

Conceitos de 3D



- **POR ONDE COMEÇAR?**
 - Introdução das ferramentas mais usadas
- **POR QUE BLENDER?**
 - O que torna o Blender uma boa ferramenta
- **MINHA EXPERIÊNCIA**
 - Minha trajetória como animador 3D

Esqueleto e Rigs



- Rodar, mover, aumentar
- Kinematics
- Inverse Kinematics
- Expressões faciais
- Técnicas de animação

Técnicas de animação: Smearing



- O que os olhos não vêem, seu cérebro completa ou ignora
- Diversas formas de implementação
- Extremamente artístico

Tipos de Smearing

GHOSTING



EXAGERO



DUPLICATA

