

МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИЙ КОНТЕНТ

Мета курсу — вивчення студентами теоретичних основ мультиплікації, формування у студентів загальних знань та умінь в області комп'ютерної анімації та отримання практичних навичок роботи у сучасних редакторах по 2D та 3D графіці.

Міжпредметні зв'язки: навчальна дисципліна пов'язана з такими дисциплінами як «Теорія режисури, кіно і телебачення», «Цифрові технології в кінематографі і на телебаченні», тощо.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування таких компетентностей: здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях; знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності; здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел; здатність до адаптації та дії в новій ситуації; здатність працювати в команді; здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями; здатність приймати обґрунтовані рішення; здатність виявляти ініціативу та підприємливість; здатність створювати медіапродукт;

Програмні результати навчання:

знати: особливості комп'ютерної графіки, її можливості і сфери застосування; призначення і області застосування графічних редакторів; властивості і якості графічних зображень; стадії розробки графічних проектів; прийоми роботи в програмах растрової графіки; прийоми роботи в програмах векторної графіки; прийоми роботи в програмах створення анімації; основні поняття web-дизайну; призначення, можливості та сферу застосування програм для роботи з двовимірною і тривимірною анімацією;

уміти: створювати і редагувати об'єкти в графічних редакторах; користуватися інструментами і спецефектами графічних редакторів; створювати покадрову анімацію; застосовувати набуті знання в професійній діяльності.

володіти: знати основні можливості технології Flash; створювати графіку та інтерактивну анімацію для web-сторінок; створювати Flash-ролики; створювати, транслювати, компонувати сцени з набору простих об'єктів; володіти різними способами моделювання та редагування тривимірних об'єктів, працювати з проєкційними картами матеріалів і їх модифікаторами; використовувати можливості світла, тіні і розстановки камер.

Зміст навчальної дисципліни:

Використання мультимедійної анімації у інформаційній та освітній діяльності. Введення в технології мультимедійної анімації. Візуалізація інформації за допомогою комп'ютерної анімації. Використання комп'ютерної анімації у освітній діяльності. Огляд методів створення мультимедійної анімації. Створення покадрової, автоматичної та програмованої анімації. Класифікація методів створення комп'ютерної анімації. Введення в технологію Flash. Автоматична анімація руху та трансформації об'єкта. Створення анімації за допомогою CSS та Canvas. Основи 3D анімації. Основи 3D анімації, методи використання 3D-моделей.

Створення та редагування 3D-моделей у редакторі Blender. Рендерінг. Анімація 3D-моделей.

Обсяг вивчення навчальної дисципліни: 3 кредити ЄКТС, загальний обсяг 90 годин, у тому числі 36 годин аудиторних навчальних занять 54 години самостійної та індивідуальної роботи.

Форма семестрового контролю: залік.