



# 2D ანიმაცია

ნათია ნიკოლაშვილი

**კურსის ხანგრძლივობა:** 12 კვირა

**კურსის აღწერა:**

2D ანიმაციის კურსზე სწავლა შეუძლია ყველა დაინტერესებულ პირს, რომელსაც აქვს სურვილი მოკლე დროში მიიღოს კონკრეტული ცოდნა და უნარები. კურსის მიზანია მოამზადოს შესაბამისი კომპეტენციის კადრი, რომელიც შეძლებს TV Paint-ში მარტივი ანიმაციის დამოუკიდებლად წარმოებას. კერძოდ, პროგრამის დასრულების შემდეგ, კურსდამთავრებულს შეეძლება ანიმაციის ძირითადი პრინციპების გამოყენება, ანიმაციური სრული სცენის დაგეგმვა/შესრულება, TV Paint-ის გამოყენებით: ამოხატვა, გაფერადება, კომპოზიტინგი და საბოლოო პროდუქტის/ანიმაციური სცენის დარენდერება.

**კურსის განმავლობაში გამოყენებული პროგრამები:**

TV Paint

**მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები:**

ციფრული ხატვისთვის კომპიუტერის და სახატავი პლანშეტის ნებისმიერი კომბინაცია, ან iPad სახატავი კალმით, ან ნებისმიერი სხვა Android პლანშეტი სახატავი კალმით.

**კურსის ფარგლებში შეხვედრები ჩატარდება ფიზიკურად, სტუდია ანიმატორში.**



## **კვირა 1**

### **თემა: TV Paint ინტერფეისის მიმოხილვა**

- ახალი ფაილის გახსნა, ფურცლის შესაბამისი ზომების მითითება, წამში კადრის რაოდენობის განსაზღვრა;
- TV Paint-ში სახატავი ფენების დამატება, წაშლა;
- სახატავი კადრის დამატება, წაშლა, რაოდენობის ცალკეულად და ერთობლივად გაზრდა და მოკლება;
- სახატავი ფანქრების არჩევა, ფერის შერჩევა;
- გამჭვირვალობის ჩართვა;
- მითითებული ღილაკების ინდივიდუალურად დაყენება;
- დახატული ანიმაციის დარენდერება;
- პროექტის შენახვა სასურველ საქალაქო და სახელის მინიჭება.

## **კვირა 2**

### **თემა: ანიმაციის 12 პრინციპის როლი და დანიშნულება**

- 1-ლი პრინციპი: შეკუმშვა და გაწევა;
- მე-2 პრინციპი: დროულობა და დაშორება;
- მე-6 პრინციპი: მიყოლებითი და პოზიდან-პოზამდე ანიმაციის ტექნიკა;
- მე-7 პრინციპი: შენელება და აჩქარება;
- მე-9 პრინციპი: გაზვიადება;
- მე-11 პრინციპი: სივრცული ნახატი.

## **კვირა 3**

### **თემა: ანიმაციის 12 პრინციპის როლი და დანიშნულება**

- მე-5 პრინციპი: ჩამორჩენა და გადაფარვა;
- მე-8 პრინციპი: რკალზე მოძრაობა;
- მე-10 პრინციპი: მეორეხარისხოვანი მოქმედება.

## **კვირა 4**

### **თემა: ანიმაციის 12 პრინციპის როლი და დანიშნულება**

- მე-3 პრინციპი: შეშზადება;
- მე-4 პრინციპი: მიზანსცენა;
- მე-12 პრინციპი: პერსონაჟის გამომხატველობითი ხასიათი.



## **კვირა 5**

### **თემა: მოძრაობა**

- ინდივიდუალური ეტიუდების გარჩევა;
- მოძრაობის ფურცელზე დაგეგმვა;
- ადამიანის სიარულის ციკლი - წინსვლა, გაჩერება, უკანსვლა, მობრუნება.

## **კვირა 6**

### **თემა: ანიმაციური სცენის გათამაშება**

- გათამაშების დაგეგმვა;
- სცენის გათამაშების ტექნიკები, რეფერენსების სახეები;
- რეფერენსის შერჩევა შთაგონებისთვის და მოძრაობის ტექნიკური გარჩევისთვის;
- მოძრაობის დაგეგმვა ერთ ფურცელზე.

## **კვირა 7**

### **თემა: ანიმაციაში მეორადი პერსონაჟების როლი და დანიშნულება**

- სილუეტის მნიშვნელობა;
- ჩამორჩენა მეორად ანიმაციაზე ან მეორე პერსონაჟზე;
- განსაზღვრე სად იყურება თვალი.

## **კვირა 8**

### **თემა: პოზიდან პოზამდე და მიყოლებითი ანიმაცია - მნიშვნელობა და მაგალითები**

- ინდუსტრიაში გამოყენებადი ტექნიკები მიყოლებითი ანიმაციისთვის;
- ანიმირების ორგვარი ტექნიკა - მიყოლებითი და პოზიდან პოზამდე;
- ანიმირების ორ ტექნიკას შორის არსებული განსხვავებები და მათი გამოყენების საჭიროება.

## **კვირა 9**

### **თემა: ანიმაციის დაფაზვა და ამოხატვა**

- ფაზები, ამოხატვა და გაფერადება;
- სცენის მომზადება დასაფაზად, ამოსახატად და გასაფერადებლად;
- ფაილების წარმოება;

## **კვირა 10**

### **თემა: პოსტ-პროდუქცია**

- ანიმაციის ეტაპები;
- ფაილის ორგანიზება კომპოზიტინგისა და ხმის გუნდისთვის გადასაცემად;
- ანიმაციის გაფერადება.

## **კვირა 11**

### **თემა: კომპოზიტინგი**

- მარტივი კომპოზიტინგის გზები TV Paint-სა და After Effect-ში;
- სცენის ანიმაციური ფენის გამჭირვალე ფონზე შენახვა;
- ფონის ფენების გაერთიანება, დარჩენილი ფენების დასახელება და After Effects-ში შეტანა;
- ანიმაციის ჩასმა ფონის ფენებში და კამერის მოძრაობის დამატება;
- დარენდერება H254 ფორმატით, დასახელების მინიჭება და შენახვა;
- ანიმაციის პროექტის დასრულება და ხმის მოძიების წყაროები;
- საბოლოო ნაწარმის შეკვრა და დარენდერება;

## **კვირა 12**

### **თემა: შემავსებელი შეხვედრა - ინდივიდუალური პორტფოლიოების წარდგენა.**

