

RTU studiju kurss "Spēle un animācija"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0770
Nosaukums	Spēle un animācija
Studiju kursa statuss programmā	Brīvās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Jānis Jankevics - Pasniedzējs
Mācītspēks	Jekaterina Jevdokimova - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Studiju kursa ietvaros studenti strādā divu mācītspēku vadībā, apgūstot gan interaktīvas vides izstrādi ar Blender un Unity, gan kustību grafikas (motion graphics) principus ar Adobe After Effects. Studiju kursa laikā studenti veido vienkāršu spēli (staigāšanas simulatoru), kurā izmanto pašu izveidotu 3D vidi. Paralēli tiek izstrādāts animēts spēles reklāmas video (trailer), kurā tiek iekļauti animēti teksti, grafikas elementi un kustību dizains. Studiju kurss attīsta prasmes integrēt dažādas vizuālās tehnikas vienotā interaktīvā un naratīvā pieredzē.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Studiju kursa mērķis ir attīstīt studentu spēju radīt vienkāršu interaktīvu digitālo pieredzi, integrējot 3D modelēšanu, spēļu vidi un kustību grafiku. Studiju kursa uzdevums ir veicināt starpdisciplināru domāšanu un audiovizuālās stāstniecības izpratni, sasaistot tehniskās un radošās prasmes.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studenti patstāvīgi izstrādā 3D vidi, programmē spēles funkcionalitāti un veido animētu spēles treileri, balstoties uz nodarbībās apgūtajām metodēm. Darbs tiek organizēts posmos ar starpprezentācijām un mācītspēku konsultācijām.
Literatūra	Obligātā/Obligatory: 1. Lintrami, Tommaso. Unity 2017 game development essentials : build fully functional 2D and 3D games with realistic environments, sounds, physics, special effects, and more! /Tommaso Lintrami., xiv, 649, [1] lpp. : ilustrācijas ; 24 cm 2. Mullen, Tony., Introducing character animation with Blender / Tony Mullen. Indianapolis, Ind. : Wiley Pub., ©2007., xviii, 478 lpp., [16] lpp. il. : il. ; 23 cm. + 1 DVD-ROM (4 3/4 in.) 3. Pardew, Les.. Game character animation all in one [elektroniskais resurss] /Les Pardew. Boston, Mass. : Thomson Course Technology, c2007., xi, 509 lpp., [8] lp.il. : il. Papildu/Additional: 1. Ambrose, G. , Harris, P. A Visual Dictionary of Graphic Design. Lausanne: AVA Publishing, 2006. 288 lpp 2. Baldwin, G. , Jungers, M. Looking at Photographs: A Guide to Technical Terms. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2009. 96 lpp 3. Bowers, J. Introduction to Two-Dimensional Design: Understanding Form and Function. New York: John Wiley & Sons, 2008. 150 lpp https://sketchup.com
Nepieciešamās priekšzināšanas	Lai pilnvērtīgi piedalītos studiju kursā, studentiem ieteicamas pamata priekšzināšanas darbā ar Blender, kas nepieciešamas 3D vides modelēšanai spēlē. Animētā treilera izstrādei nepieciešamas Photoshop un Illustrator pamatzināšanas grafisko elementu sagatavošanai, kā arī vēlams iepriekšējs darbs ar Adobe Premiere Pro, kas atvieglos darbu ar laika līnijām un audiovizuālo montāžu.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads kursā. Spēles un animācijas integrācija	4	16	0	0
3D modelēšana un vides veidošana Blender vidē	14	20	0	0
Spēles izstrādes pamati Unity vidē	14	20	0	0
Kustību grafika un kompozīcija After Effects vidē	18	20	0	0
Starpskates un konsultācijas (spēles un treilera koncepcijas)	8	14	0	0
Gala darbu prezentācija	6	14	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Spēj izstrādāt vienkāršu 3D spēles vidi, izmantojot Blender un Unity.	Praktiskais darbs – spēles prototips. Vērtēšana balstīta uz tehnisko realizāciju, vides strukturējumu un funkcionalitāti.
Prot modelēt, teksturēt un strukturēt interaktīvu telpu.	Uzdevumu analīze nodarbību laikā un gala darbs. Vērtēšana balstīta uz formas, detaļu un telpiskuma kvalitāti.

Izprot kustību grafikas pamatprincipus un pielieto tos After Effects vidē.	Praktiskais darbs – animēts spēles treileris. Vērtēšana balstīta uz kustību dizaina principu pielietojumu.
Spēj izveidot animētu spēles treileri ar grafiskiem un tipogrāfiskiem elementiem.	Eksāmens: gala darbs – pabeigts treilers, treilera kvalitāte, vizuālā valoda, kompozīcija, saskaņotība ar spēles vidi.
Prot organizēt radošo darbu posmos un sadarboties ar pasniedzējiem konsultāciju laikā.	Starpprezentācijas, darba procesa dokumentācija. Vērtēšana balstīta uz procesa plānošanu un atgriezeniskās saites integrāciju.
Spēj prezentēt savu darbu un argumentēt dizaina un tehniskos lēmumus.	Mutiska prezentācija un refleksija par gala darbu. Vērtēšana pēc komunikācijas skaidrības un argumentācijas spējas.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktiskais darbs – spēles prototips	10
Praktiskais darbs – animēts spēles treileris	10
Starpprezentācijas, darba procesa dokumentācija	10
Mutiska prezentācija un refleksija par gala darbu	20
Uzdevumu analīze nodarbību laikā un gala darbs	20
Eksāmens: gala darbs – pabeigts treilers, treilera kvalitāte, vizuālā valoda, kompozīcija, saskaņotība ar spēles vidi	30
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*			*	