

Программа обучения Motion Design

Учебный план программы «Motion design»

Задачи курса:

- Познакомить студентов с основами теории и практики моушн-дизайна
- Научить базовым навыкам работы в программах Adobe After Effects и Cinema 4d, а также основам Adobe Illustrator
- Создать свое первое портфолио

В процессе курса студенты будут работать над различными заданиями, которые помогут им создать их первый showreel. Задачи будут строиться по каждой теме, каждому принципу - и затем, станут основой портфолио.

По итогам курса студенты должны создать дипломную работу.

Adobe Illustrator

1. Линия и форма. Создание закрытых и открытых контуров. Заливка и обводка.
2. Отрисовка контуров инструментом Перо. Создание профилей обводки.
3. Работа с цветом в компьютерной графике. Теория цвета. Практическая колористика. Акцидентные, Глобальные и Пантонные цвета. Цветовые гармонии. Сплошные и градиентные заливки.

4. Теория типографики. Типы текстовых объектов. Глифы. Стили абзаца и буквы.
5. Трассировка. Арреаренсе. Графические стили. Эффекты.
6. Введение в программу Фотошоп. Растровые изображения. Основные понятия. Работа с холстом и слоями. Smart Objects и недеструктивное редактирование.
7. Ретушь методом Content Aware. Динамичная цветокоррекция.
8. Выделение ручными и автоматическими инструментами.
9. Сложные выделения. Маски.
10. Заголовки. Эффекты слоев. Режимы наложения.

Adobe After Effect

1. Знакомство. Введение в специальность. Введение в After effects. Нейминг и Структура проекта. Импорт материалов. Монтаж. Render.
2. Виды ключевых кадров, анимация текста (TextEvo 2 и встроенные Text animator. Кинетическая типографика.
3. Маски и Шейпы. Анимация. Инструменты таймлайна. Базовые техники.
4. Эффекты. Анимация. Принципы анимации в After Effects. Path анимация.

5. Особенности отрисовки иллюстраций для анимации (Ps и Ai)
6. Работа с камерой. 3D слои. 2.5 D Анимация иллюстрация прошлого урока.
7. Экспорт (рендер) файлов. Эффекты и плагины. Trapcode Form, Particular.
8. 3D Stroke. Optical Flares. Element 3D
9. Риггинг простого (настройка) персонажа. Анимация персонажей.
10. Motion tracking. Camera Tracking. Expressions.
11. Создание комплексных проектов и закрепление знаний

Cinema 4d

1. Работа в программе Cinema 4d. Интерфейс. Основные панели инструментов.
Ориентация в 3д пространстве. Обзор процесса работы в 3д редакторе от идеи до рендера на примере создания low модели
2. Полигональное моделирование и моделирование при помощи деформеров.
3. Cloner. Эффекторы и поля.
4. Слайны. Объекты генераторы. Камера и ее свойства.
5. Материалы. Источники света.

6. Анимация. Работа с таймлинией и ключами в Cinema 4D.
7. Рендеринг. Настройка стандартного рендера. Physical, AO, GI. Обзор GPU рендеров на примере Octane
8. Модуль Мограф. Внешние библиотеки. Работа с деформерами.
9. Работа с файлами из Adobe Illustrator. Импорт и работа с готовыми 3д моделями. Мiхато и анимация персонажа.
10. Cloner и Tracer. Mospline и L-system.
11. Динамика твердых тел. Динамика мягких тел.
12. Симуляция тканей. Работа с частицами. Сторонние плагины.
13. Модуль Sketch and Toon. Модуль Hair

Интеграция Cinema 4d и After Effects

14. Создание комплексных проектов и закрепление знаний
15. Экспорт и импорт информации между Cinema 4D и After Effects. Cineware
16. Экспорт 3д геометрии с возможностью замены изображений внутри After Effects
17. Экспорт источников света и способы их использования. Композитинг по пасам



18. Содание глубины резкости на основе Z пасса. Создание псевдо 2D
графики(шурешек) на основе рендера

12.Создание проектов и закрепление знаний обзор дальнейших петей развития.

Организатор имеет право изменять, корректировать программу в случае необходимости.

