

Kurs Animacja

Opis

Wprowadzenie do animacji komputerowej – rzecz o klatkach kluczowych, osi czasu, krzywych i ścieżkach ruchu. Animowanie brył, kamer i źródeł światła. Animowanie ruchu i deformacji (ang. morphing). Tworzenie i zarządzanie relacjami pomiędzy obiektami w scenie.

Czego Cię nauczymy

Oś czasu, klatki i przejścia

Oś czasu, klatki i klatki kluczowe to fundamenty animacji komputerowej. Pierwszy moduł szkoleniowy z tej dziedziny obejmuje naukę konstruowania efektu ruchu na zasadzie zapamiętywania charakterystycznych (kluczowych) zmian w umiejscowieniu lub wyglądzie bryły w danym punkcie na osi czasu. Zadaniem komputera jest interpolowanie tych zmian, czyli generowanie klatek pośrednich, zgodnie z parametrami animacji ustawionymi przez użytkownika.

Przybornik animatora

Z uwagi na różnorodność animowanych obiektów, jak i szeroki wachlarz technik animacji, w każdym programie 3D dostępnych jest co najmniej kilka narzędzi edycyjnych, za pomocą których tworzy się efekty ruchu lub zmiany kształtu. Zadaniem początkującego adepta animacji jest poznać je w stopniu umożliwiającym koncentrowanie się w pracy na realizmie i estetyce ruchu, a nie na zawiłościach technicznych lub warsztatowych. Wysilek włożony na początku drogi zaprocentuje później, w działalności produkcyjnej.

Program szkolenia

1. Teoria animacji komputerowej

- Ożywianie brył: oś czasu, klatki i klatki kluczowe
- Animacja ruchu
- Animacja zmiany kształtu
- Animacja zmiany parametrów obiektu
- Animacja kamery

2. Przybornik animatora

- Preferencje narzędzi animacyjnych
- Ustawienia projektu
- Sterowanie odtwarzaniem animacji
- Oś czasu
- Krzywe animacji
- Ścieżki ruchu

3. Animowanie krok po kroku

- Ręczne tworzenie klatek kluczowych
- Automatyczne tworzenie klatek kluczowych
- Tworzenie klatek kluczowych dla wybranych parametrów ruchu lub zmiany kształtu

- Modyfikowanie klatek kluczowych: przenoszenie, wstawianie, usuwanie, kopiowanie
- Modyfikowanie przejść pomiędzy klatkami kluczowymi
- Zapętlanie animacji
- Animowanie obiektu wzdłuż ścieżki ruchu
- Animowanie zmiany parametrów obiektów
- Animacja zmiany kształtu
- Animowanie grup obiektów
- Animowanie kamer i świateł
- Animacja z wykorzystaniem relacji Set Driven Key
- Animacja z wykorzystaniem funkcji typu constrain
- Tworzenie podglądu animacji
- Tworzenie animacji poglądowej typu turntable
- Przygotowanie do renderowania animacji w formie sekwencji obrazów
- Przygotowanie do renderowania animacji w formie klipu filmowego

Czas trwania

1 dzień | 8 godzin zajęć

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose Sp. z o.o.

Cena szkolenia

690 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

1 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch