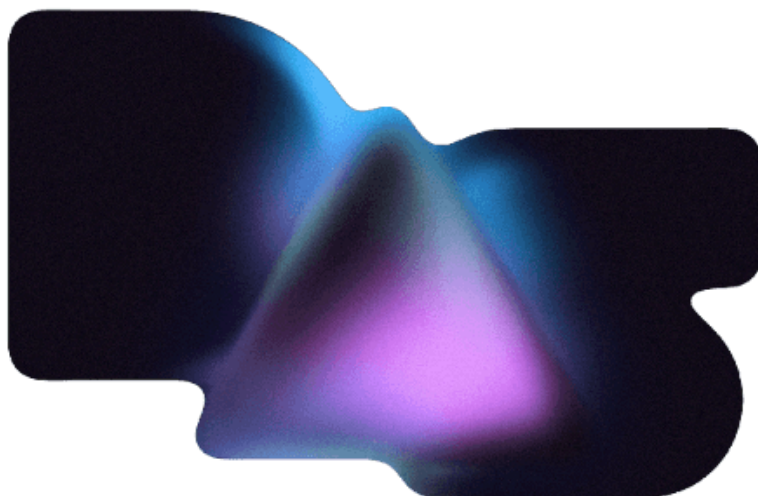




3D ანიმაცია - I მოდული

მიშო აბრამიძე

კურსის ხანგრძლივობა: 10 კვირა

კურსის აღწერა:

შესავალი ანიმაციის საფუძვლების შესახებ, ახსნილი მარტივი ობიექტების დახმარებით. კურსი მოიცავს შვიდ დავალებას, რომელთა მეშვეობითაც სტუდენტები გაეცნობიან ანიმაციის საფუძვლებს როგორც არის: timing, spacing, ease in and out, overlap, follow through, squash and stretch და სხვა. ისწავლიან წონის ილუზიის და დამატებული მოძრაობების შექმნას, ნამდვილი მოძრაობის დაკვირვებას და იქიდან იდეების ამოღებასა და გაბუქებას.

ვისთვის არის კურსი: სტუდენტებისთვის და დამწყები ანიმატორებისთვის, ვისაც სურს ანიმაციაში საბაზისო ცოდნის მიღება.

კურსის განმავლობაში გამოყენებული პროგრამები: Autodesk Maya, ნებისმიერი ვიდეო ედიტორი Premier pro, Davinci resolve ან სხვა, sync sketch

მინიმალური მოთხოვნები:

- საშუალო სიმძლავრის კომპიუტერი Autodesk Maya-ს სისტემური მოთხოვნების შესაბამისად;
- სამ დილაკიანი მაუსი
- Numpad კლავიატურა

სწავლების ფორმატი: ონლაინ შეხვედრები



კვირა 1 - შეხვედრა 1

თემა: Bouncing Ball

- ინტრო;
- კურსის მიმოხილვა: კურსის მიზანი, კურსის სტრუქტურა და დავალებები, რა დაგვჭირდება კურსის გასავლელად;
- bouncing ball: რატომ ვიწყებთ ამით, ვეცნობით ისეთ საფუძვლებს როგორიც არის: timing, spacing, arcs, exaggeration, ease in/ease out;
- ვიწყებთ იმის სწავლას როგორ შევქმნათ წონის და ფიზიკურობის ილუზია;
- ვაკვირდებით და ვაანალიზებთ რეფერენს;

დავალება: Simple Bouncing Ball

კვირა 1, შეხვედრა 2

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;

კვირა 2, შეხვედრა 3

თემა: Varying Ball Weights

- “ბურთები განსხვავებული წონით” ვაგრძელებთ წონის ილუზიის შექმნის სწავლას;
- ვსწავლობთ ანიმაციის დაწყებამდე მომზადების მნიშვნელობას და საჭიროებას;
- ვსწავლობთ რეფერენსიდან დაკვირვებას.

დავალება: ანიმაციის ჩანახატი/გეგმა, შესრულებული ანიმაცია “სხვადასხვა წონის ბურთების”

კვირა 2, შეხვედრა 4

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;



კვირა 3, შეხვედრა 5

თემა: ცოცხალი ბურთი/ბურთი ხასიათით

- ვსწავლობთ როგორ შევქმნათ აზროვნების ილუზია;
- ვსწავლობთ ისეთ საფუძვლებს როგორიც არის (Anticipation, Pose to pose action)

დავალემა: მოვიფიქროთ სცენა სადაც ბურთი გამოხატავს აზროვნებას და ცნობიერებას, გავაკეთოთ ამ სცენის ჩანახატი/გეგმა, შევასრულოთ სცენის ანიმაცია

კვირა 3, შეხვედრა 6

თემა: თამაშების დიზაინის საფუძვლები და GDD

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;

კვირა 4, შეხვედრა 7

თემა: ქანქარა და კუდიანი ბურთი

- ვსწავლობთ ანიმაციის საფუძვლებს (Follow through, Overlap);
- როგორ შევმატოთ ბუნებრივობა და სიგლუვე მოძრაობას;
- ვეცნობით კონცეფციას, რომ მოძრაობა სხეულის კონკრეტული ნაწილიდან იწყება და შემდგომ გადადის სხვა ნაწილებში.

დავალემა: ქანქარა, კუდიანი ბურთი

კვირა 4, შეხვედრა 8

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;



კვირა 5, შეხვედრა 9

თემა: კუდიანი ბურთი - გაგრძელება

- ვსწავლობთ ანიმაციის საფუძველებს (Follow through, Overlap);
- როგორ შევმატოთ ბუნებრივობა და სიგლუვე მოძრაობას;
- ვეცნობით კონცეფციას, რომ მოძრაობა სხეულის კონკრეტული ნაწილიდან იწყება და შემდგომ გადადის სხვა ნაწილებში.

დავალემა: ქანქარა, კუდიანი ბურთი

კვირა 5, შეხვედრა 10

- საბოლოო უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;

კვირა 6, შეხვედრა 11

თემა: Walk Cycle

- პირველი შეხება სხეულის მექანიკასთან (Body mechanics);
- ვსწავლობთ როგორ გადაადგილდება სხეული;
- ვსწავლობთ პოზების სხვადასხვა სახეობებს;

დავალემა: მოვიძიოთ სიარულის რეფერენსი, სიარულის ანიმაცია.

კვირა 6, შეხვედრა 12

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;



კვირა 7, შეხვედრა 13

თემა: Walk Cycle - გაგრძელება

- პირველი შეხება სხეულის მექანიკასთან (Body mechanics);
- ვსწავლობთ როგორ გადაადგილდება სხეული;
- ვსწავლობთ პოზების სხვადასხვა სახეობებს;

დავალემა: მოვიძიოთ სიარულის რეფერენსი, სიარულის ანიმაცია.

კვირა 7, შეხვედრა 14

- საბოლოო უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;

კვირა 8, შეხვედრა 15

თემა: შემოტრიალება Blocking

- 90 ან 180 გრადუსით შემოტრიალება, ვადრმავეთ ცოდნას სხეულის მექანიკაში;
- ვსწავლობთ ერთი ფეხიდან მეორეზე წონის გადატანას;
- ვსწავლობთ რეფერენსის გადაღებას და გამოყენებას;
- ვსწავლობთ ანიმაციის სამუშაო სტრუქტურას (blocking, spline, polish)

დავალემა: შემოტრიალების რეფერენსის გადაღება, შემოტრიალების ანიმაციის შექმნა.

კვირა 8, შეხვედრა 16

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;



კვირა 9, შეხვედრა 17

თემა: შემოტრიალება Spline

- პირველი შეხება სხეულის მექანიკასთან (Body mechanics);
- ვსწავლობთ როგორ გადაადგილდება სხეული;
- ვსწავლობთ პოზების სხვადასხვა სახეობებს;

დავალემა: მოვიძიოთ სიარულის რეფერენსი, სიარულის ანიმაცია.

კვირა 9, შეხვედრა 18

- უკუკავშირი;
- შესრულებული დავალებების განხილვა და შესწორებების შეტანა;

კვირა 10, შეხვედრა 19

თემა: შემოტრიალება polish

- 90 ან 180 გრადუსით შემოტრიალება, ვადრმავეთ ცოდნას სხეულის მექანიკაში;
- ვსწავლობთ ერთი ფეხიდან მეორეზე წონის გადატანას;
- ვსწავლობთ რეფერენსის გადაღებას და გამოყენებას;
- ვსწავლობთ ანიმაციის სამუშაო სტრუქტურას (blocking, spline, polish)

დავალემა: შემოტრიალების რეფერენსის გადაღება, შემოტრიალების ანიმაციის შექმნა.

კვირა 10, შეხვედრა 20

- საბოლოო უკუკავშირი, დასრულება.



