

Ranko Anđelić

Kurs – Osnove animacije

Kurs „Osnove animacije“ namijenjen je svima onima koji žele da steknu znanje o elementarnim principima animacije. Kurs ima za cilj upoznati učesnike sa tehnikama, historijskim razvojem i usavršavanjem animacije, od prvih, nerijetko nezgrapnih pokušaja, preko najvažnijih iskoraka do aktualne, medijske sveprisutnosti.

Tehnički principi animacije, kao i filma, neznatno su se promijenili od samih početaka i njihov razvoj se većinom očituje u tehnološkom napretku i spektru primjene, stoga da bi se stekao uvid u osnove potrebno je krenuti sa jednostavnim tehnikama korištenim u samim začecima animacije i nadograđivati znanja u skladu sa tehnološkim napretkom i razvojem medija.

Kurs je osmišljen tako da kroz vježbe i praktični rad razvije svijest o stvaranju animiranih/pokretnih slika, oživljavanju i karakterizaciji likova, dizajna i tipografije čime će stvoriti bazu znanja i vještina naknadno primjenljivih na sve forme animacije kao i animacijske programe poput Adobe After Effects.

Trajanje kursa: 4 sedmice, 2 x 4 sata sedmično

Za kurs će biti potrebno:

- Olovke i dosta papira (A4 fotokopir papir je dovoljan)
- Laptop
- Programi: Adobe Photoshop, Adobe After Effects
- Po želji učesnika – sveska za skice
- Tokom kursa biti će dostupan jedan A3 lightbox (svjetlosna kutija)

Ako polaznici posjeduju sopstvene mogu ih ponijeti.

U ovu svrhu mogu se koristiti i fotografske svjetlosne kutije.

Pored vježbi tokom samoga kursa učesnici će dobijati zadatke/vježbe na kojima mogu raditi između sesija.

Struktura kursa:

1. Upoznajmo se sa animacijom

Historijski razvoj i kontekst, pregled tehnika i istaknutih primjera/primjena

2. Principi i iluzija pokreta

Osnovne vježbe, animacija geometrijskih tijela i formi (crtanje, Photoshop)

3. Komponiranje formi i ideja

Timing, animacija kompleksnijih formi, storyboarding, proces stvaranja animacije - od ideje do filma

4. Animirajmo grupe elemenata

Odnos između animiranih elemenata, transformacija oblika, projekcija ljudskih osobina, anticipacija

5. Dizajn i animacija likova

Principi kreiranja/oživljavanja likova, animacija hoda (walk cycle), osnovni pokreti, osmišljavanje karaktera

6. Višeslojna animacija

Kompozicija, kreiranje konteksta, naglašavanje ideje, pozadine

7. Suvremene primjene i širenje pojma animacije

Grafički pristup animaciji, tipografija, zvuk/muzika, nenarativna animacija, upoznavanje sa Adobe After Effects, TV grafika

8. Adobe After Effects i pregled vježbi; završna riječ