

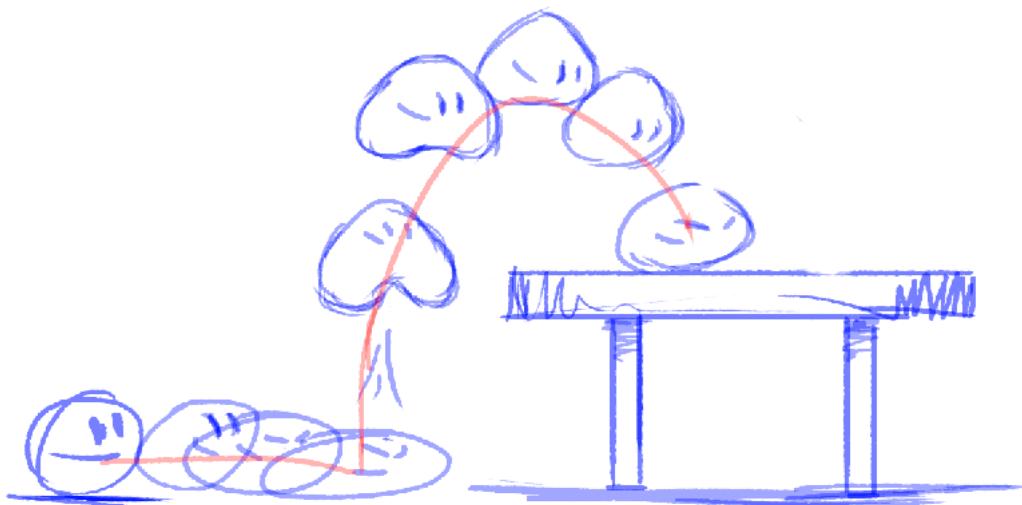
06

## Pose a pose ou direto?

O que seria o ideal ao animar: desenhar quadro a quadro a movimentação do personagem, ou desenhar o primeiro quadro-chave, o último quadro-chave, e depois ir desenhando os quadros intermediários?

As duas técnicas são válidas. Experimente as duas para entender que cada uma tem suas indicações e contra-indicações.

As duas possibilidades compõe um dos fundamentos de animação, que chamamos de animação direta e quadro a quadro, respectivamente.



Acima, um exemplo de animação direta. Ela é boa para construir movimentos espontâneos e é boa para movimentos inesperados, como em cenas de ação.



Neste outro exemplo, em vermelho podemos ver os quadros-chave (keyframes) em vermelho e os frames feitos depois em azul. Este método nos permite pensar melhor no movimento e no timing, criando de forma menos espontânea, só que mais preciso.

