

KARTA KURSU

NAZWA	Wizualizacje graficzne 2D i 3D		
NAZWA W J. ANG.			
KOD	11.3 xxxx 840	PUNKTACJA ECTS	4
KOORDYNATOR	Mateusz Muchacki	ZESPÓŁ DYDAKTYCZNY	

WARUNKI WSTĘPNE

WIEDZA	Znajomość pojęć: grafika rastrowa, wektorowa, modele kolorów, formaty plików graficznych, animacja komputerowa.
UMIEJĘTNOŚCI	Zapisywanie grafiki w wybranym formacie, podstawowa umiejętność wykorzystywania programów do tworzenia i edycji grafiki (rastrowej i wektorowej). Podstawy pracy z Adobe Flash. Umiejętność pracy w systemie operacyjnym z rodziny MS Windows.
KURSY	Nie wymagane

EFEKTY KSZTAŁCENIA

WIEDZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wykorzystanie możliwości aplikacji Adobe Flash do tworzenia - animacji komputerowej 2D i 3D z podstawami ActionScript ▪ Zasady projektowania w Adobe Flash ▪ Zasady publikowania animacji w formacie swf, html, gif (statyczny i animowany), jpg, exe ▪ Znajomość interfejsu programu i podstawowych zasad tworzenia obiektów w programie 3DS MAX ▪ Dostosowanie interfejsu programu 3DS MAX do potrzeb użytkownika ▪ Ustawianie parametru projektu 3D ▪ Rodzaje światła i podstawowe zasady oświetlania sceny ▪ Podstawy pracy z kamerami. ▪ Podstawy ustawień renderingu.
UMIEJĘTNOŚCI	<p>Adobe Flash</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zapoznanie z możliwościami aplikacji Adobe Flash: ▪ Interfejs aplikacji, przestrzeń robocza, edycja obszaru pracy ▪ Ustawienia właściwości filmu ▪ Panele i biblioteki w Adobe Flash ▪ Rysowanie prostych obiektów, wielokątów i linii (charakterystyka narzędzi do rysowania: pióro, pędzel itp.) ▪ Wypełnianie kolorem, gradientem ▪ Rozmieszczanie obiektów na scenie ▪ Praca na warstwach (pojęcie warstwy i głębokości) ▪ Ustawienia właściwości warstw: praca z warstwą maskującą, praca z warstwą wiodącą - animacja po ścieżce ▪ Animacja poklatkowa ▪ Automatyczne animacje: animacja ruchu, animacja kształtu, ruch po torze ▪ Zaawansowane animacje na ścieżkach (kontrola toru ruchu, dynamiki) ▪ Praca w 3D - obrót, animacja ▪ Obiekty i symbole - grafika, przyciski, klipy filmowe - charakterystyka i zastosowania ▪ Podstawy ActionScript ▪ Zakres zastosowania AS do różnych obiektów (z naciskiem na metody klasy MovieClip) ▪ Ustawienie publikacji animacji ▪ Zapis w różnych formatach <p>3DS MAX</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Importowanie scen i obiektów z innych projektów 3DS MAX ▪ Importowanie innych formatów do programu 3DS MAX ▪ Rysowanie prostych obiektów ▪ Transformacje obiektów ▪ Narzędzia wybierania obiektów ▪ Ukrywanie obiektów w scenie ▪ Praca z warstwami ▪ Grupowanie obiektów ▪ Operacje na prostych obiektach ▪ Transformacja obiektów prostych na obiekty siatkowe i obiekty poligonalne

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelowanie obiektów siatkowych ▪ Tworzenie obiektów płaskich ▪ Modelowanie obiektów płaskich ▪ Zamiana obiektów płaskich na obiekty 3D ▪ Animowanie obiektów za pomocą klatek kluczowych ▪ Animowanie kamery po ścieżce ruchu
--	---

ORGANIZACJA

FORMA ZAJĘĆ	WYKŁAD (W)	ĆWICZENIA W GRUPACH					
		A	K	L	S	P	
LICZBA GODZIN				45			

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

W	
A	Indywidualny projekt - prezentacja multimedialna, aplikacja flash lub wizualizacja 3D do wyboru.
K	
L	
S	
P	

OCENA	
-------	--

UWAGI	
-------	--

LITERATURA	<u>PODSTAWOWA</u>	<u>UZUPEŁNIAJĄCA</u>
	3ds Max 2009. Biblia , Kelly L. Murdock, Helion 2009 Adobe Flash CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik , Adobe Creative Team 2009	