

Cinemer Meediakooli “3D ANIMATSIOON ALGAJATELE” õppekava

1. Täienduskoolitusasutuse nimi:

Cinemer OÜ Cinemer Meediakool

2. Õppekava nimetus:

3D animatsioon algajatele

3. Õppekavarühm:

Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

4. Õppe kogumaht (akadeemilistes tundides):

80 akadeemilist tundi, millest 60 tundi on kontaktõpet ja 20 tundi iseseisvat tööd. Üks akadeemiline tund on 45 minutit.

5. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused:

Õpilase huvi ja vajadus antud teadmisi saada. Õpilane võetakse Kooli vastu sooviavalduse alusel. Vajalik isikliku arvuti ja programmide Blender, DaVinci olemasolu.

6. Õppe eesmärk:

Õppida 3D-animatsiooni ja kasutama programme Blender ja DaVinci algaja tasemel.

7. Õpiväljundid:

Koolituse lõpuks õppija:

- oskab kasutada programmi Blender algajana;
- oskab kasutada DaVinci resolutsioonprogrammi algajana;
- oskab teha lihtsaid mudeleid madalate polügoonidega ja fotorealistlikke mudeleid;
- tehke tegelastele lihtsaid platvorme;
- loob ja redigeerib lihtsaid tegelasanimatsioone;
- loob oma portfoolio jaoks lõpptulemuse;
- valmistab õigesti ette oma näited ja portfoolio.

8. Õppesisu:

- Tööstuse lugu. Mis mind mõjutas. Arvutigraafika ja 3D arengulugu
- Millised on arvutigraafika suunad ja ametid
- Millist tarkvara kasutatakse

- Kuidas *pipeline* 'i ehitatakse erinevates ettevõtetes
- Kursuse sisu
- Näited valmistöödest.
- Üldteave montaaži, värviparanduse, animatsiooni, 3D-
modelleerimise, kompositsiooni, eriefektide kohta
- Milliseid ressursse saab kasutada

- Blender'i tutvustus
- Modelleerimine
- Shader'i loomine
- Lihtsate tekstuuride pealekandmine
- Render
- Valmistulemus
- Kõverapõhise modelleerimise sissejuhatus. Tunni praktiline osa.

- Kodutööde küsimuste analüüs
- .Kordamine
- Sümmeerial põhinev modelleerimine
- Objektide redigeerimine.
- UV-koordinaadid
- Samal põhimõttel puu loomine

- Animatsiooni analüüs primitiivse tegelase näitel
- Luude ja lihtsa liikumismudeli loomine
- Animatsiooni reeglid

- Animatsioonivõtmed
- Kõvera juhtimine
- Animatsioon sabaga pallist.

- Kaamera animatsioon
- Lihtsa loo tegemine
- Kaamerate ettevalmistamine *renderdamiseks*
- DaVinci
- Realistlike mudelite loomine
- Tsüklid

- Stseeni loomine: metallist võtmed alustassil puidust laual

- Eriefektid
- Tahkete kehade simulatsioon
- Osakesed ja millega neid süüakse
- Sädemete loomine tegelase kokkupuutel põrandaga ja seintega
- Saadud osakeste lihtsaim koostis DaVincis
- 3D objektide filmimaterjali sisse põimimine
- *Green screen* ja klahvistik
- *Tracking*
- *Motion Design*
- Abstraktse animatsiooni loomine ja selle paigutamine filmimaterjali

Arvestus kodutööde vormis.

Analüüs.

9. Õppemeetodid:

Loengud, arutelud, praktika.

10. Iseseisev töö:

Jooksvad iseseisvad tööd koduseks lahendamiseks tuleb õppijal sooritada auditoorse õppe vahelisel ajal. Õpitud materjali kontrollimiseks on ülesanded, mis tuleb täita konkreetses programmis.

11. Õppekeskkonna kirjeldus:

Täienduskoolitusasutuse õppekeskkond on sobiv täienduskoolituse läbiviimiseks ning õppekava eesmärkide ja õppeväljundite saavutamiseks. Õppetöö toimub nii loenguruumis kui ka arvutiklassis. Õpetajatel on juurdepääs paljundusmasinale ja printerile. Õppevahendite maksumus on lisatud õppemaksule ning Õppija ei pea ise midagi juurde ostma. Kasutuses olevad ruumid vastavad tervisekaitse- ja ohutusnõuetele.

13. Õppematerjalide loend:

Teoreetiline materjal õppetöök ja allikad, mille põhjal on kursus loodud:

1. Прахов А. А. «Самоучитель Blender 2.7» БХВ-Петербург, 2016 год
2. “The Beginner's Guide to to DaVinci Resolve 16: Learn Editing, Color, Audio & Effects by Dion Scoppettuolo, Paul Saccone” by Dion Scoppettuolo, 2019

3. Blender For Dummies by Jason van Gumster, John Wiley & Sons, Feb 11, 2020
4. Blender 2.9: The beginner's guide by Allan Brito, 2020
5. Õpetaja poolt koostatud õppematerjal

14. Nõuded õpingute lõpetamiseks, sh hindamismeetodid ja hindamiskriteeriumid:

Kool väljastab kursuse lõpetajale tunnistuse kursuse läbimise kohta, kui õppija on osalenud vähemalt 80% tundides ja täitnud kodused ülesanded. Väiksema osalemisprotsendi korral väljastab kool õppijale tunnistuse kursusel osalemise kohta. Muudel juhtudel (õppeaasta keskel, tööandja/õppeasutuse soovil jne) väljastab kool vastava taotluse alusel õppijale tõendikursusel osalemise kohta. Kui kursuse lõpetaja on sooritanud positiivselt kursuse lõputesti, siis kajastub vastav tulemus ka tema tunnistusel/tõendil.

15. Hindamismeetod. Hindamiskriteeriumid:

Õpilane mõistab saadud õppematerjal ja oskab selle baasil ise tegutseda. Oskab küsida abi ja nõu. Orienteerub õpitud sõnavaras. Test omandatud materjali peale. Ülesanne täidetakse vastavuses omandatud materjaliga.

16. Kursuse läbimisel väljastatav dokument (tunnistus või tõend):

Tunnistus väljastatakse, kui õpingute lõpetamise nõuded on täidetud, st, et õppija on osalenud vähemalt 80% kontakttundides. Tunnistusel on kirjas läbitud kursuse nimetus, kursuse maht ehk akadeemiliste tundide arv, kursuse toimumise aeg, Meediakooli Cinemer registrikood ja registreerimisnumber EHIS-es. Tunnistus on allkirjastatud kursuse läbi viinud õpetaja ja Kooli juhataja poolt. Tõend väljastatakse vastavalt osaletud kontakttundide arvule, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltes tundides. Tõendi allkirjastab Meediakooli Cinemer direktor.

17. Koolitaja kompetentsust tagava kvalifikatsiooni või õpi- või töökogemuse kirjeldus:

Kursuste läbiviija, täiskasvanute koolitaja ehk Õpetaja on spetsialist, kes sihipäraselt loodud õpituatsioonis toetab täiskasvanud inimeste õppimist ja enesearendust. Õpetaja tagab õppe eesmärkide ja õpiväljundite saavutamiseks vajalikud tegevused ning omab nõutavat pädevust.

18. Õppekava kinnitamise aeg: 02.01.2021 a, käskkirjaga nr 1