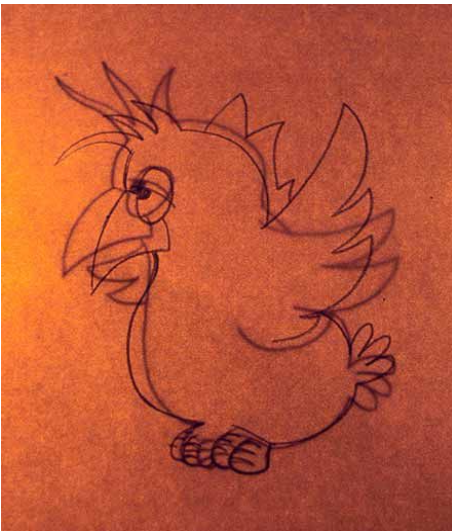
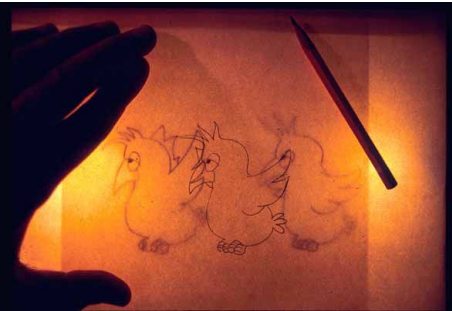




vare un movimento "a scatti". Sul tavolo luminoso si sovrappongono dunque i due disegni degli estremi, registrati tra loro per mezzo di pioli introdotti in fori corrispondenti su ciascun foglio, e si pone un terzo foglio sul quale si disegna il primo disegno intermedio osservando per trasparenza gli altri due. Il lavoro prosegue fino al completamento del numero di disegni necessari; l'azione appare così scomposta in un certo numero di posizioni, così come farebbe la cinepresa riprendendo un'azione reale. L'animatore si sostituisce, per così dire, alla cinecamera nell'analizzare



Il risultato finale è indentico in ambedue i casi: una serie di frames staccati sulla pellicola (o nell'hard disk). La differenza sta nel fatto che anziché rappresentare scene reali, l'inquadratura animata si compone di azioni del tutto avulse dalla realtà.

Grazie al fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina, in proiezione i disegni appariranno "animati", uniti in un'unica azione, pur essendo diversi l'uno dall'altro.

Quello sopra descritto è comunque uno dei metodi per creare artificialmente l'animazione, il più comune e conosciuto e, finora, insostituibile per ottenere effetti "a tutto tondo" di figure non definibili geometricamente. In questo caso si preferisce ricorrere all'uso del computer grafico che, con enorme risparmio di tempo e lavoro, può creare animazioni estremamente analitiche di soggetti matematicamente definiti. Almeno per ora non esiste un computer in grado di dar vita a Paperino, così come lo conosciamo, con tutte le smorfie, atteggiamenti faceti e capriole che solo l'intervento creativo dell'animatore può ottenere.