

## **Structură curs Animație 3D**

### **Lecția 1. Animația**

- explicații prealabile;
- prezentarea unui soft folosit pentru animație, definirea animației, diferența între real, teatral și stilul "cartoon";
- ce înseamnă cronometraj (timing), viteză (speed), fix (hold);
- aprecierea unei mișcări ca durată. Definirea cheilor de animație (position keys);
- pozițiile obligatorii accelerare, încetinire (slow in, slow out), intenție și rezistență;
- primă referire la principiile Disney. Prezentarea interfeței MAX;
- viewporturi și menu-uri;
- creație, modificare, ierarhie;
- eliminarea unor constrângeri părinte - copil.

### **Lecția 2. Principiile animației, partea 1**

- personaj nonuman (bilă cu picioare), folosit pentru explicarea unor principii ale animației timing, arce, distanțe, ease in și ease out (acelerație - încetinire), greutate, gravitație.

### **Lecția 3. Prezentarea câtorva scheme de skeleton**

- necesitatea animației "in place" pentru jocuri;
- explicarea noțiunii de cyclic bones, (explicații preliminare), CAT (explicații preliminare), biped (explicații preliminare);
- schimbarea interfeței panelului Motion pentru biped;
- schimbarea structurii și importanța "fuge mode" salvarea și reutilizarea animației.

## **Lecția 4. Principiile animației, partea 2**

- folosirea bipedului variante de mers;
- cu explicații pentru: secondary action, overlap, follow through, squash and stretch, and exaggeration bărbat, femeie, cheile de mers tiptil;
- explicații privind echilibrul, centrul de greutate, suprafața de sprijin cheile de fugă prin comparație cu mersul;
- explicații biped;
- crearea colecțiilor de poziții, modificarea modului „figure”;

## **Lecția 5. Mers cu obiect 1**

- mers cu obiect ținut în față, mers cu obiect ținut în spate, continuarea explicării componentelor interfeței Motion pentru biped;
- folosirea panelului Layer explicații modelare;
- primitive;
- elementele principale și secundare ale obiectului modelat.

## **Lecția 6. Salt**

- traiectorii curbe;
- deplasarea pe arce salt în lungime salt peste obstacol;
- explicații biped;
- Graph editor;
- track view, dopesheet și workbench.

## **Lecția 7. Mers patruped**

- pregătirea rigului pentru mersul patruped explicația diferenței de abordare față de biped;

## **Lecția 8. Rolul anticipației**

- rolul anticipației sugerarea forței și greutății: lovitura cu baros, topor, tăiere cu fierăstrăul;
- acțiuni cu repetiție.

## **Lecția 9. Mișcările coloanei**

- ridicarea greutății;
- sală de fitness „model sheet”;
- creație de personaj;

- proporții siluetă;
- sugerarea caracterului, ipostaze;
- relația cu alte personaje explicații pentru transformarea "form follows function" în "form suggest function";
- diferența între personaje umane, obiecte personificate, obiecte animate;
- corecturi.

## **Lecția 10. Lipssinc**

- deschideri gură (Silence, M, F, I, E, A, O, U);
- inserare wav, sincronizarea fonemelor cu o replică dată animației cu "Morpher" pentru expresii expresii (simetrice, asimetrice) - semnificațiile lor și modalități de clipit;
- legătura cu mesajul transmis.