**ANIMASI TRADISIONAL**

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenalsampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yangdigunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasijuga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan padacelluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yangsering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakandigambar satu persatu di atas cel.



  Gambar B.2: Contoh gambar proses gerakan berjalan pada animasi tradisional.

Lebih dalam lagi pengertian cel animation atau animasi cel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi. misalnya ada tiga buah animasi cel, cel pertama berisi satu animasi karakter, cel kedua berisi animasi karakter lain, dan cel terakhir berisi latar animasi. Ketiga animasi cel ini akan disusun berjajar, sehingga ketika dijalankan animasinya secara bersamaan, terlihat seperti satu kesatuan.

Animasi tradisional proses pembuatan gambar dikerjakan secara manual atau dengan tangan dan untuk proses pergerakkannya memakai banyak frame jadi setiap satu animasi memerlukan sekitar 20 frame dan diperlukan waktu serta tenaga yang besar untuk menghasilkan sebuah animasi yang lengkap. Animasi ini dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-”putar” sehingga muncul efek gambar bergerak. Gambar pertama dipaparkan pada screne. Kemudian gambar kedua yang mungkin lebih kecil atau berukuran sama dengan gambar pertama ditumpuk pada gambar pertama. Proses ini diulang beberapa kali, setiap kali gambar yang baru menunjukkan sedikit perubahan. Sekiranya proses ini diulang-ulang, ia kelihatannya seperti bergerak.

**Tipe animasi tradisional**

Cel animation

• Berdasarkan pada perubahan yang terjadi dari satu frame ke frame berikutnya

• Digambar pada *celluloid sheets* (sehingga dinamakan Cel animation) yang sekarang

  Bina Nusantara digantikan oleh layer-layer digital

Stop animation

Yaitu animasi yang dibuat dengan cara menghidupkan urutan still image (gambar tidak bergerak) atau memfilmkan susunan gambar untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi.  Animasi itu dibentuk dari gambar-gambar yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakkan.

**Jenis – jenis animasi tradisional**

ANIMASI FLASH

Salah satu jenis akhir animasi komputer adalah Flash animasi. Animasi Flash diberi nama untuk program Flash dari Adobe yang mereka diproduksi, meskipun saat ini ada program lain yang juga memungkinkan animator untuk menciptakan “flash” animasi. Meskipun keterbatasan dalam hal gerakan dan gaya, Flash murah untuk memproduksi dan karena itu semakin meningkat popularitasnya. Animasi Flash sering digunakan dalam iklan dan umum sebagai konten video di situs Web.  
Animasi flash menggunakan vektor untuk menghasilkan gerakan. Ini berarti bahwa daripada mengandung obyek di setiap negara sebagai bergerak antara titik, program ini hanya menyimpan informasi yang relevan tentang karakteristik dari obyek itu sendiri dan kemudian menghasilkan sebuah rumus matematika yang menggambarkan gerakannya. Proses ini berguna untuk membuat animasi komputer bila ukuran file menjadi masalah, seperti dalam distribusi Web atau ketika menghidupkan pada komputer pribadi.

**MOTION CAPTURE**

Motion capture adalah jenis animasi komputer yang telah memperoleh banyak minat dalam beberapa tahun terakhir. Ini bergantung pada sensor kecil yang ditempatkan pada pelaku di berbagai titik di sekitar tubuh mereka. Para aktor melakukan dan gerakan mereka ditangkap oleh kamera yang dapat menemukan sensor dan melacak gerakan mereka. Gerakan ini kemudian dapat ditransfer ke komputer-tokoh yang dirancang akan bergerak dengan cara yang persis sama seperti aktor lakukan.  
Motion capture signifikan bagi yang menjembatani kesenjangan antara tradisional pembuatan film metode dan teknologi baru. Gerak menangkap pertunjukan sering dibahas dalam hal realisme mereka atau emosi, seperti live-action pertunjukan akan. Beberapa contoh dari motion capture termasuk Gollum di “Lord of the Rings” film, versi 2005 dari “King” dan seluruh pemain tahun 2007 “Beowulf.”

**CGI COMPOSITING.**

Animasi komputer juga digunakan di tempat teknik yang lebih tua dari film animasi. Sejak hari-hari awal bioskop, unsur-unsur animasi telah ditambahkan ke gambar difoto. Unsur-unsur lain, seperti model atau latar belakang dicat, juga digunakan dan harus susah payah dipasangkan dengan rekaman live-action. Ini melibatkan proses optik panjang di mana berbagai elemen yang kembali difoto beberapa kali agar dapat composited bersama menjadi satu gambar. Karena kompleksitas proses, efek khusus yang mahal dan jarang digunakan dalam jumlah besar oleh semua tapi film yang paling tinggi dibiayai.  
Komputer citra yang dihasilkan mengubah semua itu, yang memungkinkan pembuat film untuk menggunakan layar biru atau hijau untuk memilih bagian dari film yang nantinya dapat dengan mudah dihilangkan dengan komputer dan diganti dengan gambar dari sumber lain, baik foto atau animasi sepotong. Komputer compositing animasi bahkan fungsi di banyak konsumen tingkat program video editing.

**KOMPUTER ASSIST.**

Beberapa contoh pertama dari animasi komputer komersial secara tradisional ditarik urutan animasi yang menggunakan bantuan komputer. Ini bisa dalam bentuk komputer memproduksi “di-perantara” atau gambar yang menghubungkan dua input yang sama gambar oleh seniman (sehingga memungkinkan seniman untuk menggambar gambar individu lebih sedikit). Komputer animasi dibantu pertama kali digunakan dalam sebuah film animasi di “The Mouse Detective Besar” Disney pada tahun 1986. Sebuah adegan dalam film berlangsung dalam jam, dan roda gigi mekanik kompleks benar-benar diberikan dalam komputer sebagai kawat-frame grafis sebelum dipindahkan ke sel, di mana mereka bersatu dengan unsur-unsur lain dari TKP. Teknik yang sama digunakan oleh Disney dalam film kemudian seperti “Beauty and the Beast” (1991), “Pocahontas” (1995) dan “Tarzan” (1999) untuk mereproduksi halus, gerak yang kompleks dalam gaya, tradisional dua dimensi animasi.

**GERAK KONTROL DAN SCRIPT.**

Animasi komputer yang paling modern menggunakan sistem kendali gerak yang animator memanipulasi untuk membuat sebuah objek, dan kemudian memindahkan obyek yang melalui serangkaian pose. Ini menghasilkan gerakan yang akan menghasilkan gambar bergerak akhir. Animasi gerak pertama kontrol dilakukan dengan sistem scripting seperti ASAS (Aktor Script Sistem Animasi). Dalam skenario ini, animator adalah seorang programmer komputer yang menulis kode dalam bahasa komputer untuk menghasilkan sebuah objek dan memberikan gerakan obyek itu. Sebagai animasi komputer berkembang, sistem yang lebih interaktif dikembangkan untuk memungkinkan animator untuk berinteraksi dengan gambar dan benda-benda melalui antarmuka yang lebih abstrak. Kode sekarang ditulis secara otomatis, berdasarkan masukan yang animator membuat menggunakan antarmuka visual dan memanipulasi subjek dengan mouse, keyboard atau perangkat input lainnya.

**Cara kerja Thaumatrope dan Zoetrope**

Cara kerja Thaumatrope ini adalah dengan memutar cepat kepingan tersebut, sehingga dapat memunculkan gabungan dari kedua gambar yang ada di setiap sisi keping menjadi satu.  
Thaumatrope itu kerjanya hampir sama dengan Flip Book ,yaitu :  
1. Mengambil 2 buah kertas yang berbentuk Lingkaran  
2. Mengambil 2 buah karet  
3. Memberi gambar dan  
4. Memutarnya.

Pada sekitar bagian tepi dalam silinder, terdapat serangkaian gambar pada sisi yang berlawanan arah dengan celah vertikal. Setelah silinder diputar, akan terlihat ilusi gerakan yang terlihat dari celah vertikal tersebut. Zoetrope ditemukan oleh William George Horner.  
Dibawah ini merupakan contoh dari cara kerja Zoetrope.

<http://www.scribd.com/doc/52648415/6/B-2-Animasi-Tradisional-Traditional-animation>

<http://belajarflash.16mb.com/tag/animasi-tradisional/>