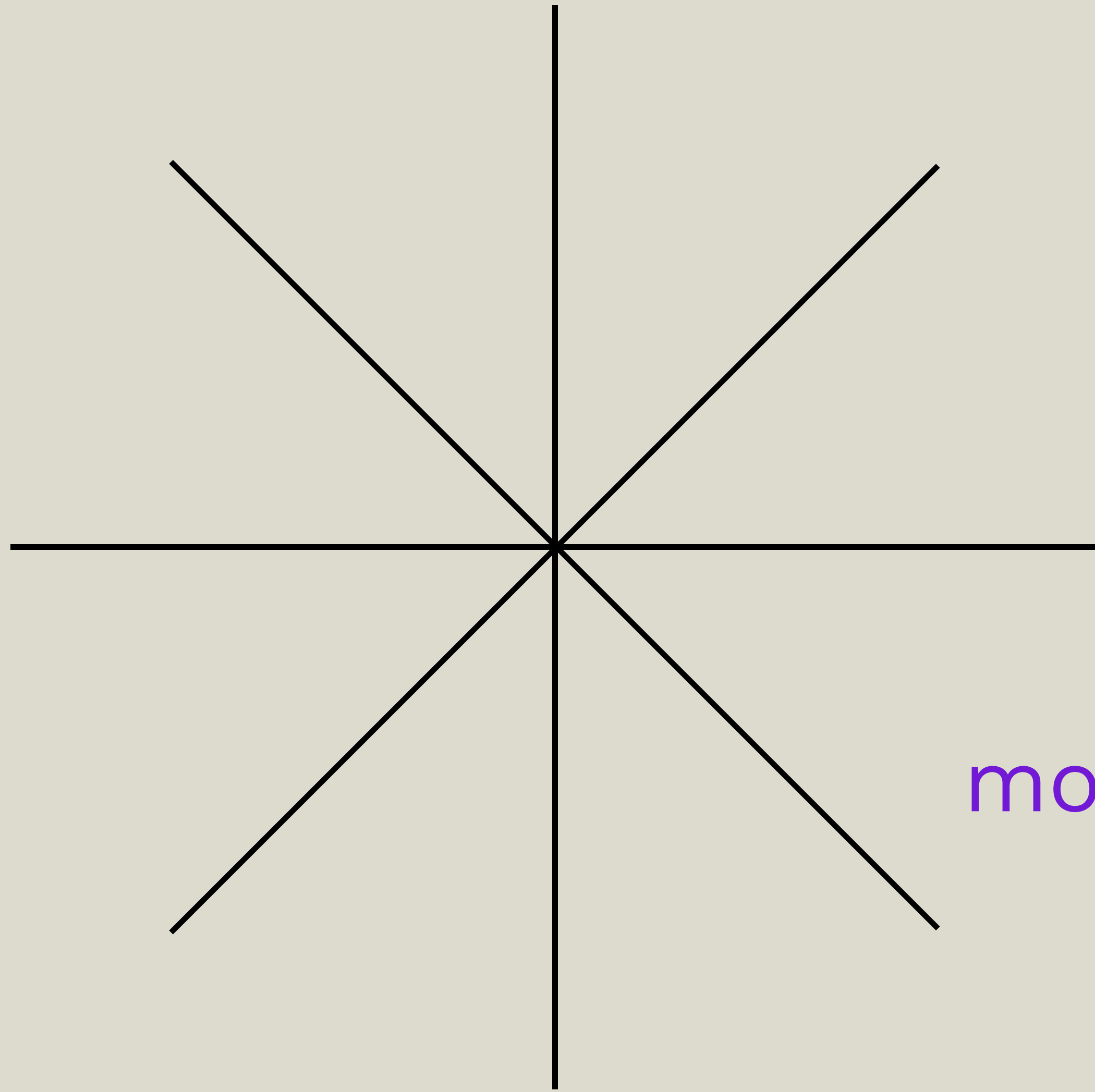


Desde o início até ao fim de um movimento, a velocidade de um objeto não é sempre a mesma. Os primeiros momentos de um objeto a ganhar velocidade vão ser mais lentos, assim como os últimos momentos deste a parar, por exemplo.

04. MOVIMENTO EM ARCO (ARCS)



Para uma animação fluída, os movimentos não devem acontecer de forma linear, uma vez que na vida real isto também não acontece. Os objetos tendem a seguir um movimento circular naturalmente.



Obrigada!

Não te esqueças onde
encontrar este ppt:

motamdaniela.github.io/tajd