



Mecanica miscarii

Sedinta 1/2

1. Mecanica miscarii, in animatia de personaj

- 8 saptamani de animatie, harta modulului
- Animatie realista vs stilizata, avantaje / dezavantaje
- Primul exercitiu "reatia personajului la un stimul extern" sau logica din spatele unei reactii

Sedinta 3/4/5

1. Mers/Fuga

- Noul si ultimul rig, introducere
- Translatia unui personaj, cum este obtinuta in film si in jocuri

Sedinta 6/7/8

1. Un "Shot" simplu

- Combinam notiunile obtinute in ultimele 5 saptamani intr-un singur shot.
- Atitudine si intentie in animatie
- Ultimei 10% de detaliu
- Demo reel-ul si alcatuirea lui.