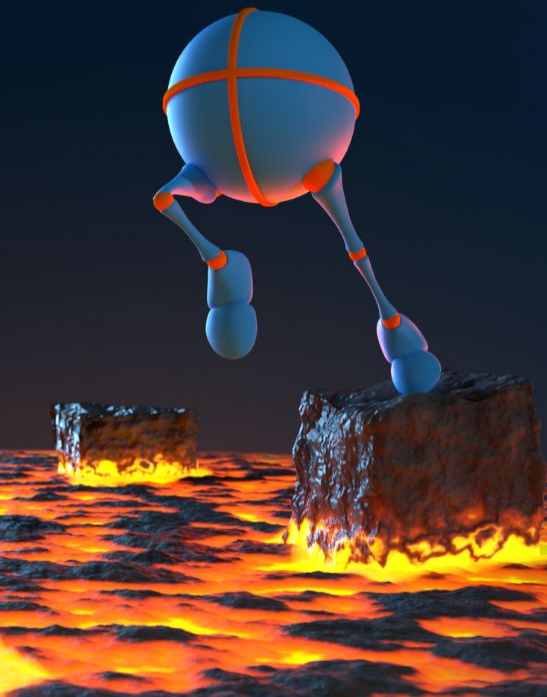


Grade Curricular

Curso de
ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS

com  blender

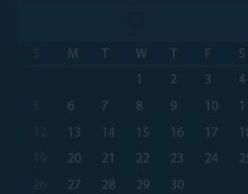
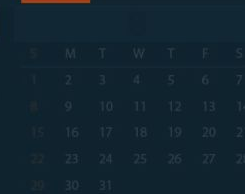
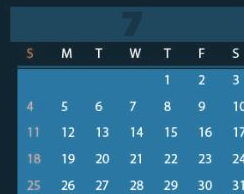
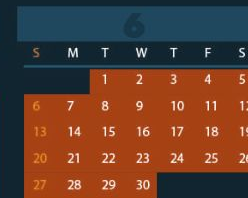
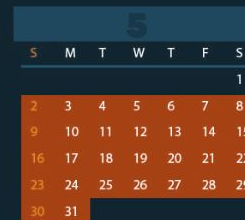
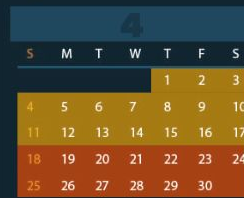
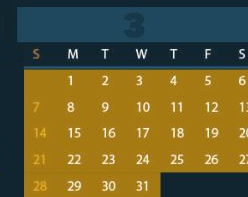
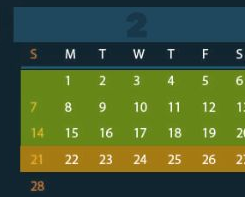
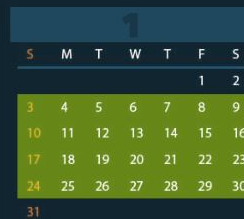
CRAZY
PIXEL
SCHOOL



- 1** FUNDAMENTOS BÁSICOS DA ANIMAÇÃO
- 2** MECÂNICA CORPORAL
- 3** ATUAÇÃO
- 4** RIGGING (Módulo Bônus)

AULAS	CONTEÚDO TEÓRICO	ATIVIDADE PRÁTICA MÍNIMA	SEMANAS DE ATENDIMENTO*
5	8h	28h	7
5	11h	32h	8
5	20h	48h	10
3	8h	20h	5
18	47h	128h	30

CARGA HORÁRIA TOTAL: **190h**
 DURAÇÃO TOTAL: **7 meses**



*Considerando um atendimento mínimo de 30 minutos por semana

CONTEÚDO

ANIMAÇÃO pag. 4

- 1 - Fundamentos Básicos I - Bouncing Ball (Ação e Reação)
- 2 - Fundamentos Básicos II - Pêndulo (Follow True & Overlap)
- 3 - Fundamentos Básicos III - Monopé (Squash And Stretch)
- 4 - Fundamentos Básicos IV - Esquilo (Overshoot)
- 5 - Fundamentos Básicos V - Quadril (Locomoção Básica)

- 6 - Mecânica Corporal I - Caminhada
- 7 - Mecânica Corporal II - Levantamento de Peso
- 8 - Mecânica Corporal III - Ciclo de Corrida
- 9 - Mecânica Corporal IV - Arremesso
- 10 - Mecânica Corporal V - Obstáculo

- 11 - Atuação I - Linguagem Corporal
- 12 - Atuação II - Animação Facial (Parte 1 - Expressões Facial)
- 13 - Atuação III - Animação Facial (Parte 2 - Atuação com Diálogo)
- 14 - Atuação IV - LipSync (Sincronia Labial)
- 15 - Atuação VI - LipSync (Appeal)

RIGGING pag. 10

- 15 - Rigging I - Bones e Skinning
- 16 - Rigging II - Controladores
- 17 - Rigging III - Rig Facial

1

ANIMAÇÃO NÍVEL 1 FUNDAMENTOS BÁSICOS

Nossas aulas de Animação são divididas em 3 sub-módulos sendo eles:

- Fundamentos Básicos
- Mecânica Corporal
- Atuação.

O primeiro sub-módulo é composto por 8 horas de conteúdo teórico dividido em 5 aulas que serão essenciais para a compreensão dos aspectos mais fundamentais da física como gravidade, inércia, ação e reação e suas aplicações na animação, tudo isso traduzido em conceitos como Bouncing Ball, Follow True, Overlap, Squash, Stretch, Ação Secundária, entre outros. Além é claro de introduzir o aluno as ferramentas básicas como Timeline, Key Frame, Dope Sheet e Graph Editor.

AULAS

- 1 - Bouncing Ball - Ação e Reação (1h10m)

- Introdução
- Ferramentas Básicas
- Física da Bouncing Ball
- Playblast (Viewport Render)
- Atividade: Bouncing Ball

- 2 - Pêndulo - Follow True & Overlap (1h30m)

- Introdução
- Graph Editor (Interpolação)
- Física do Pêndulo
- Atividade: Pêndulo



8
horas

conteúdo
teórico



26
horas

atividade
prática mínima



7
semanas

atendimento
médio

1

ANIMAÇÃO NÍVEL 1 FUNDAMENTOS BÁSICOS

AULAS

- 3 - Monopé - Squash And Stretch (1h25m)
 - Esmagar, Esticar, Antecipação
 - Blocação
 - Polimento
 - Atividade: Monopé
- 4 - Esquilo - Ação Secundária - Cauda (1h30m)
 - Introdução
 - Ação Primária (Bouncing Ball)
 - Ação Secundária (Cauda)
 - Atividade: Esquilo com Cauda
- 5 - Quadril - Locomoção Básica (2h)
 - Introdução
 - Blocação
 - Polimento Quadril
 - Polimento Pernas
 - Atividade: Quadril (Locomoção Básica)



8
horas

conteúdo
teórico

26
horas

atividade
prática mínima

7
semanas

atendimento
médio

2

ANIMAÇÃO NÍVEL 2 MECÂNICA CORPORAL

O segundo sub-módulo é composto por 11 horas de conteúdo teórico dividido em 5 aulas. Aqui aprofundaremos os conceitos aprendidos anteriormente e o aplicamos ao movimento do corpo humano, compreendendo assim conceitos como, distribuição de peso, equilíbrio, impulso, força, entre vários outros aspectos necessários para a representação do movimento de maneira convincente.

Além de introduzir o uso adequado e interpretação de vídeo referências.

AULAS

- 6 - Caminhada (2h45m)

- Introdução
- Teoria da Caminhada (Walk Cycle)
- Conhecendo seu Rig
- Blocação (Membros Inferiores)
- Polimento (Membros Inferiores)
- Membros Superiores
- Atividade: Ciclo de Caminhada

- 7 - Levantamento de Peso (1h10m)

- Introdução
- Centro de Massa
- Hierarquia Dinâmica (Pegar Objetos)
- Blocação
- Polimento
- Atividade: Levantamento de Peso



11
horas

conteúdo
teórico



32
horas

atividade
prática mínima



8
semanas

atendimento
médio

2

ANIMAÇÃO NÍVEL 2 MECÂNICA CORPORAL

AULAS

- 8 - Ciclo de Corrida (1h45m)

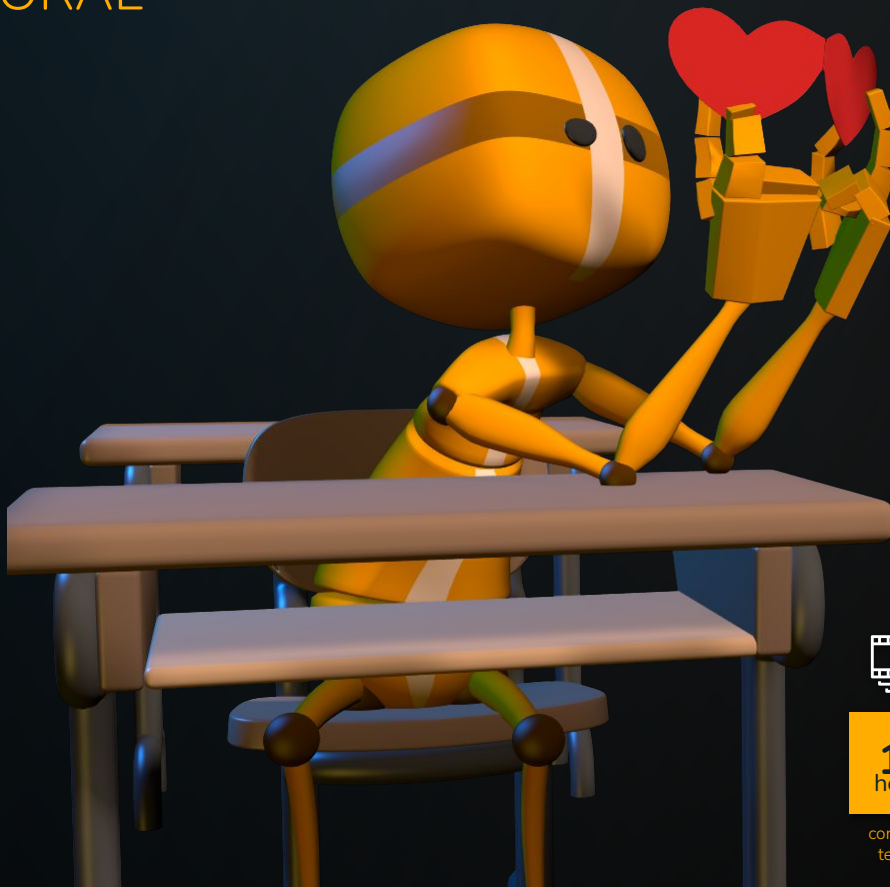
- Introdução
- Ciclo de Corrida (Teoria)
- Ciclo de Corrida (Prática)
- Actions e NLA
- Atividade: Ciclo de Corrida
-

- 9 - Arremesso (2h50m)

- Introdução aos Breakdowns
- Exemplos de Breakdowns
- Mecânica do Arremesso
- Ferramenta Breakdowner
- Blocação (Extremos)
- Refinamento (Breakdowns e Polimento)
- Atividade: Arremesso de Peso

- 10 - Corrida de Obstáculo (1h20m)

- Introdução
- Importando Vídeo Referências
- Animação com Barras
- Exemplo Passo-a-Passo
- Atividade: Corrida de Obstáculo



11
horas

conteúdo
teórico

32
horas

atividade
prática mínima

8
semanas

atendimento
médio

3

ANIMAÇÃO NÍVEL 3
ATUAÇÃO

Na terceira e mais extensa etapa abordamos em 20 horas de conteúdo teórico divididos em 5 aulas, abordamos as questões psicológicas da representação humana, traduzindo no movimento corpo e do rosto do personagem aquilo que está oculto sua mente, seja com seus medos, alegrias e ansiedades. Sejam pensamentos racionais ou emoções primitivas, aprenderemos a traduzir elas de forma visualmente cativante.

AULAS

- 11 - Linguagem Corporal (3h45m)

- Introdução
- Emoções
- O Corpo Fala
- Clareza
- Vídeo Referências
- Conhecendo o Rig
- Atividade: Expressar Emoções Usando o Corpo

- 12 - Olhos e Expressões Faciais (5h)

- Introdução
- FACS (Micro Expressões)
- Emoções Primárias
- Emoções Secundárias
- Movimentos Oculares
- Porque e Quando Piscamos
- Como Piscamos
- Appeal
- Atividade: Expressar Emoções Usando o Rosto

20
horasconteúdo
teórico48
horasatividade
prática mínima10
semanasatendimento
médio

3

ANIMAÇÃO NÍVEL 3
ATUAÇÃO

AULAS

- 13 - Construção de Cena (5h25m)

- Teoria do Moving Hold
- Prática de Moving Hold
- Dicas de Áudios
- Dicas de Planejamento
- Layout e Links
- Enquadramentos
- Edição de Vídeo Referências
- Atividade: Expressar Animação de Corpo e o Olhos com Áudio Guia

- 14 - Lip Sync 1 - Sincronia Labial (2h25m)

- Sistema Fonador
- Fonemas Vocálicos
- Fonemas Consonantais
- Língua
- Variações Fonéticas
- Marcadores
- Atividade: Animação de Boca com Áudio Guia

- 15 - Lip Sync 2 - Appeal (3h30m)

- Variação de Forma / Assimetria
- Ajuste para a Câmera / Profundidade
- Cantos / Dentes
- Volume / Conexões
- Atividade: Animação Facial Refinada

20
horasconteúdo
teórico48
horasatividade
prática mínima10
semanasatendimento
médio

4 RIGGING

No módulo do rigging, abordamos as técnicas necessárias para a realização de deformações controladas no personagem, criando assim um esqueleto virtual que possibilita a animação adequada conforme as capacidades e limitações anatômicas de cada personagem.

Passando por fundamentos como bones, sinking, constraints, shape keys e drivers, o aluno não dependerá de sistema pré-fabricados, addons ou templates. Assim dominando as principais técnicas para compreender o processo de rigging necessário em qualquer personagem, independente de sua forma anatômica, quantidade de membros, ou necessidade.

AULAS

- 16 - Rigging I - Bones e Skinning (2h45m)

- Introdução ao Rigging
- Bones
- Vertex Groups
- Armatures
- Esqueleto Básico
- Skinning Básico
- Dicas de Usabilidade
- Skinning de Roupas e Cabelos Estilizados
- Atividade: Esqueleto Básico de Personagem



8
horas

conteúdo
teórico



20
horas

atividade
prática mínima



5
semanas

atendimento
médio

4 RIGGING

AULAS

- 17 - Rigging II - Controladores (2h10m)
 - Constraints
 - IK vs FK
 - Membros Inferiores
 - Membros Superiores
 - Olhos
 - Bone Layers e Bone Groups
 - Custom Shapes
 - Atividade: Controladores Personalizados

- 18 - Rigging III - Rig Facial (2h50m)
 - Introdução ao Rigging Facial
 - Expressões Faciais
 - Shape Keys
 - Drivers
 - Rig Boca
 - Rig Pálpebras
 - Rig Sobrancelhas
 - Exemplo de Atividade
 - Atividade: Rig Facial



8
horas

conteúdo
teórico



20
horas

atividade
prática mínima



5
semanas

atendimento
médio