

# ANIMATIE 3D PT INCEPATORI

## Despre curs:

Indiferent daca doresti sa devii un designer profesionist de grafica, un specialist in animatie sau doar sa iti dezvolti cunostintele profesionale, cursul nostru de animatie 3D te va ajuta garantat. Standardul jocurilor din zilele noastre impune un nivel de calitate de cel mai inalt nivel. Rar mai intalnesti jocuri care nu dispun de animatii, indiferent de complexitatea lor. Asadar, nu mai sta pe ganduri si vino sa descoperi fascinanta lume a animatilor 3D.

## Ce vei invata:

La finalizarea acestui curs vei avea o baza de cunostinte care iti va permite sa realizezi animatii 3D simple. De asemenea, vei acumula cunostinte esentiale pentru a folosi software-ul 3Ds Max.

- Etapele de dezvoltare ale unui joc
- Bazele interactiunii cu 3DS Max
- Cele 12 principii ale animatiei
- Editarea si modificarea unei animatii



## Sesiunea 1

# INTRODUCERE IN LUMEA JOCURILOR

In prima sesiune ne vom familiariza cu industria jocurilor video in general. Vom explora "caramizile" din care este construit un joc si cum interactioneaza intre ele.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 2

# ELEMENTELE UNUI JOC VIDEO

Continuam sa ne familiarizam cu elementele care compun un joc video, de la grafica si sunet pana la animatii, programare, design si testare.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 3

# NOTIUNI INTRODUCTIVE DESPRE ANIMATIE SI 3D STUDIO MAX

Aflam ce este animatia pentru jocuri si definim termenii specifici. Ne familiarizam cu interfata 3D Studio Max si cu principalele unelte de lucru ale animatorului in acest program.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 4

# CELE 12 PRINCIPII ALE ANIMATIEI, DEFINITIILE SI ROLURILE LOR

In aceasta sesiune vom invata care sunt principiile de baza ale animatiei si cum le aplicam pe forme simple si caractere umane. Le vom descoperi pe primele 3. Incepem si lectiile practice.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 5

# APLICAREA PRINCIPIULUI 4 – STAGINGUL

Construirea corecta a siluetelor.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 6

# APLICAREA PRINCIPIILOR 5-8

Aprofundam o noua serie de principii folosite in animatia 3D.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 7

# APLICAREA ULTIMELOR 4 PRINCIPII (9,10,11,12)

Finalizam lista celor 12 principii ale animatiei cu ultimele 4 ramase.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 8

# ALIGN, CONSTRAINT, PARENT

In acest curs invatam cum sa animam un obiect sau un caracter simplu, actiunea si interactiunea caracterelor.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 9

# BIPEDUL

Invatam ce este si cum functioneaza, ce meniuri specifice regasim si cum le utilizam.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 10

# CICLUL DE MERS

Continuam aprofundarea Bipedului si aplicam noile cunostinte in construirea unui ciclu de mers.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 11

# TRACK-URI SI LAYERE DE ANIMATIE

Invatam sa editam si sa modificam aditiv animatia.

- Durata: 2 ore



## Sesiunea 12

# ARBORELE DE ANIMATIE

Informatii de baza despre ce este, cum se construiește și funcționează în engine astfel încât personajul de joc să fie funcțional.

- Durata: 2 ore