

Autodesk Maya 2014: untitled*

File Edit Modify Create Display Window Assets Animate Geometry Cache Create Deformers Edit Deformers Skeleton Skin Constrain Character Musde Pipeline Cache

Animation

VISOKA ŠKOLA ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA



studijski program AVT

KOMPJUTERSKA ANIMACIJA 1

Profesor Dr Marina Kecman

DOBRODOŠLI!

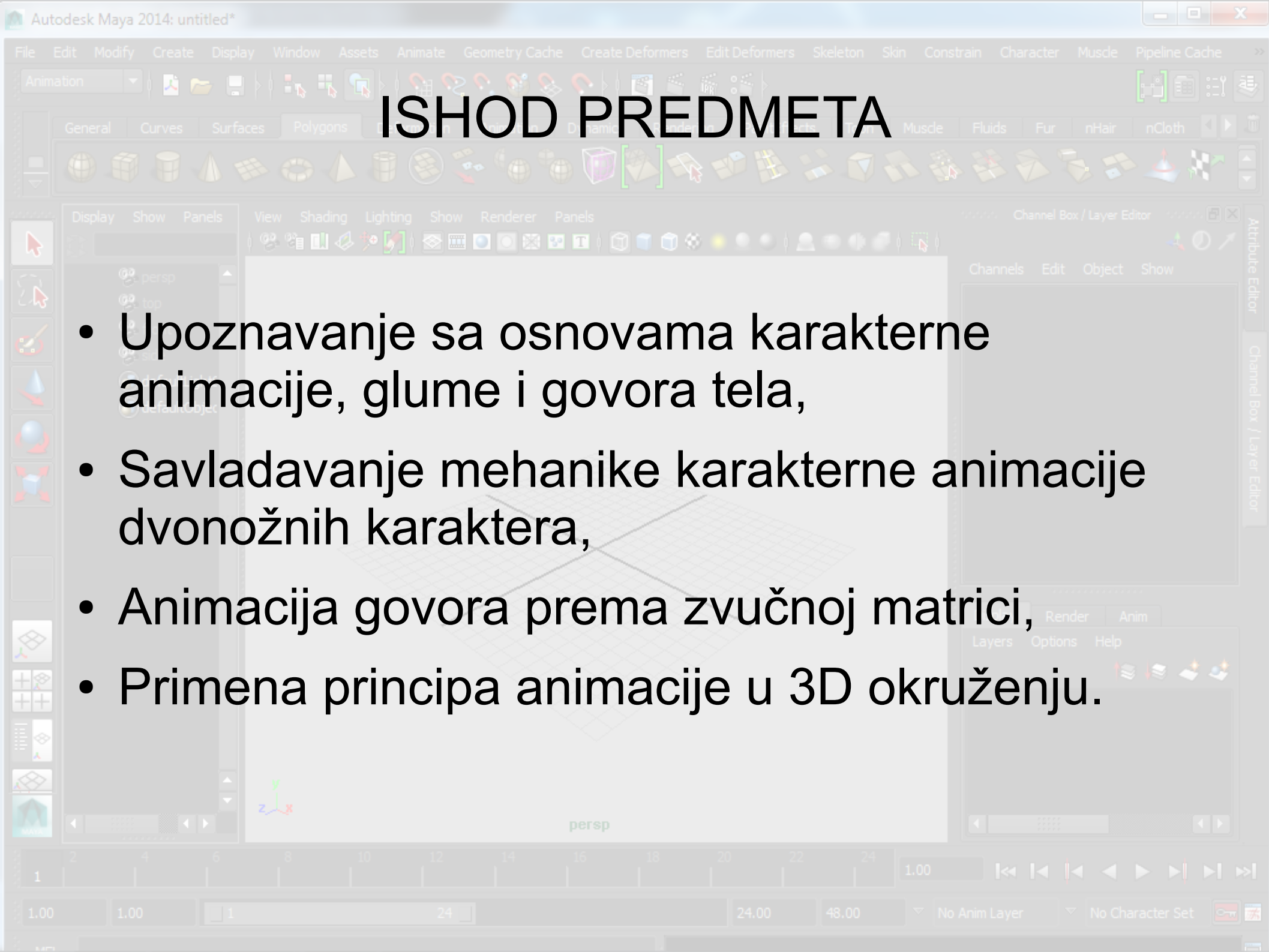
persp

1 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 1.00

1.00 1.00 1 24 24.00 48.00 No Anim Layer No Character Set

CILJ PREDMETA

- Upoznavanje sa radnim okruženjem Maya 3D programa,
- Pravilima karakterne animacije,
- Savladavanje osnovnih alatki za animaciju karaktera pomoću skeleta i deformerera,
- Planiranje i rad u procesu izrade animirane kratke forme.



ISHOD PREDMETA

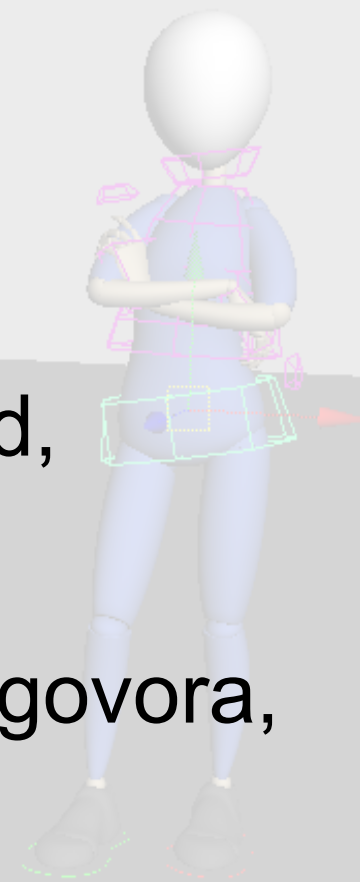
- Upoznavanje sa osnovama karakterne animacije, glume i govora tela,
- Savladavanje mehanike karakterne animacije dvonožnih karaktera,
- Animacija govora prema zvučnoj matrici,
- Primena principa animacije u 3D okruženju.

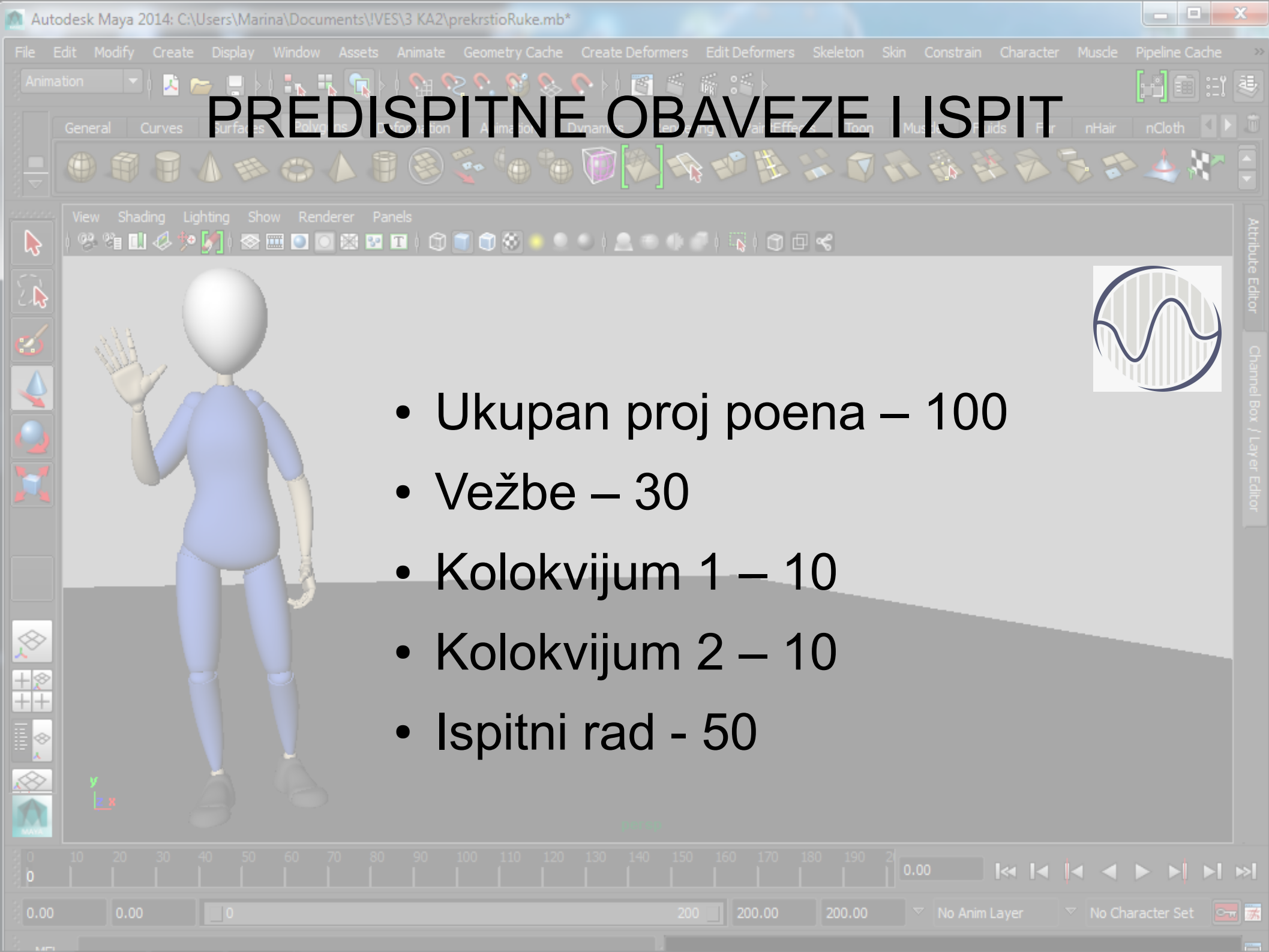
PROGRAM – tehnologija i alatke

- Organizacija projekta
- Logika *Maya 3D* softvera
- Animacija po putanji
- *Key frame* animacija – ekstremi, faze, osa akcije, linija akcije, poze, pokreti...
- *Graph editor* – grafički prikaz animacije pomoću krivih,
- Animacija ključnih poza, interpolacija između njih
- Deformer
- Skeleton, rigovanje, veza geometrije sa skeletonom i kontrolama

PROGRAM – terminologija, planiranje i organizacija, karakter i izražajnost, principi

- 12 osnovnih principa animacije,
- Izražavanje karaktera pomoću animacije – poza, pokret i vreme,
- Ideja, sinopsis, scenario, storyboard,
- Dizajn karaktera,
- Govor tela i izrazi lica – animiranje govora,
- Korišćenje referenci





PREDISBITNE OBAVEZE I ISPIT

- Ukupan broj poena – 100
- Vežbe – 30
- Kolokvijum 1 – 10
- Kolokvijum 2 – 10
- Ispitni rad - 50