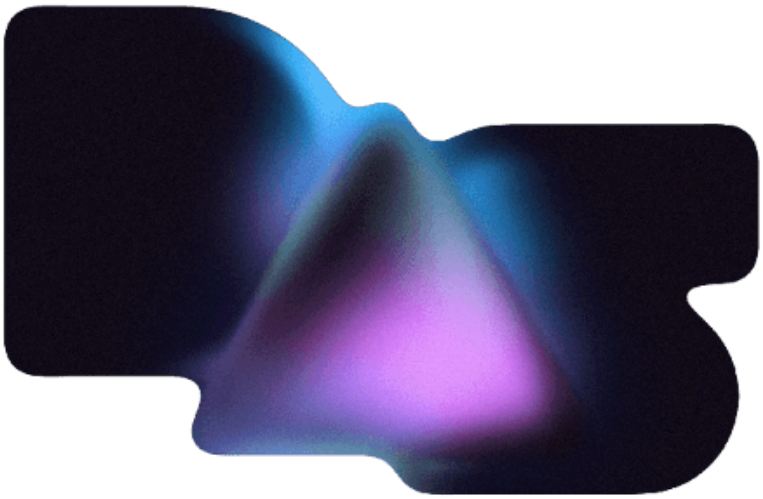


2D Motion Design

გურიკა ჩოხელი

დიზაინის და ანიმაციის სკოლა © 2024

კურსის ხანგრძლივობა: 14 კვირა

კურსის აღწერა:
სასწავლო კურსის მიზანია სტუდენტს გააზრებინოს 2D დიზაინისა და ანიმაციის ფუნდამენტური პრინციპები, შეასწავლოს ინდუსტრიაში აპრობირებული ინსტრუმენტებით ანიმაციური პროდუქტის შექმნა. კურსის მიზანია შემოქმედებითი და ტექნიკური უნარების განვითარება და ახალი უნარების შეძენა.
კურსის დასრულების შემდეგ სტუდენტი შეძლებს დამოუკიდებლად შექმნას ანიმაციური პროდუქტი, სცენარიდან/სთორიბორდიდან მის საბოლოო სახემდე.

კურსის განმავლობაში გამოყენებული პროგრამები: After Effects, Illustrator, Photoshop, Blender

სწავლების ფორმატი: ონლაინ შეხვედრები

კვირა 1
თემა: შესავალი; რა არის Motion Design?

- ძირითადი მიმართულებები
- Industry standard პროგრამების მიმოხილვა
- მოუშენ დიზაინის საინტერესო იმპლემენტაციის მაგალითები სხვადასხვა პროექტში
- After Effects ინტერფეისის მიმოხილვა

დავალება

კვირა 2
თემა: შემოქმედებითი პროცესი და pre-production

- იდეა და კონცეფცია
- მუდბორდი
- სტორიბორდი
- Style Frames
- ანიმატიკი
- სამუშაო დროისა და ბიუჯეტის განსზაღვრა

დავალება

კვირა 3
თემა: ანიმაციის ფუნდამენტური პრინციპები

- Timing & Spacing
- წონა და იმპულსი
- Squash & Stretch
- მოლოდინი და მეორეხარისხოვანი ანიმაცია
- გაზვიადება
- ვიზუალური მეტაფორა და დამაჯერებელი ანიმაცია
- განხილული პრინციპების სწორად გამოყენება სასურველი სტილის/ესთეტიკის მისაღწევად

დავალება

კვირა 4
თემა: Graph editor, Easing & render in After Effects

- After Effects ანიმაციის გრაფებში მუშაობის დეტალური განხილვა
- Easing და კიფრეიმებთან მუშაობა
- ფუნდამენტური პრინციპების გადმოთარგმნა გრაფებში
- Eye-trace - მაყურებლის თვალის ქორეოგრაფია
- რენდერის პარამეტრების ზოგადი მიმოხილვა

დავალება

კვირა 5
თემა: ილუსტრაციის მომზადება ანიმაციისთვის

- ვექტორული დიზაინის მომზადება ანიმაციისთვის Illustrator-ში
- რასტერული დიზაინის მომზადება ანიმაციისთვის Photoshop-ში
- ხმასთან და მუსიკასთან მუშაობა
- სწრაფად და ორგანიზებულად მუშაობა After Effects-ში

დავალება

კვირა 6
თემა: შეიფ ლეიერებთან მუშაობა - სასურველი სტილის მიღწევა

- After effects-ის შეიფ ლეიერებთან მუშაობის advanced ტექნიკები
- ეფექტების გამოყენების არატრადიციული/შემოქმედებითი გზები
- მასკების და ტექსტურების გამოყენების არატრადიციული/შემოქმედებითი გზები
- დამატებითი ხრიკები სასურველი ესთეტიკის/სტილის მისაღწევად

დავალება

კვირა 7
თემა: 3 განზომილება After Effect-ში

- After effects-ის 3D
- შესაძლებლობები და შეზღუდვები
- 3D ლეიერებთან მუშაობა
- განათება და შეიდინგი

დავალება

კვირა 8
თემა: პერსონაჟის ანიმაცია

- პერსონაჟის ანიმაციის მეთოდები
- ილუსტრირებული პერსონაჟის წინასწარ მომზადება და იმპორტი
- რიგინგი

დავალება

კვირა 9
თემა: Walk Cycle

- პერსონაჟის სიარულის ანიმაცია (Walk Cycle)
- მეორეხარისხოვანი მოძრაობების განსაზღვრა და დამატება
- პერსონაჟის ანიმაციაში დამხმარე დამატებითი ფლაგინების მიმოხილვა

დავალება

კვირა 10
თემა: Expression-ები After Effects-ში

- Expression-ების მიმოხილვა
- Advanced ტექნიკები და ექსპრეშენების გამოყენების საინტერესო ხერხები

დავალება

კვირა 11
თემა: 2D და 3D სინთეზი - შეხვედრა/მასტერკლასი - ჰოლი მოტორსის ანიმაციის მაგალითზე

- After Effects -ის სხვა პროგრამებთან ინტეგრაცია ბლენდერის მაგალითზე
- 2D - 3D მიქსის საინტერესო ხერხები (ისევ ბლენდერის მაგალითზე)

კვირა 12
თემა: ნამუშევრის დასრულება და რენდერი

- საბოლოო ნამუშევრის შეკვრა და დამატებითი ეფექტები
- რენდერის პარამეტრები
- ნამუშევრის ადაპტირება სხვადასხვა სოციალური მედია პლატფორმისთვის
- მოსალოდნელი პრობლემები და მათი მოგვარების გზები

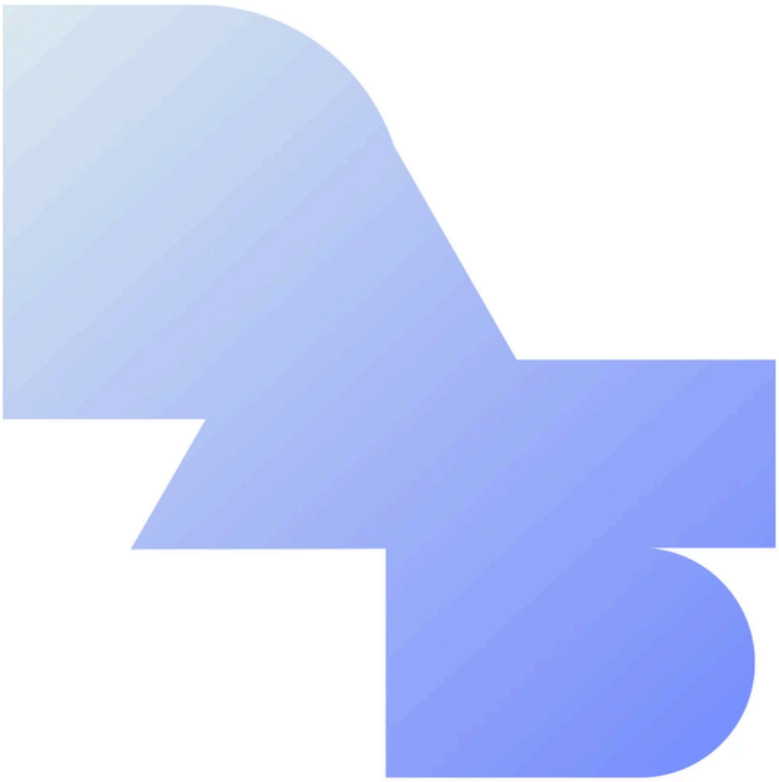
დავალება

კვირა 13
თემა: ბრიფი

- ბრიფის განხილვა
- იდეისა და კონცეფციის კომუნიკაცია კლიენტთან (სტორიბორდი, style frames, სკეჩები და ა.შ.)
- კომენტარები და შენიშვნები მუშაობის პროცესში

კვირა 14
შემაჯამებელი შეხვედრა

- საბოლოო ნამუშევრის წარდგენა და უკუკავშირი
- კურსის შეჯამება
- შემდეგი ნაბიჯები განვითარებისთვის



animatory

HOLY MOTORS

GARNAMATAC