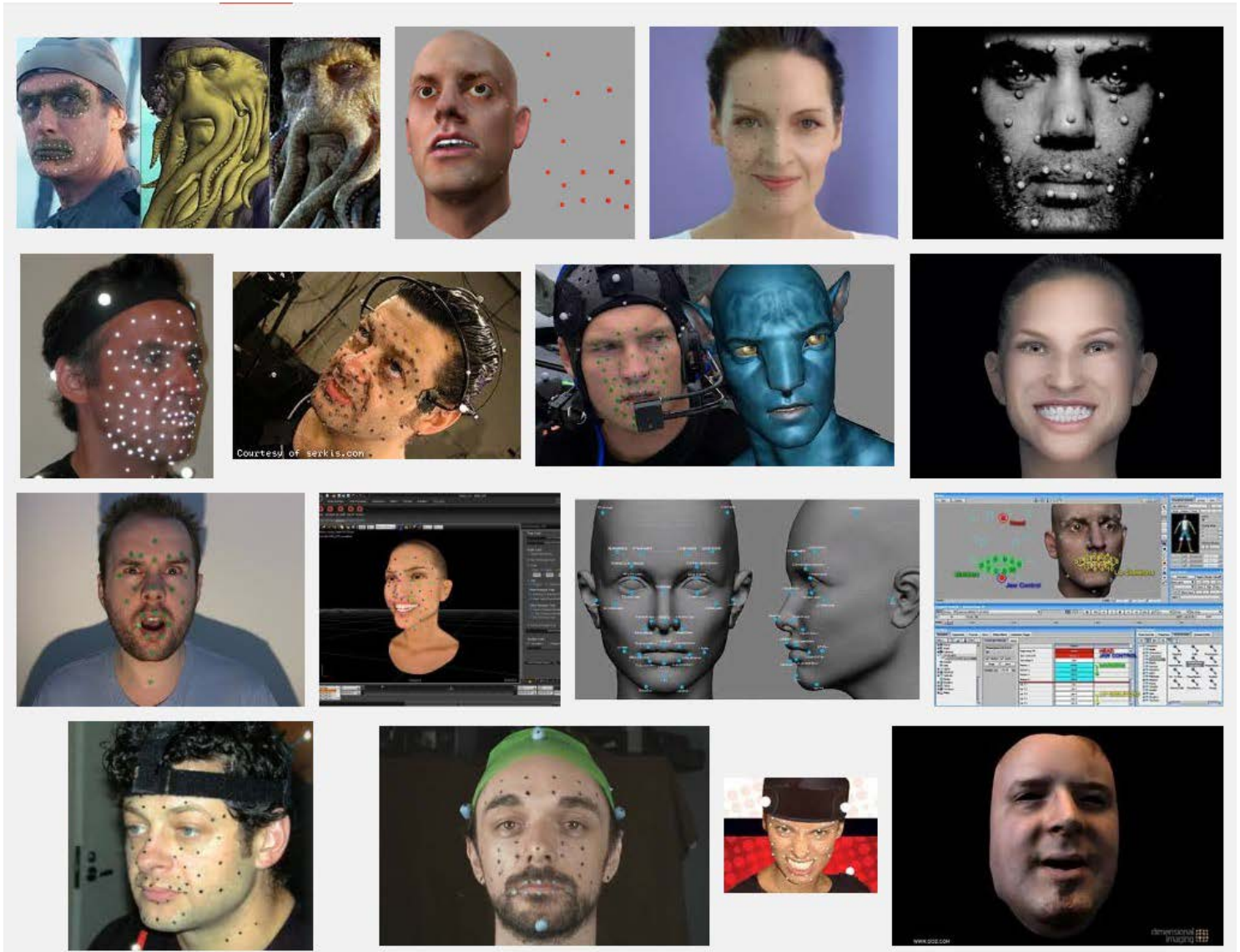


FACIAL MOTION

ANIMATION - δημιουργία κίνησης



Animation

Computer animation (or CGI animation), η τέχνη της δημιουργίας κίνησης σε ακίνητη εικόνα.

Ενότητα 1 - Μέρος Α΄

Motion Capture

Ποια η σημασία του, ποιές οι τεχνικές για την μεταφορά κίνησης σε εικόνα;

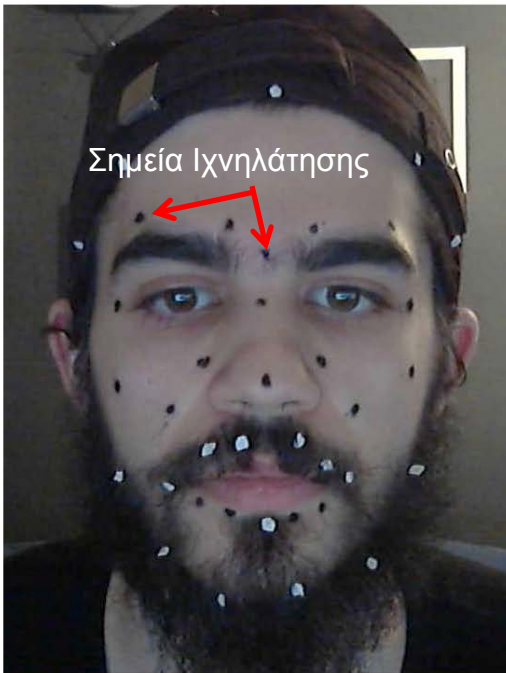
Ενότητα 1 - Μέρος Β΄

Tracker

Τι είναι ο tracker; Πως λειτουργεί; Τα μέρη που αποτελούν έναν Tracker.

Ενότητα 1 - Μέρος Γ΄

Motion Capture



A

Ενότητα 2

A. Το παράδειγμα

Θανάσης 5ο έτος Σχολή Καλών Τεχνών ΑΠΘ

Το παράδειγμα έγινε στη νησίδα υπολογιστών του 5ου εργαστηρίου Ζωγραφικής - Γ. Γκολφίνος ΣΚΤ ΑΠΘ στη Θέρμη, στα πλαίσια του ερευνητικού προγράμματος: "Ενσωμάτωση Πληροφορικής και νέων Τεχνολογιών στη θεωρία της εικόνας και του video στην πράξη", με επιστημονικό υπεύθυνο τον Γ. Διβάρη.

B. After Effects

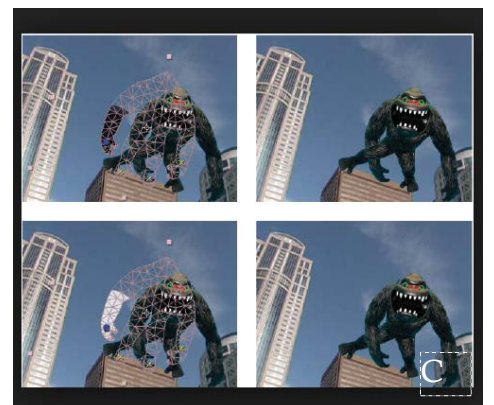
Το After Effects είναι βασικό πρόγραμμα δημιουργίας effects. Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστούν συνοπτικά οι δυνατότητες του προγράμματος.

C. Puppet Tool (After Effects)

Δημιουργία animation με το Puppet Tool στο After Effects. Λεπτομέρειες σχετικά με το εργαλείο.



B



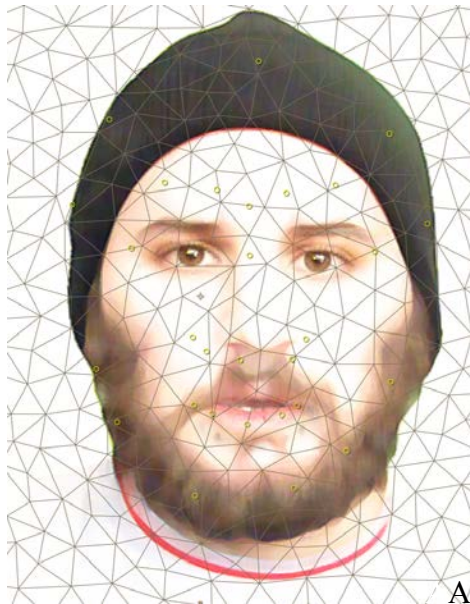
C

Ενότητα 3

Παρουσίαση εργασίας & Εργαστηριακή Άσκηση.

Παρουσίαση της εργασίας του Ζαννή (Η εργασία έγινε στη νησίδα υπολογιστών του 5ου εργαστηρίου Ζωγραφικής - Γ. Γκολφίνος ΣΚΤ ΑΠΘ στη Θέρμη, στα πλαίσια του ερευνητικού προγράμματος: "Ενσωμάτωση Πληροφορικής και νέων Τεχνολογιών στη θεωρία της εικόνας και του video στην πράξη", με επιστημονικό υπεύθυνο τον Γ. Διβάρη.

Δημιουργία απλού animation σε ακίνητη εικόνα με την χρήση του Puppet Tool,



A



B



C



D

Οι συνάδελφοι που θα συμμετέχουν στο σεμινάριο θα λάβουν σημειώσεις για την διευκόλυνση της εφαρμογής animation σε ακίνητη εικόνα.

Γιώργος Δρόσος
Digital Artist / Μηχανικός Εικόνας και Ήχου
Σχολή Καλών Τεχνών, Τμήμα Εικαστικών
Α.Π.Θ. / Δ.Δ.Π.Μ.Σ
Τμήμα: Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και
Μηχανικών Υπολογιστών Α.Π.Θ.
(Τ.Η.Μ.&Μ.Υ.), "Προηγμένα Συστήματα
Υπολογιστών και Επικοινωνιών"

A. Show Mesh

Βλέπουμε το δίκτυ που απλώνεται στην εικόνα.

C. Σημεία ιχνηλάτησης

Τα σημεία ιχνηλάτησης πρέπει να είναι ορατά σε όλη την διάρκεια του βίντεο.

B. Κόμικς απόδοση

D. κόμικς - animation

Εργαστηριακή άσκηση, με το puppet tool.