

**STUDIJŲ DALYKO APRAŠAS**

Dalyko kodas	Dalyko grupė	Dalyko apimtis ECTS kreditais	Dalykas atestuotas	Dalyko atestacija galioja iki	Reg. Nr.
INF3031	c	4	2016-06-10	2019-06-30	

<b>Dalyko tipas (privalomas ar pasirenkamas)</b>	Pasirenkamas
<b>Dalyko lygmuo (priklausymas studijų pakopai)</b>	1 pakopos (bakalauro) studijos
<b>Semestras, kuriame teikiamas dalykas</b>	6
<b>Studijų forma (auditorinė ar nuotolinė)</b>	Auditorinė

**Dalyko pavadinimas lietuvių kalba**

MULTIMEDIJA IR ANIMACIJA

**Dalyko pavadinimas anglų kalba**

MULTIMEDIA AND ANIMATION

**Trumpa dalyko anotacija lietuvių kalba**

Dalyko tikslas - supažindinti su pagrindiniais animacijos kūrimo principais, metodais ir jų panaudojimo galimybėmis. Rengti studentus profesionaliai taikyti animacijos priemones multimedijos projektuose. Mokoma taikyti programines priemones, suprasti skirtingų programinių aplinkų ypatybes ir tinkamai jas išnaudoti, vienyti atskirus multimedija elementus į vieningą visumą gautiniam produktui suformuoti.

**Dalyko anotacija anglų kalba**

Course provides an introduction to the basic animation principles, methods and its application possibilities. The main aim of this course is to prepare students for professional animation and multimedia projects. Students are going to understand the main characteristics of various programming environments. Moreover, they are going to learn to unify multimedia elements to the final multimedia project.

**Būtinasis pasirengimas dalyko studijoms**

Dailė, Audiovizualinio meno pagrindai, Dizainas, Kompozicijos pagrindai.

**Studijų programos ir dalyko rezultatų, studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijų sąsajos**

Studijų programos rezultatai	Dalyko rezultatai	Studijavimo pasiekimų įvertinimo kriterijai
Įgyti esmines ir pažangiąsias multimedijos teorijos žinias, bei suprasti apie programinę įrangą ir jos teikiamas galimybes ir pritaikomumą. Sugebėti pritaikyti įgytas žinias praktikoje.	Gebėjimas naudoti įvairius animacijos metodus ir įrankius	Studentas demonstruoja gebėjimą pasirinkti skirtingus metodus ir įrankius.
Išmanyti interneto ir multimedijos produktų kūrimo ir vystymo procesus, bei jų komercinį ir socialinį poveikį.	Gebėjimas formuoti vizualius multimedijos elementus.	Studentas demonstruoja gebėjimą kurti multimedijos turinį ir jos elementus.
Atlikti tarpdisciplininį tyrimą ir plėtoti/kurti technologijas multimedijos srityje. Pritaikyti gautus rezultatus praktinėse užduotyse.	Gebėjimas kurti profesionalius animacijos produktus,	Studentas demonstruoja gebėjimą kurti profesionalius multimedijos produktus.
Pažangių multimedijos sistemų analizė, projektavimas ir kūrimas.	Gebėjimas įvertinti būsimos multimedijos projekto trukmę. Gebėjimas pasirinkti efektyvius programinius įrankius.	Studentų grupė pristato savo projektą.

**Dalyko turinys (temos)**

Nr.	Turinys (temos)	Valandos
1.	Animacijos istorija ir raida.	3
2.	Animacijos raiškos priemonės ir jų įvairovė multimedijoje.	3
3.	Animacijos dramaturgijos sąvoka. Scenarijaus kūrimas.	3
4.	Kadruotės, komponuotės ir dizaino svarba animacijoje.	3
5.	Kompiuterinė grafika. Programinė įranga	3
6.	Personažų dizainas. Objektų stilizacijos supratimas.	3
7.	Kompiuterinės animacijos principai. Fizikos dėsniai.	3
8.	Žmonių ir skirtingų gyvūnų judesių principai. Vaidyba animacijoje.	3
9.	Postprodukcija ir montažas. Garso ir vaizdo sintezė. Vaizdo formatų standartai.	3
10.	Projektas	3

	<b>Viso</b>	<b>30</b>
--	-------------	-----------

### Praktiniai darbai

1. Projekto scenarijus
2. Veikėjo projektavimas
3. Veikėjo kūrimas
4. Veikėjo animavimas
5. Projektas ir jo pristatymas

### Studijavimo pasiekimų vertinimo metodai

Egzamino užduotis (50%), savarankiškas darbas (15%), darbo komandoje rezultatai (20%), tarpinis atsiskaitymas (15%)

### Studentų darbo krūvio paskirstymas valandomis (kontaktinio ir savarankiško darbo val.)

Paskaitos 30 val. Laboratoriniai darbai – 30 val. Savarankiškas ir komandinis darbas - 48 val. Iš viso - 108 val.

### Rekomenduojama literatūra

Nr.	Leidimo metai	Leidinio autoriai ir pavadinimas	Leidykla	Egzempliorių skaičius		
				Universiteto bibliotekoje	Metodiniuose kabinetuose	Kitose bibliotekose
<i>Pagrindinė literatūra</i>						
1.	2005	Sham Bhangal, Jen deHaan.(2005) FLASH MX j_s_rankose.Smaltijos leidykla	Smaltija	5		
2.	2006	Borko Furht (Editor-In-Chief).(2006) Encyklopedia of multimedia, Springer, Florida Atlantic University	Springer		1	
<i>Papildoma literatūra</i>						
1.		Mike Wellins, Storytelling through animation.				
2.		Preston Blair Cartoon Animation				
3.		Harold Whitaker, John Halas, Timing for Animation				
4.		Richard Williams The Animator's Survival Kit				
5.		Eadweard Muybridge The Human Figure in Motion				
6.		Eadweard Muybridge Muybridge's Animals in Motion				
7.		John Hart The Art of the Storyboard				
8.		Don Seegmiller Character Design and Digital Painting				

### Dalyko programos rengėjas/jai

Vladislav Berežok