

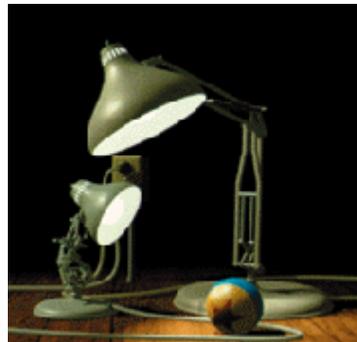
Animação Antropomórfica

Manipular um objeto que seria inanimado é chamado de animação antropomórfica. Você já deve ter visto algum comercial de TV cujo personagens eram os próprios produtos agindo e interagindo com pessoas. Isso é a animação antropomórfica, ou seja, a técnica de animar objetos que na realidade seriam inanimados. Mas como dar vida a personagens que não tem braços, pernas, uma cabeça e somente um corpo? A resposta está na técnica aplicada. Com uma boa temporização e posturas fortes você conseguirá expressar a maioria dos movimentos reais em um objeto. Neste tipo de animação a temporização é fundamental para que o resultado seja satisfatório, por isso requer muito tempo de prática até conseguir resultados realmente convincentes.



Geralmente os tipos de personagens para este tipo de animação se dividem em 2 categorias. O de **formas estáticas** e os **volumosos**. Na produção desses dois personagens as diferenças podem não parecer muitas, mas na hora da animação e concepção geral as diferenças são realçadas.

O personagem de **formas estáticas** é modelado bem realisticamente e se move apenas nos modos que se moveria no mundo real. Um exemplo deste tipo de personagem pode ser encontrado em Luxo Jr. da Pixar, dirigido por John Lasseter. Neste filme, uma abajur de mesa ganha vida.



O abajur se move em três juntas, mas a temporização dos

movimentos o faz convincentemente vivo. O abajur permanece real e suas partes nunca mudam de forma. Personagens de formas estáticas são excelentes para objetos mecânicos ou quase mecânicos com muitas juntas, tal como um robô industrial ou um brinquedo de lata.



Os personagens Volumosos são animados com o objetivo de quebrar as leis da física e dá aos personagens uma capacidade de se estirar e comprimir que jamais teriam no mundo real. Este tipo de animação pode ser utilizado em diversos temas, como por exemplo em uma animação de comercial onde um frasco de shampoo pode ganhar vida.

Produzindo os personagens

Geralmente, ao trabalhar com personagens antropomórficos, o processo de modelagem é muito simples. Quanto tempo você leva para modelar uma caixa ou um tubo ou frasco de shampoo? Na realidade o processo que necessita de mais trabalho é justamente o da animação, onde devemos saber exatamente o tempo e como o personagem deve se comportar na animação. Um método que pode ajudar é determinar com que tipo de animal o personagem se parece. Uma mesa com quatro pernas pode se comportar como um cachorro. Uma mangueira pode ter os aspectos de uma serpente e assim por diante.



O tamanho do personagem também influi na animação. Talheres animados devem se mover muito mais rápido do que um Edifício Chrysler antropomórfico. Outra questão na concepção de criação é se o personagem terá ou não um rosto. Muitas emoções podem ser retratadas somente através da postura corporal, mas se o personagem fala, a questão do rosto torna-se importante. Podemos adicionar lábios e uma boca, mas esta é a solução simples.



O talento requer algo mais criativo. Por exemplo, a extremidade da mangueira de um aspirador de pó pode ser usada como uma boca. Simplesmente movendo a tampa da lata para cima e para baixo, podemos criar um sincronismo labial surpreendentemente convincente.

Veja este exemplo. Uma lata de refrigerante pode ser facilmente animada com pés artificiais. Mas com uma animação antropomórfica o interesse aumenta muito mais.

O "Pulo do gato": Temporização

Animar um personagem sem rosto pode ser extremamente difícil, mas é também um dos melhores exercícios que um animador pode realizar. Todas as expressões e sentimentos que se quer demonstrar estará diretamente ligada a temporização da animação. Se cravarmos a temporização e usarmos bastante antecipação e movimentos excedentes, estaremos já começando a dar vida a animação antropomórfica. Você tem que se lembrar que o personagem não tem olhos, membros e demais elementos que caracterizam um personagem, por isso, o público estará diretamente focado ao modelo, em suas posturas e na temporização. Qualquer erro de temporização será facilmente percebido e uma temporização ruim se transformará em uma temporização muito ruim. Por isso mesmo que dizemos que este tipo de animação é um excelente método para aperfeiçoamento do animador.

Bom, para animar um personagem de formas estáticas, as juntas serão os únicos pontos de movimentação. Como não podemos alterar sua forma, modificadores como Bend, Twist e Taper estarão descartados. Temos então que valorizar o personagem nos processos de antecipação, nos movimentos excedentes e nas suspensões móveis. É claro que também devemos atribuir a que partes do modelo representam os membros, como cabeça, corpo, etc. Um abajur pode ter sua lâmpada como face e o refletor imaginado como a cabeça e o corpo se prolonga para baixo até a mesa.

Para animar personagens Volumosos devemos sempre alterar a sua forma, pois a concepção geral é ultrapassar a barreira do realismo. Existem muitas variáveis para dar personalidade a este tipo de personagem e isso será basicamente afetado de acordo com os modificadores que você irá aplicar. Modificadores como Bend, Twist, Taper, FFDs e vários outros podem caracterizar muito bem a situação que você deseja que seu personagem viva. Veja como modificadores diferentes alteram a personalidade de um personagem nas figuras abaixo:



Usando um modificador Bend podemos dar à caixa uma cintura e curvÁ-la para frente ou para trás.



Um modificador Twist permite que o personagem olhe para os lados.



Usando um FFD você pode fazer com que o personagem empine o peito demonstrando força...



Ferramentas como dimensionar, curvar, torcer, etc são muito práticas neste tipo de animação, mas funcionam melhor com objetos simples, como uma caixa de cereal mostrada no exemplo acima. Claro que elas tem limitações. Se você desejar fazer com que uma caixa ande, não há modo convincente de fazer com que se mude o posicionamento dos pés, mesmo porque ela não tem pés. Uma alternativa usada, e muito usada, é a caminhada através de uma série de saltos ou pulos que não dependem do posicionamento exato dos pés.

A animação antropomórfica requer muito tempo de prática e paciência até conseguir acertar a temporização e a personalidade correta que se deseja dar ao personagem, mas repetir mais uma vez, é um excelente exercício para que você se torne realmente um excelente animador.

Faça o [tutorial](#) que dispomos aqui na 3DZone e inicie neste fantástico mundo animado.

...ou que encolha demonstrando surpresa.

Conteúdo descritivo deste link foi retirado do livro Animação Digital em 3D de G. Maestri.