

Код: 1-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: *СОФТУЕРНИ И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ*

*ФАКУЛТЕТ ПО ИЗЧИСЛИТЕЛНА ТЕХНИКА И АВТОМАТИЗАЦИЯ*

Лектор: доц.д-р Христо Ненов

Катедра: *СОФТУЕРНИ И ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИИ*

тел. 052 383 604

e-mail: h.nenov@tu-varna.bg

Анотация:

Дисциплината “Компютърна анимация” има за цел да запознае студентите с теорията и практиката на процесите по създаването на реалистични 3D модели и пространства. В теоретичния курс на дисциплината се разглеждат проблеми като моделиране на обекти; Теория на анимацията – камера ефекти, симулация на движение; Фото-реализъм; Изграждане на скелетни конструкции; Виртуална реалност и др. Студентите се запознават и с различни техники и технологии за създаване на компютърна анимация и специални ефекти. Практическата част се предоставя под формата на лабораторни упражнения в които се следват определени стъпки:

- Моделиране на обекти;
- Моделиране на скелетни конструкции;
- Интегриране на обекти в заобикаляща среда.

Дисциплината се базира на различни предхождащи я дисциплини, като „Компютърна графика“ и „Мултимедийни системи и технологии“ от учебния план на специалности СИТ и КСТ.

Основни раздели на съдържанието:

- Моделиране на обекти;
- Теория на анимацията;
- Основи в анимиране на герои ;
- Създаване на виртуални среди.

Форма на изнасяне на учебното съдържание:

Учебното съдържание се изнася на лекции и упражнения. Различните по тип упражнения и самостоятелни задачи спомагат за усъвършенстването на уменията в областта на 3D моделирането и компютърната анимация.