
Princípios da animação



Os 12 princípios da animação

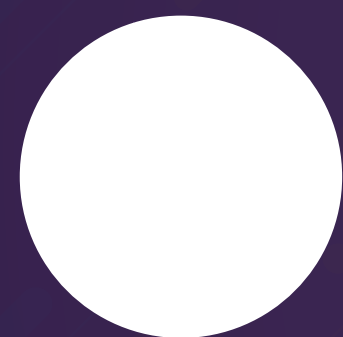
- Animar não é apenas e simplesmente movimentar o objeto, existem estilos e formas de animar e trazer este movimento de uma maneira mais orgânica, mais única.

E durante todo o período de estudo e produção dos animadores com relação ao processo de animar foram sendo criados conceitos que trazem melhor qualidade para a animação, qualquer animador precisa conhecer e aplicar amplamente estes conceitos para ter um bom resultado.

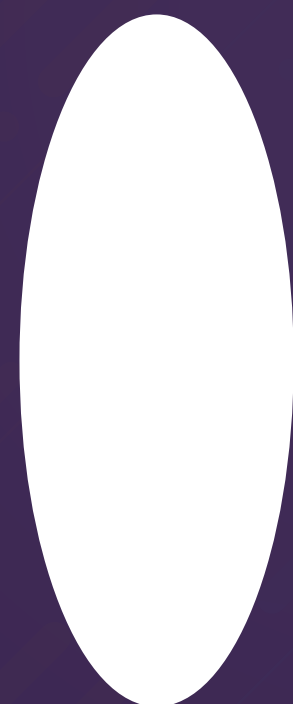
E esses conceitos são os **12 princípios da animação**. Vamos conhecer cada um deles dentro das próximas aulas.

1º SQUASH AND STRETCH

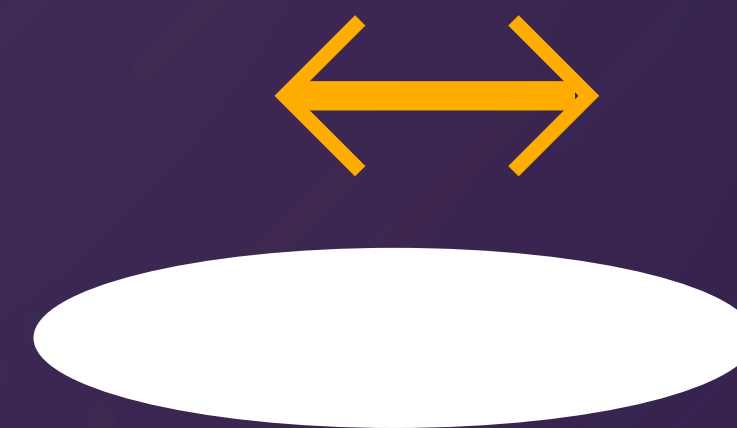
- E o princípio que tem a propriedade de deformar o objeto, existe uma deformação inerente no movimento que indica um deslocamento mais rápido, o peso, o appeal. Este princípio é usado em toda situação para trazer profundidade interpretativa no movimento.



forma original
da bola



O movimento da bola caído
ou subindo.



O movimento da bola encontrando
o chão

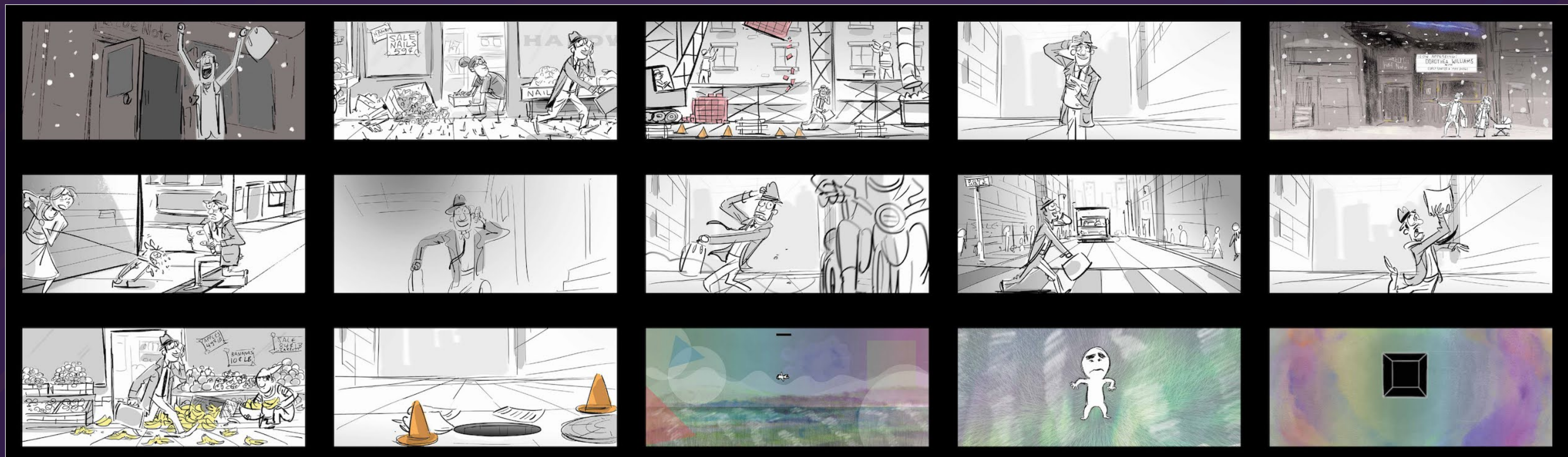
2º ANTECIPATION

- É bem simples, toda ação precede de algo para informar que aquilo vai ser feito, se um personagem vai pular ele precisa se agachar para ter impulso e em seguida pular, se ele vai socar ele precisa gerar um movimento que vai representar a sua ação.



3º STAGING

- É a apresentação de uma ideia para que seja claro e simples o seu entendimento na animação.

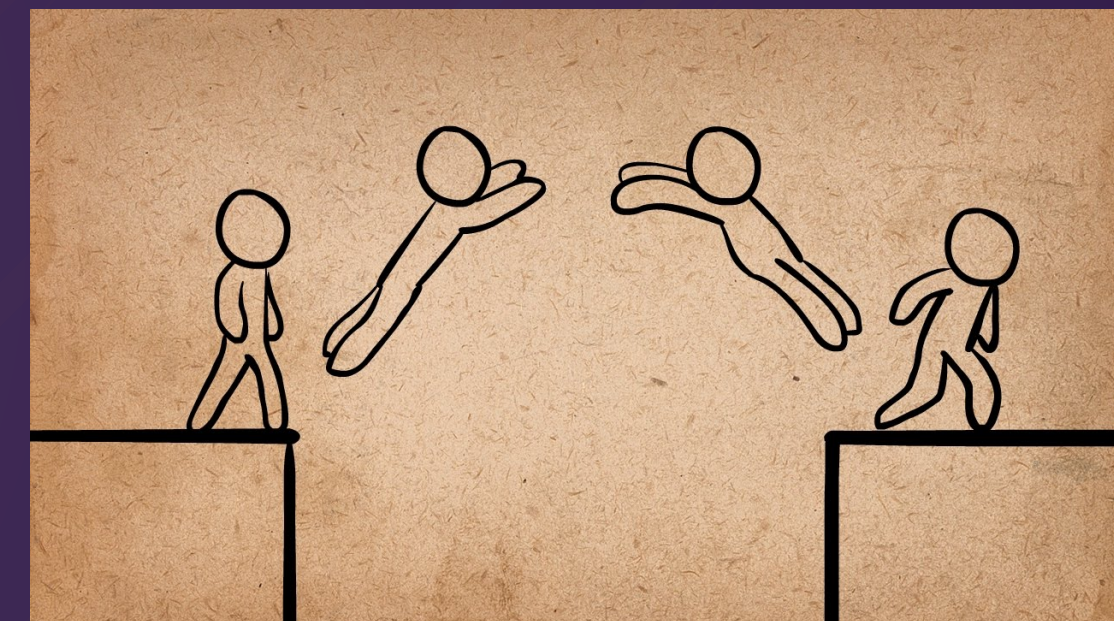


4º STRAIGHT AHEAD E POSE TO POSE

- São técnicas de animação quadro a quadro, como um motion designer nós utilizamos basicamente a Pose to Pose mas cada uma tem suas vantagens.

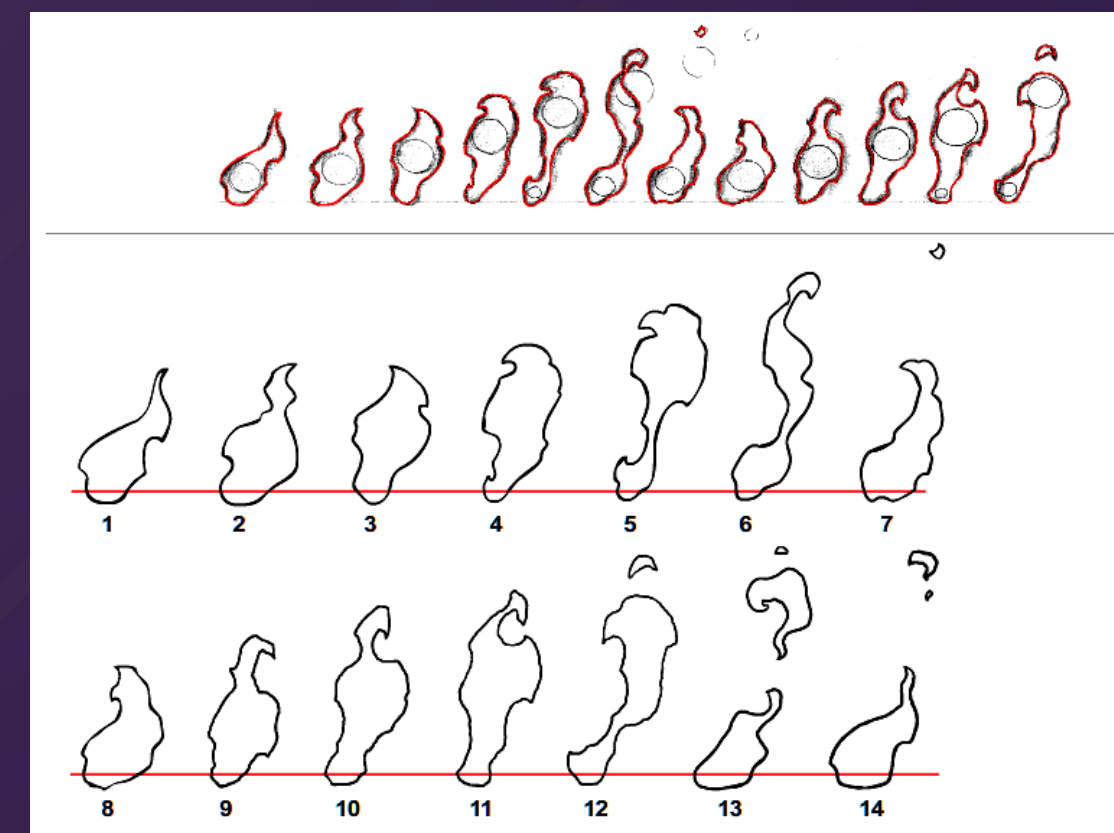
- **Pose to pose**

Basicamente é a animação por quadros chaves da animação, ajudando o animador a visualizar os principais frame e depois ir criando o movimento que existe entre esses frames



- **Straight Ahead**

É a animação quadro a quadro, melhor utilizada para criar animações orgânicas e que não possuem pontos chaves definidos, como fogo, uma folha caindo, etc..

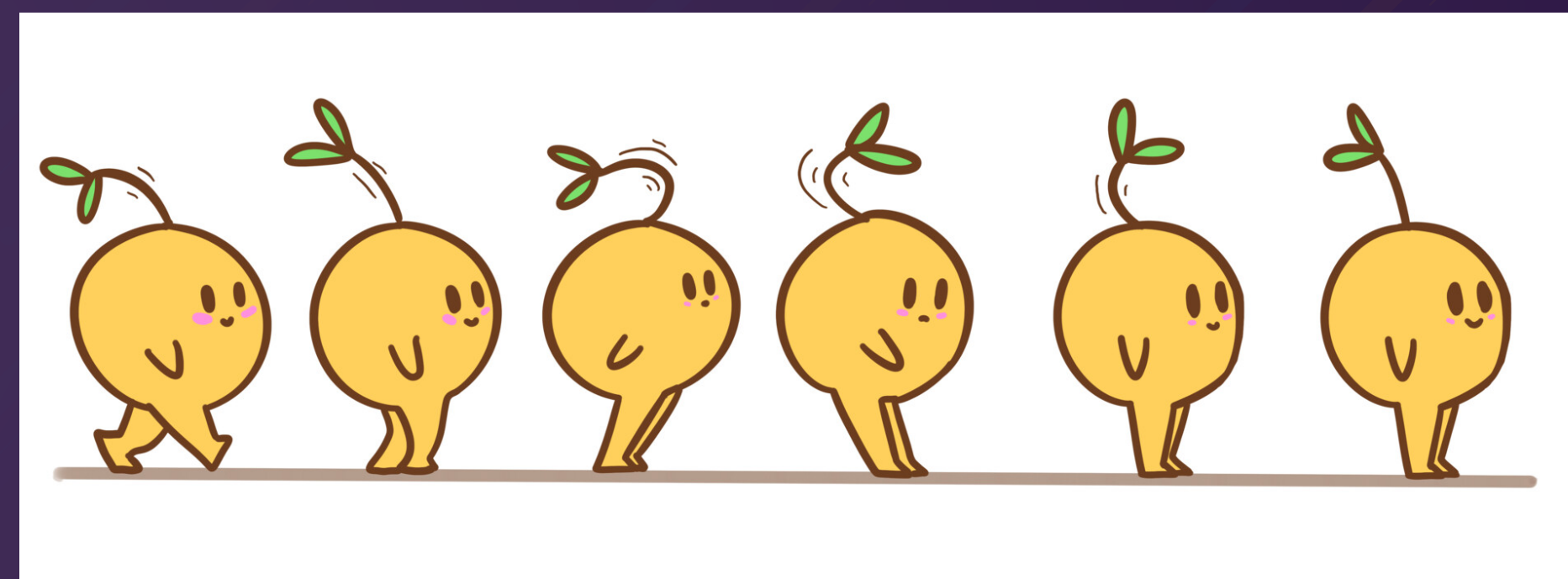


5º Follow Thought e Overlapping Action

- Existem adereços que acompanham nossa animação, como capas, orelhas, laços e vários outros pequenos elementos que seguem nossa animação. Este princípio trata da animação destes elementos.

- **Follow Thought**

Este termo define o movimento que existe nos adereços após o objeto principal parar sua ação, como o cabo na cabeça do personagem que tem um efeito de chicote assim que ele para de andar.



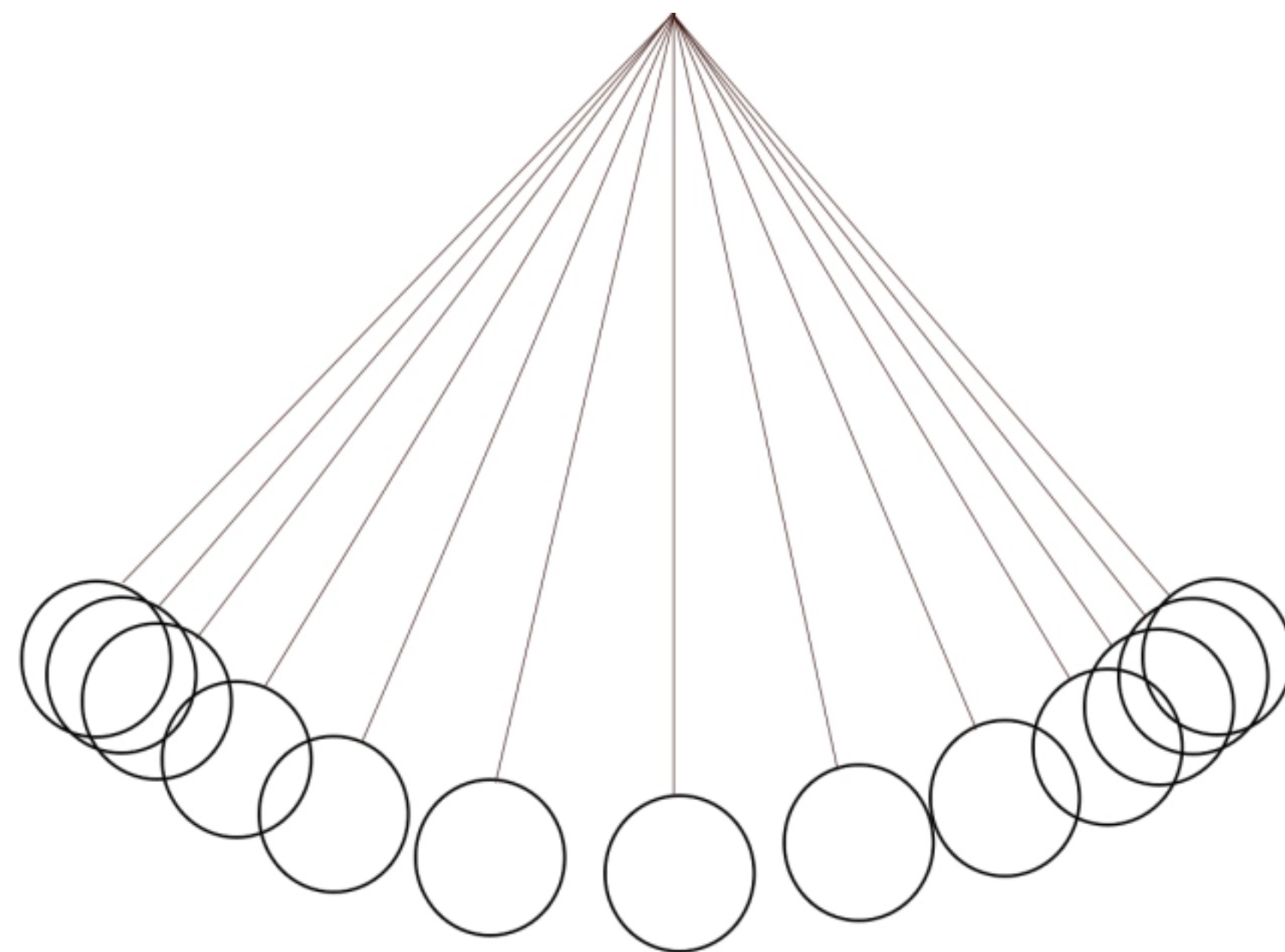
- **Overlapping Action**

Este termo define o tempo da animação do objeto principal para o adereço, pois eles não se movem da mesma forma, enquanto o objeto principal está no ar o adereço acompanha o movimento um pouco depois. Como o rabo de uma raposa ao correr.



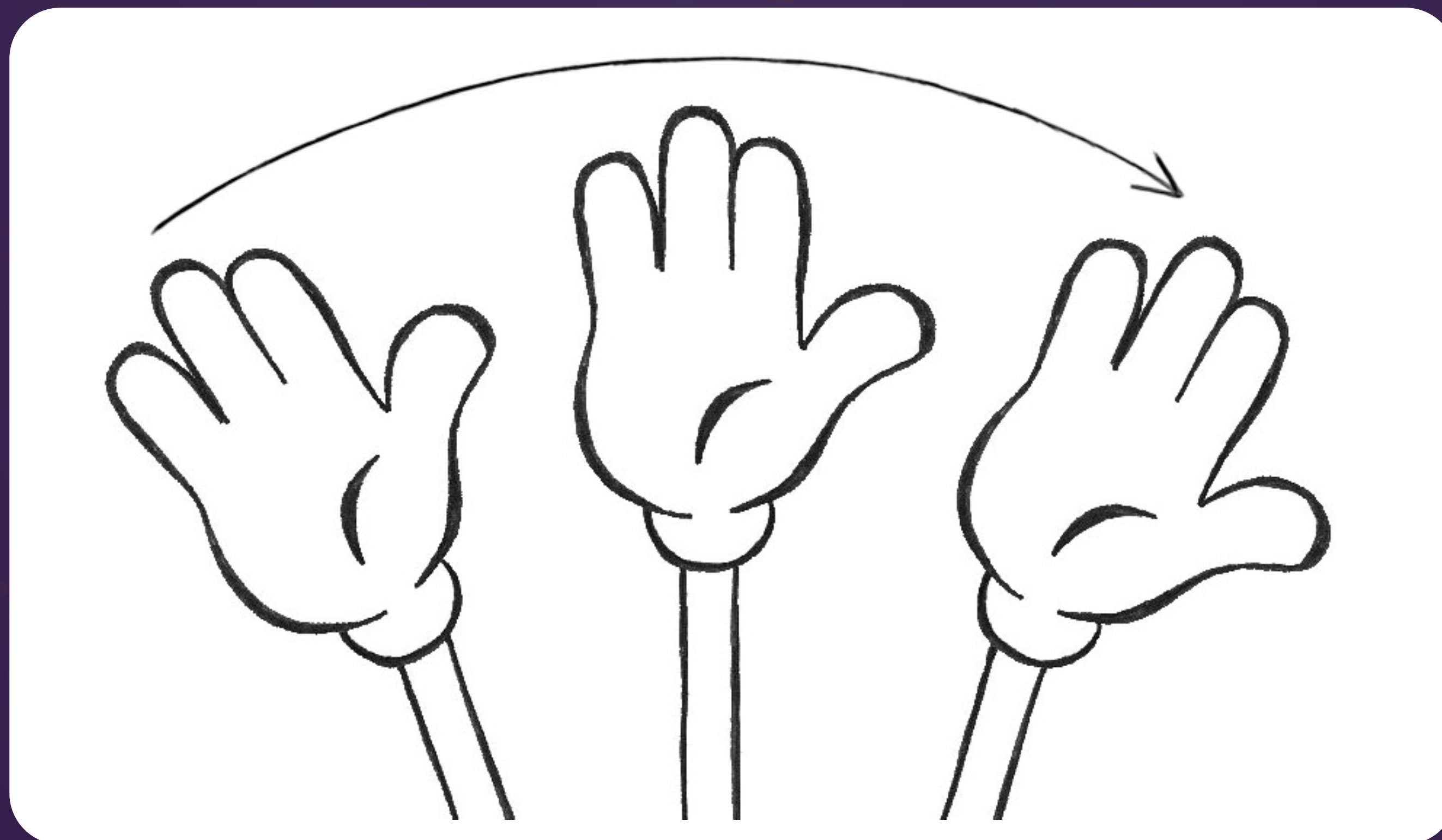
6º SLOW IN / SLOW OUT

- Este princípio da animação é um princípio físico de qualquer movimento, você vai partir de um ponto de repouso, ganhar uma aceleração, atingir uma velocidade máxima, reduzir a aceleração e voltar ao ponto de repouso. Todo e qualquer movimento parte deste princípio.



7º ARCOS

- A maioria dos movimentos que vemos na natureza, segue o formato de um arco, e por isso este principio existe, se baseado nas animações mais fluidas e organicas sempre podemos nos basear em arcos para criar esta animação, a não ser que seja algo muito robótico.

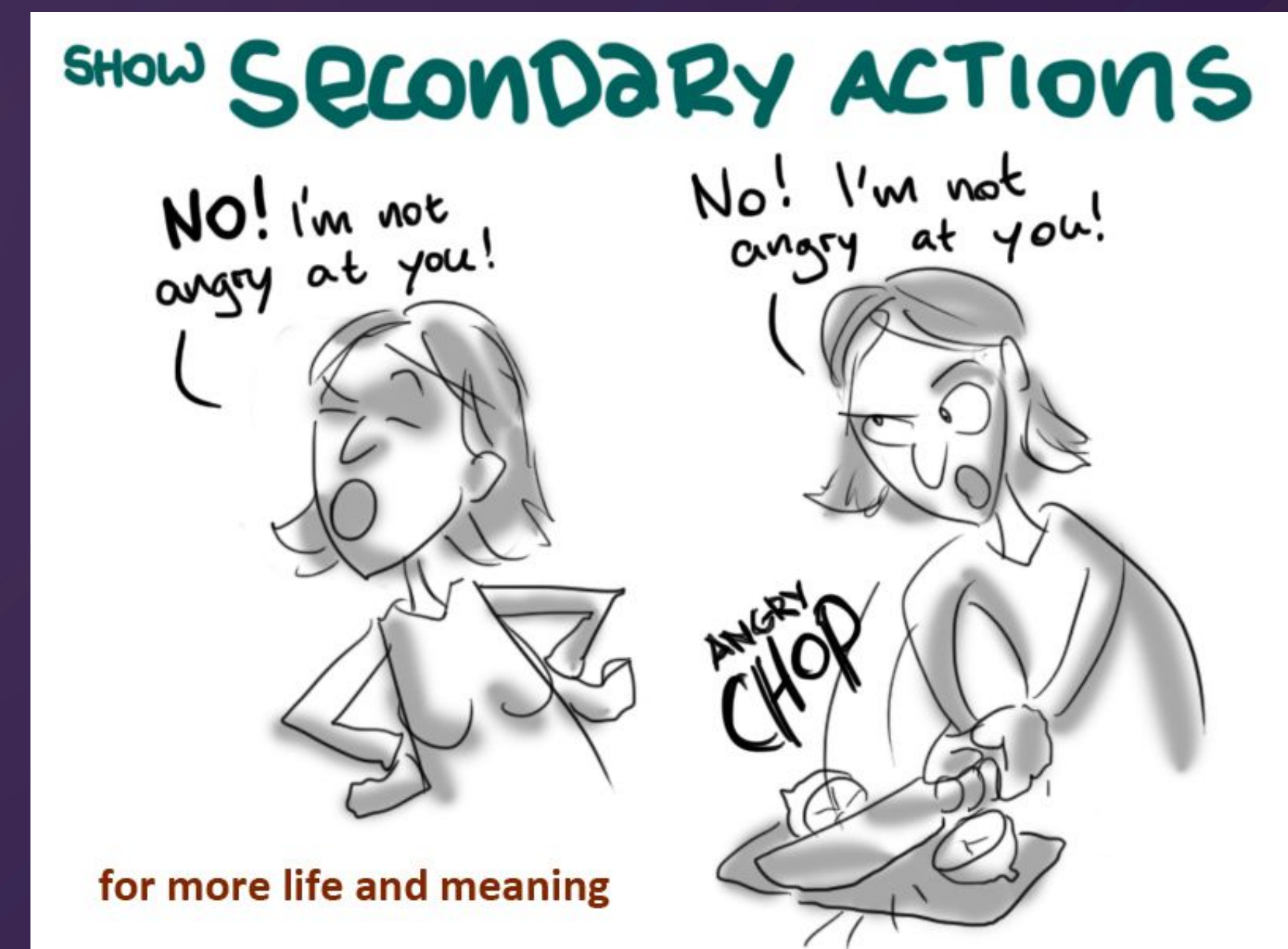


8º SECONDARY ACTION

- É um princípio muito confundido com o overlapping action, mas na verdade a ideia deste princípio é como as outras ações ao redor da animação podem criar maior dimensão no que esta sendo proposto na animação.

Se você pegar como referencia um personagem batendo em uma porta, você pode entender se ele está assustado, com raiva, com vergonha, etc pela forma na qual ele bate na porta.

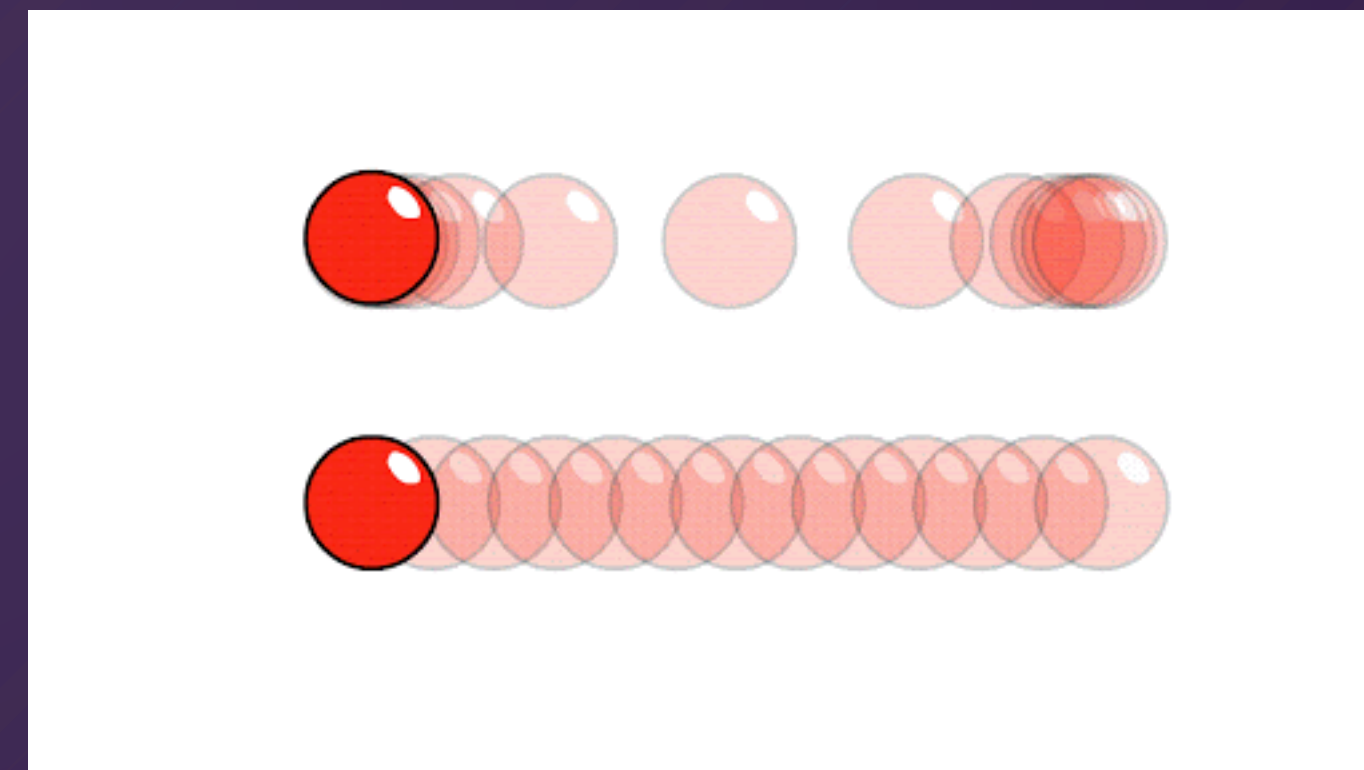
A animação principal é o BATER NA PORTA, o personagem esta mais encurvado para demonstrar vergonha, ou com os punhos cerrados para demonstrar raiva é a ação secundária que traz sentido para a animação principal.



9º TIMMING

- Timming é um termo bem amplo que é aplicado à varias coisas, na animação é exatamente sobre a personalidade e a natureza da sua animação, sua velocidade e acontecimentos ditam como a ação animada deve se parecer e o que deve passar.

Uma bola pode ter recebido uma pancada forte ou fraca adepender da quantidade de quadros (timming) que existe na sua animação. quanto menor a quantidade de quadros mais rápido a animação vai ocorrer, qunto maior, mais devagar, trazendo a ideia de força nesta situação.



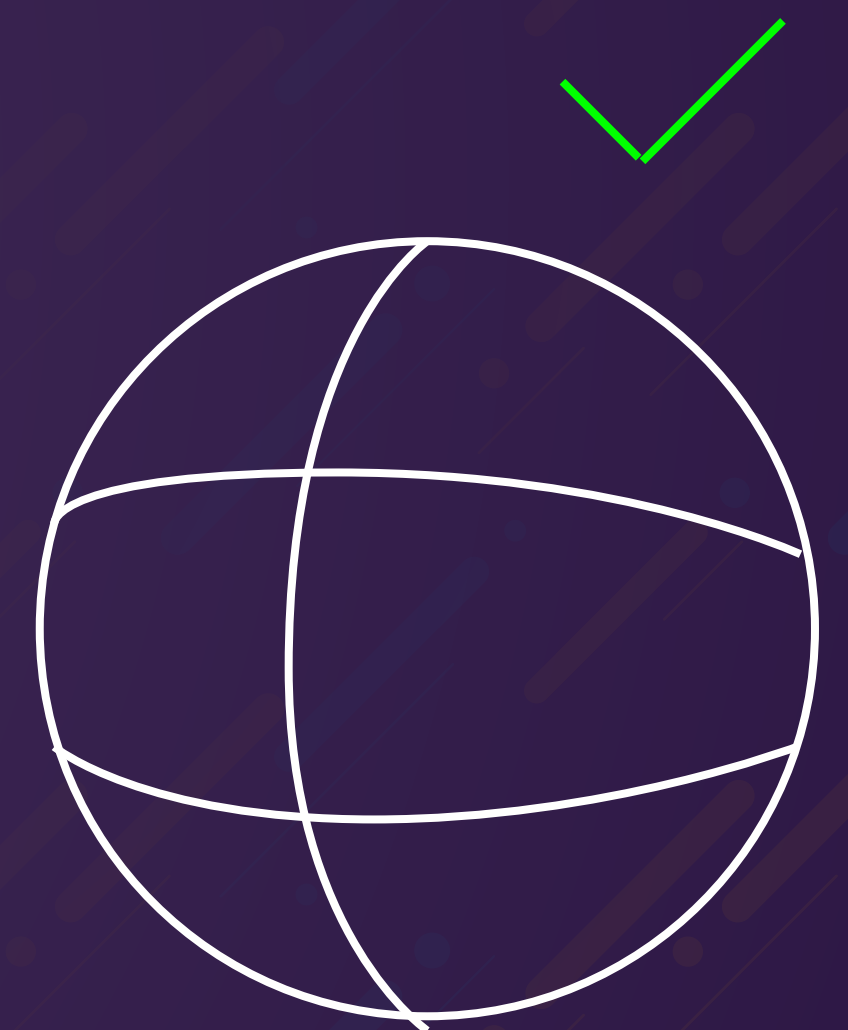
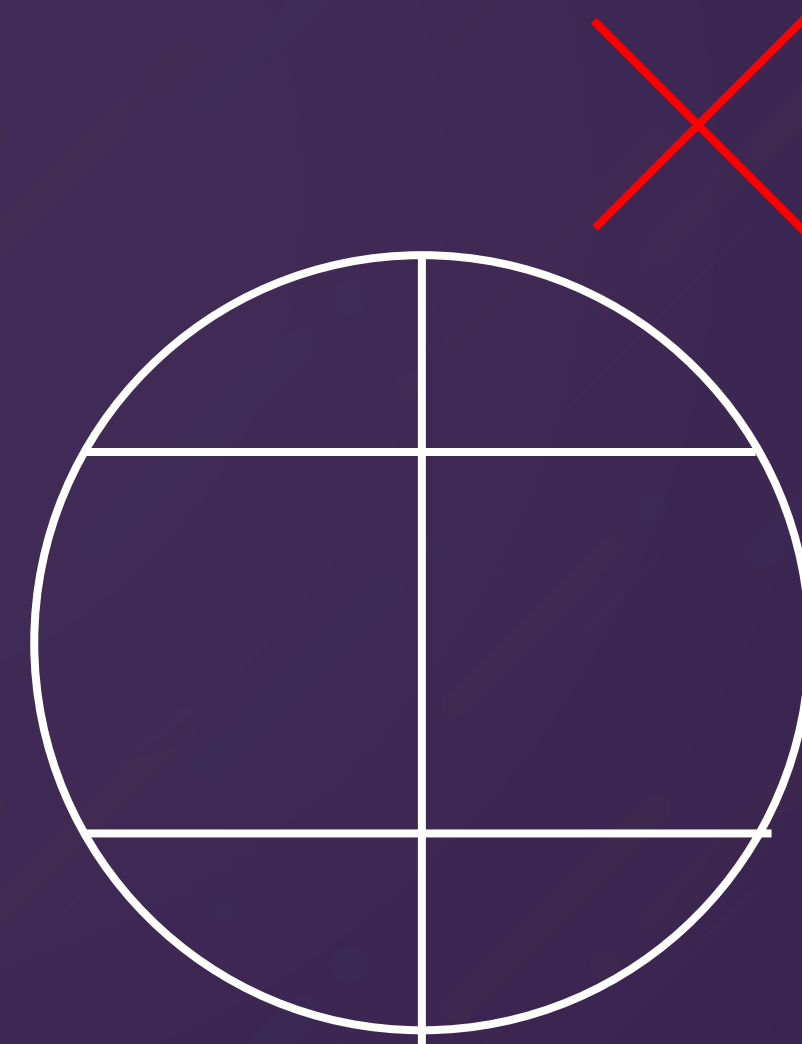
10º EXAGGERATION

- Toda animação pode possuir exagero para trazer mais impacto na sua animação, a ideia deste principio é deixar a ação feita na animação mais convincente. como um personagem que esta feliz, deixe ele explicitamente feliz atraves do exagero em suas expressões e movimentos.



11º SOLID DRAWING

- Este principio é sobre deixar as formas como se existisse em uma ambiente real ou seja tridimensional, com volume, peso, e balanço. Traz mais forma ao objeto e maior profundidade à animação, além de manter o processo de animar mais fácil entre os pontos chave.



12º APPEAL

- É um princípio que define a característico do personagem através da sua animação e forma, um heroi tem que se parecer como um heroi, assim como um vilão tem que se parecer com um vilão.

