



# SPINE 2D BASICS COURSE OUTLINE

# OVERVIEW

## TỔNG QUAN KHÓA HỌC

### **DIGI SPINE 2D BASIC - K4 - Khai giảng 22/1/2024 - Hết khóa 29/2/2024**

- ◆ Khóa học **Digi Spine 2D Basic** là khóa học animation nhân vật game 2D thông qua phần mềm **Spine**.
- ◆ Kiến thức khóa học cung cấp ở mức **cơ bản - beginner**, học viên không cần biết trước về animation, rigging, tách khớp hay biết vẽ.
- ◆ Nội dung của khóa học gồm 2 khía cạnh chính là Animation (Skill) và Spine (Tool):
  - ◆ **Animation (Skill):** Timing/Spacing, Slow in/Slow out, Posing, Overlap.
  - ◆ **Spine (Tool):** Prepare character, Rigging, Animation, Mask & Constrain, Export & Deliver.
- ◆ **Về nhân vật để làm bài cuối khóa**, học viên có thể dùng nhân vật do mình vẽ hoặc dùng nhân vật do khóa học chuẩn bị sẵn nếu không biết vẽ.
- ◆ **Về phần mềm**, học viên có thể tự chuẩn bị hoặc **ib giảng viên để được hỗ trợ**, khóa học chỉ nhận học phí khi **đảm bảo máy học viên đã cài được phần mềm**.
- ◆ Mục tiêu khóa học là mang đến **kiến thức cơ bản và tổng quan** về tất cả các khâu trong quy trình sản xuất sản phẩm animation cho game 2D. Cho học viên cái nhìn tổng quan về ngành, để từ đó phát triển định hướng cá nhân.

# OVERVIEW

## TỔNG QUAN KHÓA HỌC

### Hình thức:

- ◆ **12 buổi** học online qua Discord.
- ◆ Thời lượng 2 buổi học (2 giờ/buổi) một tuần.
- ◆ **20h - 22h, thứ hai** và **thứ năm** hàng tuần
- ◆ Khóa học kéo dài **1,5 tháng**.

### Tài liệu buổi học:

- ◆ **Video quay màn hình sẽ được Edit** thành từng phần (Lý thuyết, Thực hành, Sửa bài, Tip & Talk) để học viên dễ xem lại và làm theo.
- ◆ Các video sẽ được update vào Playlist Youtube của khóa học ở chế độ Không công khai (chỉ có link mới coi được) và gửi link cho học viên sau mỗi buổi học.

# COURSE STRUCTURE

## CẤU TRÚC KHÓA HỌC

### A - Kick-Start: Làm quen với animation và Spine

#### **Buổi 1: Làm quen với thao tác cơ bản trong Spine.**

- ◆ Tổng quan về ngành và quy trình sản xuất animation 2D.  
Giới thiệu về giao diện Spine.
- ◆ Lý thuyết: Timing/Spacing, Slow in/Slow out.
- ◆ Thực hành: Diễn bành tưng cơ bản.

#### **Buổi 2: Overlap - Rigging cơ bản.**

- ◆ Sửa bài buổi 1, học thêm về xương ngang.
- ◆ Lý thuyết: Overlap, Mesh, Weight, Offset, Anim loop/ không loop.
- ◆ Thực hành: Diễn áo choàng.

#### **Buổi 3: Posing - Prepare character.**

- ◆ Sửa bài buổi 2.
- ◆ Lý thuyết 1: Posing, định vị trọng tâm của vật thể/nhân vật.
- ◆ Thực hành 1: Diễn hành động nện búa.
- ◆ Lý thuyết và thực hành 2: Chuẩn bị nhân vật cho bài cuối khóa, lưu ý về cắt khớp và đặt tên layer. Nếu học viên dùng nhân vật tự vẽ, có thể gửi cho giảng viên trước để khoanh vùng cắt khớp cụ thể.

#### **Buổi 4: Constraints**

- ◆ Sửa bài buổi 3, kiểm tra tiến độ chuẩn bị nhân vật cuối khóa.
- ◆ Lý thuyết : Các dạng Constraints, IK/FK, Rig 2.5D.
- ◆ Thực hành : Áp dụng Constraints vào cây búa của bài trước, để tạo ra hiệu ứng 2.5D và ném búa bay theo 1 quỹ đạo.

# COURSE STRUCTURE

## CẤU TRÚC KHÓA HỌC

### **B - Final: Diễn 1 bộ animation cơ bản cho nhân vật cuối khóa**

#### **Buổi 5: Rig body nhân vật**

- ◆ Sửa bài buổi 4.
- ◆ Lý thuyết và thực hành: Rigging nhân vật cơ bản.

#### **Buổi 6: Rig đầu của nhân vật và các phụ kiện (nếu có)**

- ◆ Sửa bài buổi 5.
- ◆ Lý thuyết và thực hành: Thêm hiệu ứng 2.5D và hoàn thiện hệ thống Rig

#### **Buổi 7: Idle**

- ◆ Sửa bài buổi 6.
- ◆ Lý thuyết: Quy trình diễn nhân vật cơ bản.
- ◆ Thực hành: Diễn anim Idle.

#### **Buổi 8: Walk - Run**

- ◆ Sửa bài buổi 7.
- ◆ Lý thuyết: Walk - Run cycle.
- ◆ Thực hành: Diễn anim Walk - Run.

#### **Buổi 9: Attack - Import VFX**

- ◆ Sửa bài buổi 8.
- ◆ Lý thuyết: Anim Attack, cách thêm VFX.
- ◆ Thực hành: Diễn anim Attack - Có kèm VFX.

#### **Buổi 10: Jump**

- ◆ Sửa bài buổi 9.
- ◆ Lý thuyết: Anim Jump.
- ◆ Thực hành: Diễn anim Jump tại chỗ.

#### **Buổi 11: Die**

- ◆ Sửa bài buổi 10, hướng dẫn Jump tới trước.
- ◆ Lý thuyết: Anim Die.
- ◆ Thực hành: Diễn anim Die.

#### **Buổi 12: Export & Deliver**

- ◆ Sửa bài buổi 11.
- ◆ Lý thuyết: Các dạng Export trong spine và các lưu ý khi Export.
- ◆ Thực hành: Dọn gọn và bàn giao file đúng cách.

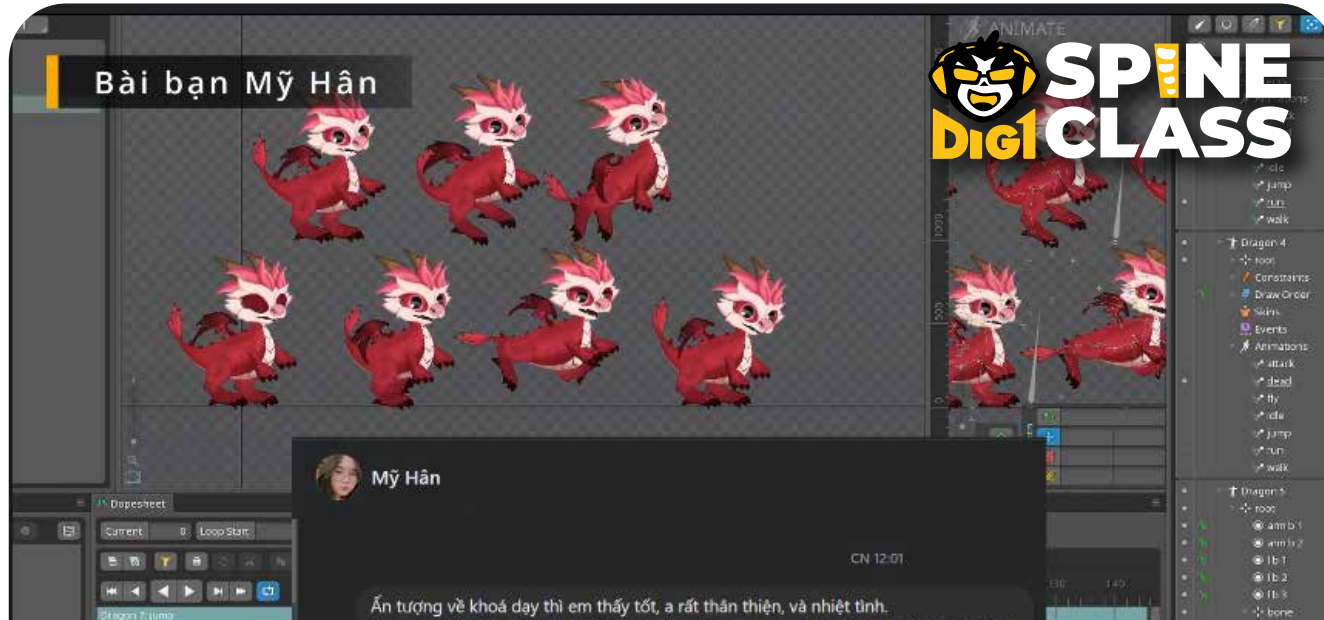
#### **Sau buổi 12:**

- ◆ Update nhân vật cuối khóa để giảng viên feedback và sửa bài qua record. Có thể sửa nhiều round cho tới khi nhân vật của học viên ổn thì thôi.

# STUDENT WORKS & REVIEW

## BÀI HỌC VIÊN VÀ ĐÁNH GIÁ KHÓA HỌC

Link video: <https://youtu.be/203VRph7xzl>



# STUDENT WORKS & REVIEW

## BÀI HỌC VIÊN VÀ ĐÁNH GIÁ KHÓA HỌC

Hoặc quét mã QR để xem

# REGISTRATION FEE & CONSULT

## HỌC PHÍ VÀ LƯU Ý

### Học phí:

- ◆ **3.500.000đ** (Giá siêu ưu đãi cho sinh viên và Artist đang muốn học thêm animation)
- ◆ Học viên đăng ký khóa học **từ ngày 16/1/2024 - 20/1/2024** sẽ được **giảm ngay 500k** còn **3.000.000đ**.

### Lưu ý:

- ◆ Khóa học được tạo cho sinh viên và Artist đang muốn học thêm animation để kiếm Job, nên học phí có rẻ hơn thị trường khá nhiều. Vui lòng **bảo mật học phí** để giảng viên không dính phốt phá giá.
- ◆ **Về phần mềm**, học viên có thể tự chuẩn bị hoặc **ib giảng viên để được hỗ trợ**, khóa học chỉ nhận học phí khi **đảm bảo máy học viên đã cài được phần mềm**.
- ◆ **Vào học đúng giờ, đúng lịch**. Có kẹt hoặc nghỉ học nhớ báo trước cho giảng viên .
- ◆ **Làm bài** đầy đủ để sửa bài **đúng deadline**. Không nhây bài, có khó khăn hay **không hiểu gì nhớ hỏi**.
- ◆ Vui lòng **không chia sẻ nội dung khóa học ra ngoài**. Vì đa số dự án mở lên để làm ví dụ trong khóa học vẫn đang trong giai đoạn bảo mật, chưa công khai.