

Код: 3-ж „Компютърна анимация”

ECTS кредити: 8/7/5 Форма за оценяване: Изпит/Изпит/Текуща оценка	Седмичен хорариум: 2+0+2+КР Форма на контрол: Изпит - тест / Изпит - тест/ Текуща оценка - тестове
Водещо звено: Катедра: <i>КОМПЮТЪРНИ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИИ</i> <i>ФАКУЛТЕТ ПО ИЗЧИСЛИТЕЛНА ТЕХНИКА И АВТОМАТИЗАЦИЯ</i>	

Лектор: доц. д-р инж. Сл. Йорданова

Катедра: *КОМПЮТЪРНИ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИИ*

тел. 052 383 278, 439

e-mail: slava_y@abv.bg

Анотация:

В дисциплината се разглеждат: компютърна анимация, графичния дизайн, мултимедия. Обучението се извършва в три основни направления - разработка и интеграция на компютърна анимация, графичен дизайн, и тримерно моделиране. Съдържанието и структурата на учебния курс отразява последните тенденции в развитието на съответните технологии. Обучението се състои в изучаване на компютърна анимация, компютърни системи и технологии в графичния дизайн, специални ефекти, интегриране на мултимедийни среди. Извънаудиторните учебни форми включват практически задачи, курсови работи. Евристичните стратегии и динамичното моделиране са реалност в индустрията на игрите и въобще в анимацията

Основни раздели на съдържанието:

- Работа с програми за графичен дизайн
- Видове анимация
- Работа с програмни за анимация

Форма на изнасяне на учебното съдържание:

Лекции- включват общо 15 теми.

Лабораторни упражнения – провеждат се в специализирана компютърна лаборатория, като се дава възможност на студентите да приложат на практика получените знания. Провеждат се контролни работи по учебния материал.