

3DStudio Max - Animacje komputerowe 3D

Liczba godzin: 15

1. Treści kształcenia

Ćwiczenia:

- Forward animation;
- Invers kinematic (kinematyka odwrotna);
- Animacja na kluczach;
- Opracowanie cech charakterystycznych ruchu;
- Projektowanie ruchu;
- Rytm i logika kadru filmowego;
- Storyboard.

2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje

- Znajomość programu *3DStudio Max*, a także problematyki tworzenia animacji komputerowych w zaawansowanych aplikacjach grafiki wektorowej.
- Umiejętność przygotowania animacji 3D przy tworzeniu dowolnie złożonych witryn internetowych, reklam filmowych, pomocy dydaktycznych, prezentacji multimedialnych itp.
- Znajomość realizowania animacji komputerowych trójwymiarowych metodami, które nie wymagają znajomości języków programowania.

3. Zalecana literatura

- Podstawową literaturą są notatki własne sporządzane przez studenta podczas ćwiczeń. Szczegółowe informacje przekazywane studentom oparte są na praktyce wykładowcy zarówno z programami graficznymi, jak i publikowaniem.
- Murdock K.L. Biblia „3D Studio MAX 8.x. Techniki i narzędzia animacyjne”, Helion 2007
- Bell, J. A. „3ds max 6. Skuteczne rozwiązania” Helion 2004
- Pasek J. „3ds max 9. Animacja 3D od podstaw” Helion 2007
- Fleming B., Dobbs D. „Animacja cyfrowych twarzy” Helion 2002
- Birn J. „Cyfrowe oświetlenie i rendering” wyd. II Helion 2007
- Fleming B., Schrand R. „Tworzenie cyfrowych postaci ” Helion
- kwartalnik "2+3D
- magazyn 3DFX
- Czasopisma: „Art in America”, „Print”, „Fotografia”, „Computer Arts”, „Art Forum”. „Contemporary Visual Art”