

# Animação com Esqueletos no Blender

Joao Victor dos Santos Clementino, Laffaiety Melo de Deus,  
Tainara Patrícia de Oliveira, Thúlio Xavier Milhomens

Instituto Federal Goiano  
Campus Rio Verde

16 de Maio de 2021

# Sumário I

- 1 Introdução
  - Por dentro do tema
- 2 Formas de Animação
- 3 Animação de Personagens 3D
- 4 Prática

# Introdução

## Introdução

## Por dentro do tema

### Animação com Esqueletos no Blender

- O que envolve?

# Formas de Animação

- Keyframes;
- Animação por Script;
- Animação Procedural;
- Animação Comportamental;

# Animação de Personagens 3D

- Rigging;
- Cinemática:
  - Direta;
  - Inversa;
- Ossos;
- Articulações;

## Articulações: Junta de Revolução:

### Existe 3 (tês) formas de juntas de “revolução”

- R1: Dobradiça (hinge), é a forma mais comum e simples de articulação;
- R2: O eixo de rotação é paralelo aos dois ossos (A e B);
- R3: É uma variação de R2; o eixo de rotação permanece como na forma anterior, mas o osso B muda de posição e é colocado perpendicularmente em relação ao osso A;

## Animação de Personagens 3D (pt.2)

- Junta Esférica;
- Grau de Liberdade;
- Esqueleto;
  - A estrutura hierárquica de toda a ramificação dos ossos;
  - Os parâmetros das articulações;
  - Os limites de rotação e atributos físicos;
- Músculo Flexor;



# Ferramentas

- Ferramentas:
  - O programa utilizado foi o Blender na versão 2.92.0 em Português (BR).
- Como o Blender tem infinitas possibilidades de criação, vale especificar que no exemplo usaremos um modelo humano para a animação.

Fim

Muito obrigado por sua presença