

Aula 01

---

# Primeiro contato com animação

---



# O que é animação

- A animação é dar “vida”, movimento à alguma imagem, eles podem ser desenhos animados ou até mesmo gráficos e formas que seguem um percurso simples do ponto A ao ponto B.
- Este conceito já é bem antigo, o Fenaquiscópio, um aparelho invetado por Eadweard Muybridge em 1893 já mostrava imagens girando e passando entre elas em uma certa velocidade, dando a impressão de movimento, foi no que se baseou todo o desenvolvimento cinematográfico.
- A partir daí o estudo em cima desta ferramenta foi se aprofundando e a primeira animação criada usando um projetor de filme , aparelho que possuía a mesma base do Fenaquiscópio para reproduzir imagens animadas, foi lançada e ela se chama Fantasmagorie.

Se quiser assistir a animação [clique aqui](#)

# Animação Digital

- Obviamente, juntamente com a tecnologia a animação foi desenvolvendo e ganhando espaço. Cada vez mais que iam aprofundando sobre animação iam criando conceitos e definições que são usadas principalmente dentro do universo digital de animação.
- ◆ **Frame** - O frame é um termo que vamos escutar bastante, ele indica um quadro da animação pensa no Fenaquiscópio, uma imagem daquela é definida como frame.
- ◆ **Timecode** - No after effects não trabalhamos normalmente com esses frames de forma direta, como lidamos com pós-produção de vídeos e materiais longos e já finalizados, lidamos com segundos, em vez de visualizar o nosso tempo por frames como softwares de animação.
- ◆ **Framerate** - A quantidade de quadros (frames) que vai ser tocado em 1 segundo de animação define o que é o framerate, e isso influencia diretamente na qualidade final da animação, deixando ela mais fluida ou travada.



Aula 02

---

# Frame rate - dropframe e non-dropframe

---



# Drop frame

- O dropframe irá pular alguns quadros em determinados momentos da sua linhas de tempo. Existe um padrão visual no seu TIMECODE que identifica se ele é um TIMECODE com dropframe ou sem.

O DROPFRAME vem com este nomenclatura - HORAS:MINUTOS:SEGUNDOS;FRAMES - 02:01:27;03 - Note o ponto e virgula que separa os segundos dos frames do seu vídeo.

- E o que isto tem a ver? Bem a imagem formada na TV depende da sua frquencia, imagine que ela va produzindo linha sim e linha não de informação entrelaçada, e isso em uma velocidade muito alta é o que forma a imagem que vemos nas TVs mais antigas, isto afetava diretamente a taxa de quadros visíveis na tela, e para isso funcionar ver algo animado e colorido em uma TV ela precisava perder alguns milisegundos de velocidade nessa frequencia. E devido a isso era necessario compensar os frames dando esses pequenos saltos que chamamos de DROP FRAMES.
- Devido a isto o Drop Frame elimina (apenas numericamente) dois frames a cada minuto de vídeo, exceto pelo décimo minuto a cada dez minutos, para nivelar essa frequencia e o tempo de frames na formação da imagem.
- Enquanto o NON-DROP FRAME simplesmente não faz esta ação de pular estes frames, existe um artigo que explica beeeem mais detalhado sobre esta parte técnica, se tiver interesse em ler basta [clicar aqui](#)