

O curso completo de animação no toon boom da **FANTOM** tem um método próprio pensado em preparar os estudantes para o mercado de trabalho, com qualidade no menor tempo possível. O curso tem duração de 6 meses e exige dedicação diária de pelo menos uma hora de estudos.

A técnica de animação utilizada aqui é a do 2D digital e o aluno aprenderá todos os princípios e métodos universais da animação no software *Toon Boom Harmony*.

Muitas pessoas que tem vontade de aprender, nos perguntam se é necessário saber desenhar para ter aproveitamento das nossas aulas. E a resposta é não. Não é necessário saber desenhar para ter aproveitamento de nossas aulas, já que estaremos trabalhando com animação digital, ou seja, os personagens, cenas e ilustrações que utilizaremos em aula serão fornecidos prontamente aos alunos. Porém, a habilidade de desenho é sim, muito bem vinda no aprendizado também, assim como qualquer outra habilidade criativa que o aluno possa vir a ter. O mesmo pode ser dito a respeito da posse de uma mesa digitalizadora, pois nossas aulas foram pensadas para serem seguidas tanto com a caneta digital quanto com o mouse.





SOBRE O TOON BOOM

O Toon Boom Harmony é um premiado software de animação 2D digital usado no setor de animação de filmes e TV por sua versatilidade na produção de projetos de qualidade profissional. Contém todas as ferramentas necessárias para lidar com fluxos de trabalho de todas as etapas da produção de um filme, desde o desenho e rascunho, passando por criação de personagens, rigging, animação até chegar na composição e finalização de cenas.

Seu conjunto de ferramentas inclui lápis e pincéis com textura, ferramentas de deformação, morphing, cinemática inversa, partículas, compositor, câmera 3D, editor de gráficos, criação de dinâmicas, editor de nós, integração 2D-3D e diversas outras.

Algumas das produções profissionais produzidas com o uso do Toon Boom Harmony incluem: Adventure Time; Steven Universe; Futurama; Irmão do Jorel; Os Simpsons; Bob Esponja: Calça Quadrada; Pokémon Generations; Family Guy; Peixonauta; South Park etc.

A EMENTA

O Jornada é todo modular, separado pelas etapas que dividem os processos de desenvolvimento de um filme. Sendo assim, ao cursar o Jornada, o aluno passará por todas as etapas de desenvolvimento de um filme. Essa dinamicidade permite ao aluno o foco em um processo de cada vez. E permite ao professor a inserção espontânea de aulas específicas para uma determinada turma, a depender do desempenho e demanda dos alunos.

São oito os módulos que compõem a base do curso.

Os módulos são:

- 1) Vetorização: Fazendo o personagem do zero;
- 2) Degustando a animação;
- 3) Básico de Rigging;
- 4) Princípios da Animação;
- 5) Avançado de Rigging;
- 6) Animação Avançada;
- 7) Pós-Produção;
- 8) Composição;
- 9) Iluminação



OS MÓDULOS

Módulo 1: Fazendo o personagem do zero

Interface, noções básicas atalhos e desenho

Aula 01: Apresentação do módulo

Aula 02: Rascunhando o personagem e importando imagens

Aula 03: Usando a *Pencil Tool* ou *Bezier Tool* para sublinhar o personagem

Aula 04: Usando a *Cutter Tool* para otimizar o desenho

Aula 05: Usando a *Shape Tool* para sublinhar o corpo do personagem

Aula 06: Criando braços e mãos e os separando em pedaços

Aula 07: Criando pernas e pés e os separando em pedaços

Aula 08: Colorindo o personagem

Aula 09: Desenhando versões diferentes para as mãos, pés etc

Aula 10: Conclusão

Módulo 2: Degustando a Animação

Antes de avançarmos, uma brincadeira com a animação

Aula 01: Vetorizando para a animação

Aula 02: Utilizando Keyframes

Aula 03: O que é a animação Cut Out?

Aula 04: Utilizando deformadores para animar

Aula 05: Aprendendo a exportar

Aula 06: Animação quadro a quadro

Aula 07: Introdução ao Liquid Motion I

Aula 08: Introdução ao Liquid Motion II

Aula 09: Introdução ao Liquid Motion III

Aula 10: Conclusão

Módulo 3: Básico de Rigging

Trabalhando com Hierarquias e Pivots

Aula 01: Apresentação do módulo

Aula 02: Criando hierarquias - Introdução ao Node View

Aula 03: Ajustando *Pivots*

Aula 04: Adicionando *Pegs*

Aula 0X: O que são as Art Layers?

Aula 05: Entendendo e organizando o Node View

Aula 06: Cutter Tool

Aula 07: Inverse Kinematics (IKs) - Joints

Aula 08: Inverse Kinematics (IKs) - Ajustes

Aula 09: Utilizando o eixo Z (profundidade)

Aula 10: Exportando personagens para a biblioteca

Aula 11: Criando modelos na library

OS MÓDULOS

Módulo 4: Princípios da animação

Princípios, técnica e teoria

Aula 01: Apresentação do módulo

Aula 02: Tempo e Espaço

Aula 03: Editor de gráficos

Aula 04: Arcos

Aula 05: Animando um pêndulo

Aula 06: Bouncing Ball

Aula 07: Squash e Stretch

Aula 08: Follow Through e Overlapping

Aula 09: Antecipação

Aula 10: Ações secundárias

Aula 11: Thumbnails e ação

Aula 12: Ciclo de caminhada (Walk Cycle)

Aula 13: Jumping (Animando um pulo)

Aula 14: Conclusão

Módulo 5: Avançado de Rigging

Trabalhando com Deformadores

Aula 01: Apresentação do módulo

Aula 02: Tipos de deformadores - bone

Aula 03: Deformador - curva

Aula 04: Deformador - envelope

Aula 05: Utilizando deformadores no rosto de um personagem

Aula 06: Conectando as partes: Node View

Aula 07: Múltiplos deformadores em um mesmo desenho

Aula 08: O uso de máscaras e suas possibilidades

Aula 09: Construindo um personagem com rotação total (frente, lado, três quartos, costas, três quartos de costas)

Aula 11: Finalização do Rig

Aula 12: Sincronia labial (*Lip Sync*)

Aula 13: Deformadores e Músculos

Aula 14: Two Point Constraint

Aula 15: Conclusão

Módulo 06: Animação avançada

Atuação e macetes

Aula 01: Apresentação do módulo

Aula 02: Corrida na esteira

Aula 03: Personalidade e mecânica de corpos

Aula 04: Jump avançado

Aula 05: Pegando peso

Aula 06: Animando o giro da cabeça

Aula 07: Introdução à animação facial

Aula 08: Lip Sync automático

Aula 09: Lip Sync manual

Aula 10: Ciclo de caminhada de um personagem quadrúpede

Aula 11: Ciclo de corrida de um personagem quadrúpede

Aula 12: Aprendendo a usar referências

Aula 13: Atuação para animação

Aula 14: Conclusão

OS MÓDULOS

Módulo 7: Pós-produção

Técnicas e efeitos

- Aula 01: Apresentação do módulo
- Aula 02: Interface
- Aula 03: Introdução à correção de cor
- Aula 04: Detalhes de pós-produção
- Aula 05: Trabalhando com camadas
- Aula 06: Adicionando luzes
- Aula 07: Efeitos de imagem
- Aula 08: Exportação
- Aula 09: Conclusão

Módulo 8: Composição

Montando sua cena

- Aula 01: Apresentação do módulo
- Aula 02: Preparando e importando arquivo de cenário
- Aula 03: Importando vídeo e áudio de referência
- Aula 04: Configurando câmera
- Aula 05: Trabalhando com múltiplos planos
- Aula 06: Animando câmera
- Aula 07: Node View e organização da cena
- Aula 08: Organizando o projeto, salvando versões e trabalhando em rede
- Aula 09: Criando templates e atualizando as alterações de personagens
- Aula 10: Nós de Write e Display. Pensando na exportação;
- Aula 11: Conclusão

Módulo 9: Iluminação

Técnicas de Iluminação e Sombreamento

- Aula 01: Apresentação do módulo
- Aula 02: Node View Avançado
- Aula 03: Criando shapes de sombra, animando individualmente
- Aula 04: Nós de luz e sombra, offset de peg
- Aula 05: Trabalhando com normal map, shaders e luz
- Aula 06: Normal Map
- Aula 07: Shaders
- Aula 08: Tipos de luz
- Aula 09: Adicionando e excluindo volumes em uma parte do desenho
- Aula 10: Mistura de normal maps, em áreas específicas
- Aula 12: Conclusão

O CALENDÁRIO

O curso terá duração de seis meses, com início previsto para 15 de janeiro de 2025, ou na melhor data de início a ser definida pela turma.

Serão ao total 24 encontros síncronos online com duração de 3 horas além de todo o material disponibilizado online que deverá ser visto e praticado.

Os módulos com as aulas são disponibilizados aos alunos através da plataforma Canvas Instructure de forma gradativa, ou seja, um módulo de cada vez. Essa nossa metodologia visa essa gradação para melhor foco e concentração do aluno.

Durante todo esse período de seis meses, os alunos terão direito a uma aula ao vivo por semana, em um formato de conferência, que será transmitida através do software Zoom.Ux, gratuito aos alunos que forem participar.

Este software permite que as aulas sejam transmitidas com uma melhor taxa de quadros, além de ter uma melhor interatividade entre os participantes, em relação a outros aplicativos de videoconferência.