

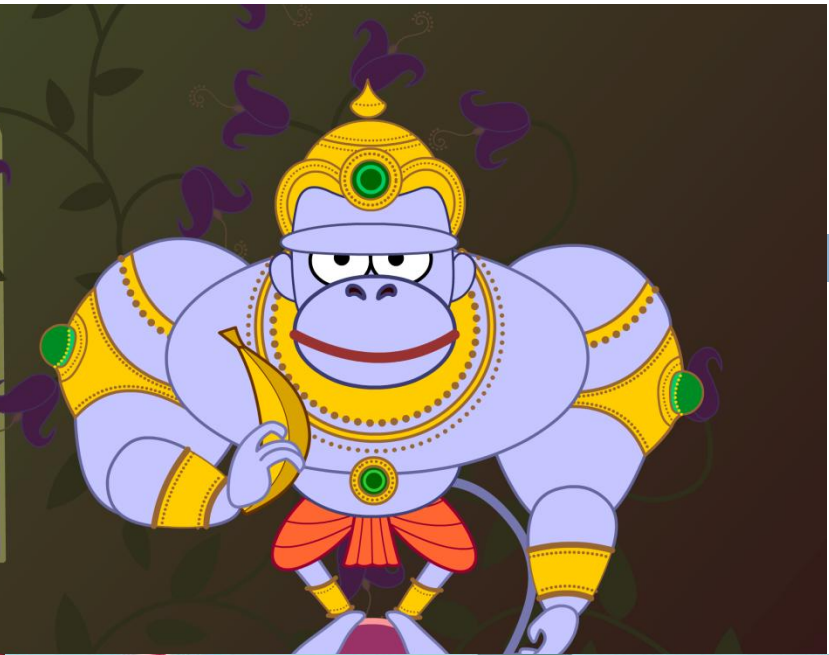
TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

Prof. Mario Mancuso

Animação de Recortes

2

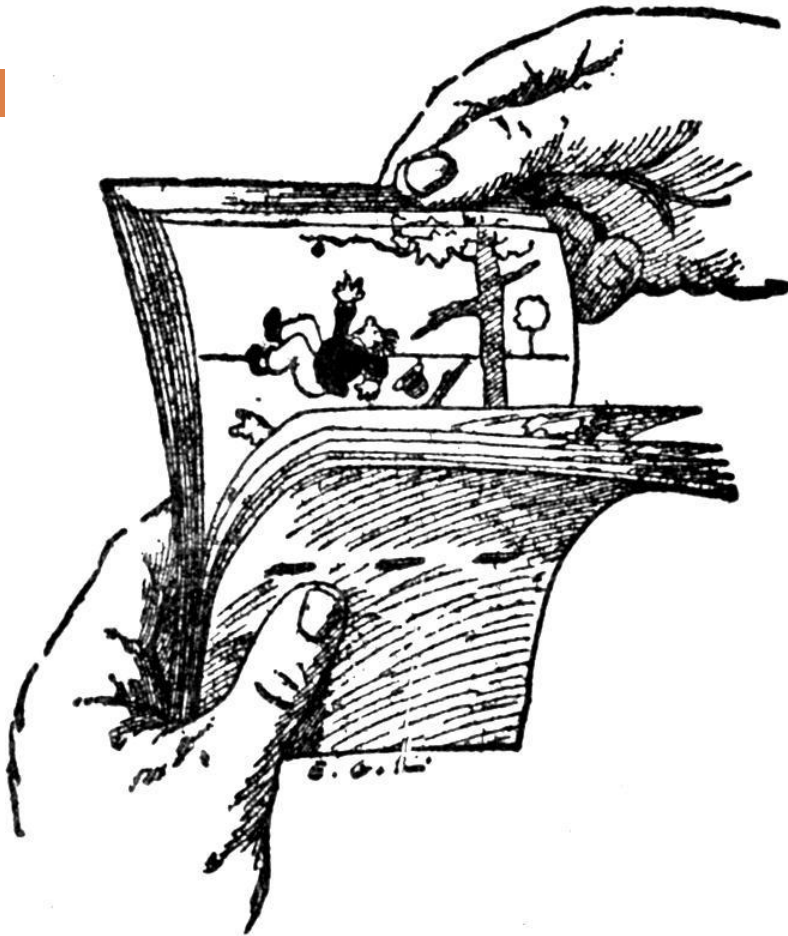
- A **animação de recortes** é uma técnica específica de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido ou mesmo fotografias.
- Hoje em dia, uma forma estilizada da animação de recortes é simulada digitalmente.
- O exemplo mais conhecido é a série de televisão **South Park**, cujos primeiros episódios foram realizados com animação de recortes verdadeira, mas que em seguida passou a ser produzida utilizando os programas Corel Draw e Maya.



Flip Book

4

- Um **flip book** é uma coleção de imagens organizadas seqüencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado dando impressão de movimento, criando uma seqüência animada sem a ajuda de uma máquina.
- Muito popular nos finais do século XIX e início do século XX, mas ainda fabricados até hoje.



THE KINEOGRAPH.

MARS MICROPROBE MISSION FLIPBOOK

BY RUSSELL CROTTY

Stop-Motion

6

- Uma das mais antigas técnicas de trucagem cinematográfica é o “**stop-motion**”, efeito especial obtido a partir da fotografia de frames individuais ao invés da gravação em seqüência dos movimentos captados.
- A animação de **stop-motion** é conseguida quando se fotografam objetos quadro-a-quadro, que, exibidos na velocidade normal de projeção, criam a ilusão de movimento. Isso pode ser feito com bonecos, objetos, brinquedos, pessoas, etc...

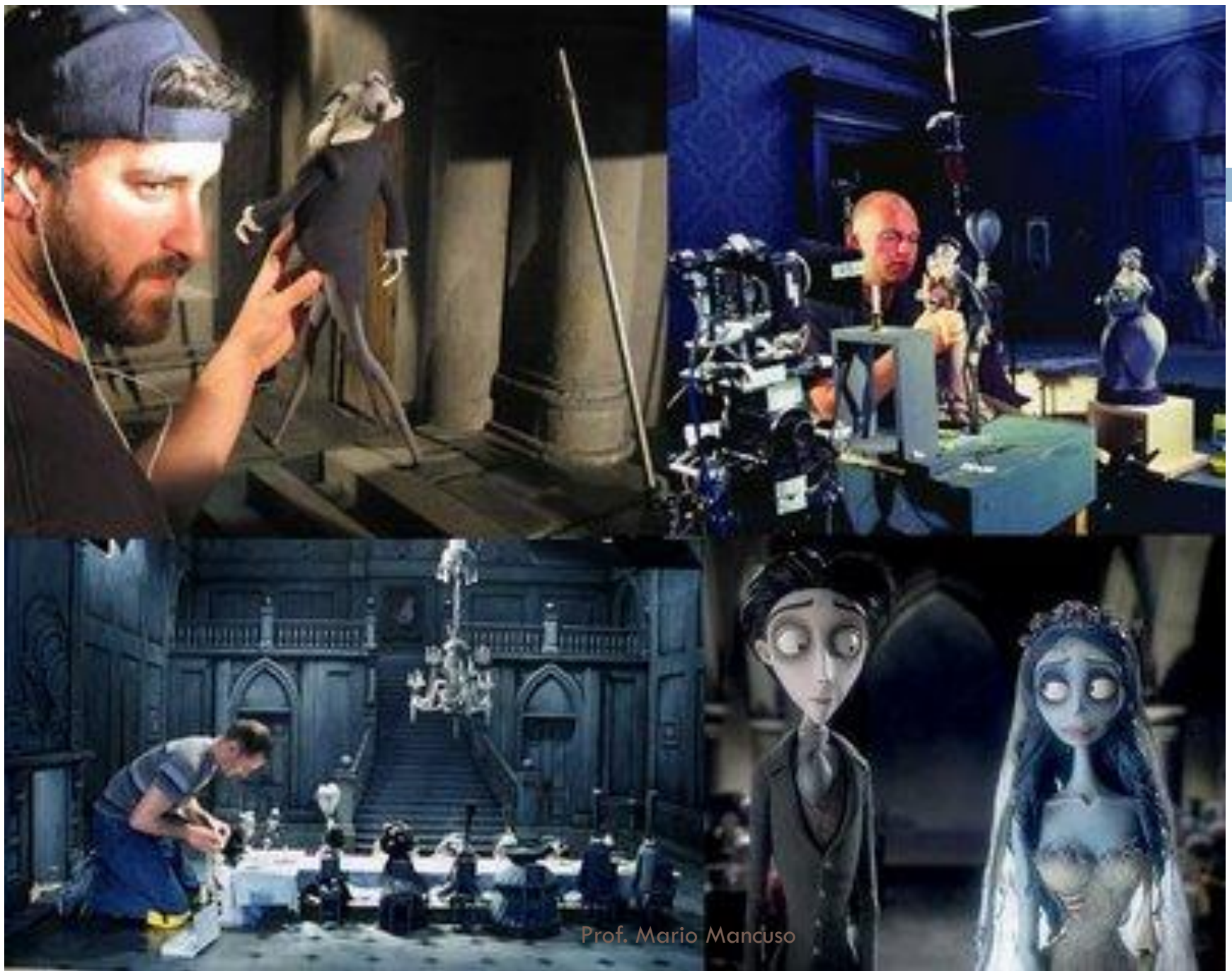
Stop-Motion

7

- O stop-motion teve um grande crescimento atualmente graças ao sucesso de filmes como “Estranho Mundo de Jack” e “Fuga das Galinhas”, feitos com bonecos.



Prof. Mario Mancuso



Claymation (Animação de Massinha)

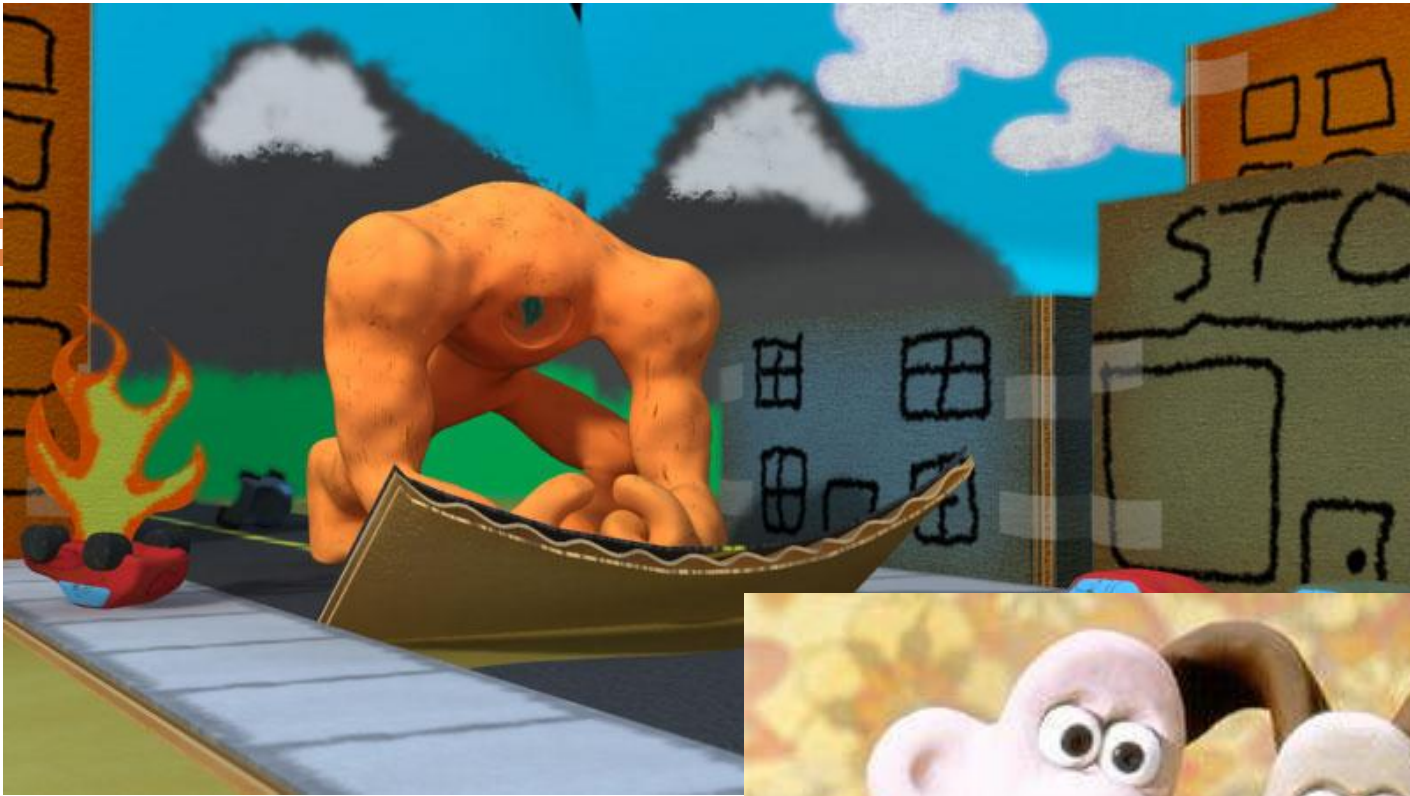
9

- Em sua essência mais básica, o **claymation** apresenta personagens e cenários feitos de massa de modelar, ou personagens de massinha interagindo com cenários “de verdade”.
- Essa técnica simples permite resultados muito interessantes, pois um dos princípios mais básicos da animação é utilizado o tempo todo: a metamorfose.

Claymation (Animação de Massinha)

10

- Como os personagens não têm esqueleto, qualquer movimento que eles fazem consiste em uma deformação de seu estado inicial. Suas pernas não dobram: se curvam, formando arcos, esticando e encolhendo.
- Tudo pode ser amassado, retorcido, revolvido, furado, espichado e derretido, inclusive as roupas, móveis, árvores, e qualquer outra coisa que apareça no filme.



Prof. Mario Mancuso

Animação Tradicional

12

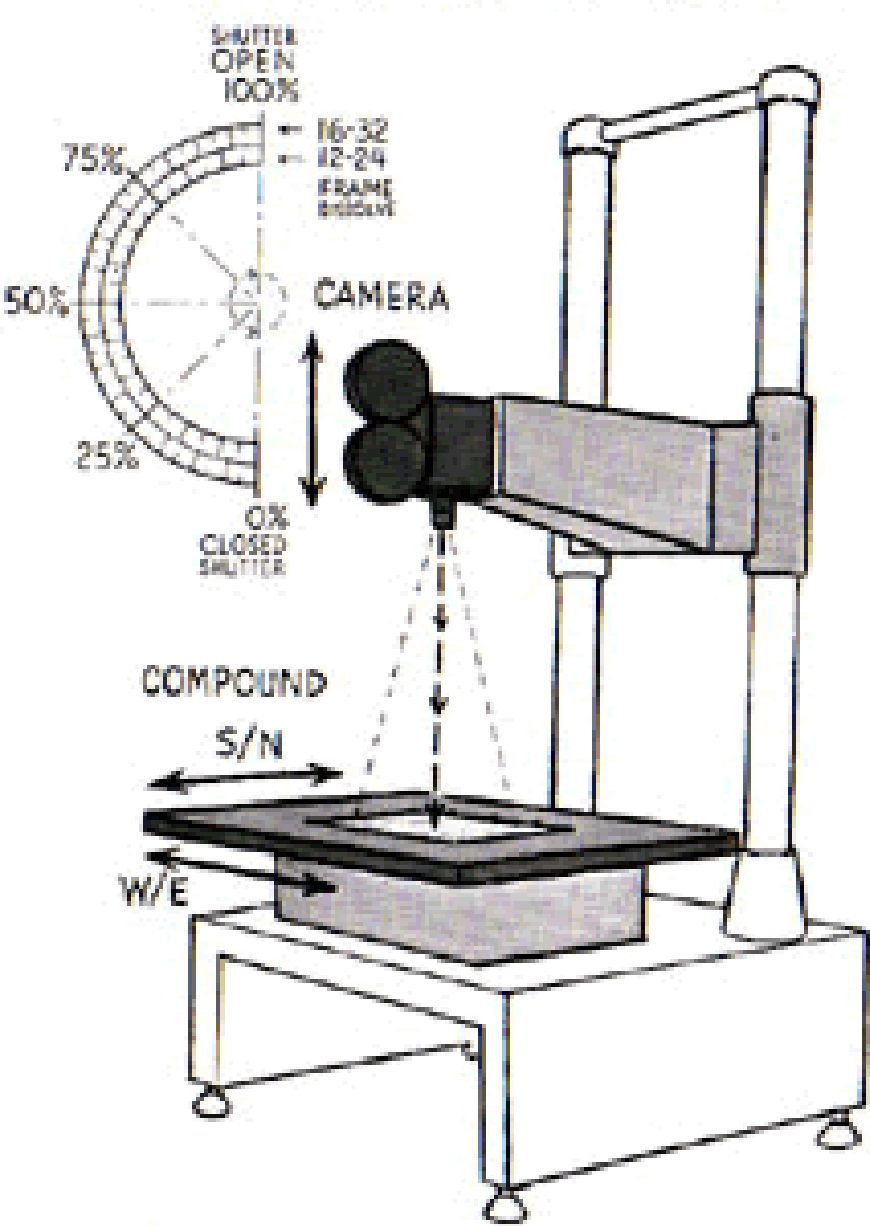
- A **animação tradicional** é feita em desenhos seqüenciais (24 fps) utilizando-se uma mesa de luz própria com pinos e folhas translúcidas ou acetados.
- O animador cria os desenhos principais com as poses, executando depois os desenhos de intervalos compondo a ação.
- Os desenhos são então passados a limpo (clean up) e pintados, para serem fotografados.

Animação Tradicional

13

- Consagrou-se através dos estúdios Disney e da maioria dos desenhos animados da década de 20 até os anos 90.
- Hoje em dia os desenhos ainda são feitos a mão, mas pintados e animados em computador.
- Exemplos: Branca de Neve, Rei Leão, Pernalonga, etc.







Animação Digital 2D (Flash)

17

- A **animação digital 2D** é feita principalmente utilizando-se o software Adobe Flash.
- Tem como características o uso de traços geométricos (vetoriais), cores chapadas e economia de desenhos através da repetição de gráficos
- Atualmente, o flash conta com diversas inovações para produção de filmes animados.
- Exemplos : Padrinhos Mágicos, Mega Liga dos VJs Paladinos, Fudêncio, Peixonauta...



Animação Digital 3D

19

- A animação digital 3D é toda feita em computador através de softwares de modelagem e animação tridimensional (Maya, 3DMax, Blender, etc).
- Neste caso, o animador não desenha nada. Ele modela objetos, formas e personagens através de ferramentas em um ambiente virtual em 3D, a partir de sólidos geométricos ou massas.
- Os personagens ganham movimentos automaticamente a partir da programação feita.

Animação Digital 3D

20

- As animações 3D tornaram-se populares a partir do meio da década de 1990, possibilitando novas maneiras de expressões, gráficos mais realistas e personagens volmétricos.
- Está presente atualmente também em games.
- Exemplos: Os incríveis, Toy Store, Madagascar, Up, etc.



Prof. Marie Mancuso



Ficha de Animação

23

- Qualquer animação é organizada, a partir do roteiro, pensando-se na execução da cena.
- A partir da encenação (visualizada no storyboard) e do cálculo do timing, o animador organiza o filme, planeja as seqüências, através dos:
 - Personagens;
 - Ações;
 - Cenários;

Ficha de Animação

24

- Para auxiliar nesta tarefa, é fundamental

Organização

e

Planejamento.

- Isto é feito, principalmente, através da ficha de animação.

JOB		SC									
CENÁRIO		PÁGINA									
INFORMAÇÕES	FOT	VOZ	MUS	F-6	E-5	D-4	C-3	B-2	A-1	CAM	F
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9

JOB		SC									
CENÁRIO		PÁGINA									
INFORMAÇÕES	FOT	VOZ	MUS	F-6	E-5	D-4	C-3	B-2	A-1	CAM	F
	1										1
	2										2
	3										3
	4										4
	5										5
	6										6
	7										7
	8										8
	9										9
	10										10
	11										11
	12										12
	13										13
	14										14
	15										15
	16										16
	17										17
	18										18
	19										19
	20										20
	21										21
	22										22
	23										23
	24										24
	25										25
	26										26
	27										27
	28										28
	29										29
	30										30
	31										31
	32										32
	33										33
	34										34
	35										35
	36										36
	37										37
	38										38
	39										39
	40										40
	41										41
	42										42
	43										43
	44										44
	45										45
	46										46
	47										47
	48										48
	49										49
	50										50
	51										51
	52										52
	53										53
	54										54
	55										55
	56										56
	57										57
	58										58
	59										59
	60										60

- A ficha de animação é onde devem ser anotados, calculados e observados o número dos frames, o cenário e a posição da câmera. Nela também vão observações sobre o som e o tipo de movimento que está ocorrendo.

Ficha de Animação

26

- Após o preenchimento da ficha e da produção do Storyboard, é feita a animação (podendo ou não ter um sinc com o áudio) para depois se fazer a finalização.

