

RTU studiju kurss "Animācija tīmekļa vidē"

33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte

Vispārējā informācija

Kods	DAA429
Nosaukums	Animācija tīmekļa vidē
Studiju kursa statuss programmā	Brīvās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Katrīna Šmite - Doktors, Asociētais profesors
Mācībspēks	Mihails Kovaļovs - Doktors, Docents Aleksandrs Sisojevs - Doktors, Asociētais profesors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Priekšmeta ietvaros studenti tiek iepazīstināti ar dažādiem datorgrafikas veidiem, un mācās veidot tīmekļa animācijas un interaktīvās programmas izmantojot Flash tehnoloģiju. Studentiem tiek pasniegti Flash animācijas pamatprincipi, kā arī programmēšanas valodas ActionScript 3.0 pamati. Dotajā brīdī Flash tehnoloģijai nav analoga, kas dotu līdzīgas iespējas – Flash tehnoloģijas apgūšana dod iespēju strādāt par māksliniekiem, animātoriem, web-meistariem un programmētājiem vienlaicīgi.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Priekšmeta apguves rezultātā studenti iemācās izmantot Adobe Flash lietotāja saskarni un veidot Flash filmas, spēj veidot un prasmīgi apieties ar grafiskajiem attēliem Flash dokumentā, kā arī pievienot tekstu un Flash komponentus Flash dokumentam. Studenti spēj animēt grafiskos attēlus, izmantojot dažādus tehniskus paņēmienus un pievienot mijiedarbības (interaktivitātes) iespēju Flash dokumentam, izmantojot pogas, publicēt Flash dokumentus.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīgs darbs ir integrēts ar teorētiskā materiāla apguvi un praktiskajiem darbiem. Studenti patstāvīgi veido animācijas, interaktīvās programmas Adobe Flash vidē.
Literatūra	1. Adobe Creative Team, Adobe Flash CS5 Professional Classroom in a Book, Adobe Press, 2010 2. Tom Green, David Stiller, Foundation Flash CS4 for Designers, An Apress book, 2008 3. Keith Peters, Foundation Actionscript 3.0 Animation: Making Things Move!, An Apress book, 2007.
Nepieciešamās priekšzināšanas	DAA300 .Datorgrafikas un attēlu apstrādes pamati

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienē studijas		Nepilna laika neklātienē studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads Flash tehnoloģijā.	2	0	0	0
Datorgrafikas veidi un attēlu glabāšanas principi.	2	0	0	0
Vektorgrafikas izveide Adobe Flash vidē. Vektora grafikas modificēšana.	4	0	0	0
Satura organizēšana ar slāņiem.	4	0	0	0
Flash animācijas pamatprincipi, animāciju pievienošana Flash dokumentam.	4	0	0	0
Frame-by-Frame animācijas izveidošana.	4	0	0	0
Ievads programmēšanas valodā ActionScript.	4	0	0	0
Sadarbība ar lietotāju, interaktivitātes pievienošana vadības pogām.	4	0	0	0
Darbs ar filmu klipiem, skaņas un video pievienošana filmai.	2	0	0	0
Flash dokumentu publicēšana.	2	0	0	0
Kopā:	32	0	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Pārzin dažādus datorgrafikas veidus, kā arī Adobe Flash tehnoloģijas vēsturi un teorētiskos pamatus.	Rakstisks kontroldarbs, kas ietver sevī teorētiskus jautājumus par mācīto vielu.
Izmantojot iegūtās zināšanas spēj izveidot animāciju Adobe Flash vidē, kā arī publicēt to tīmeklī.	Patstāvīgi izpildītie laboratorijas darbi
Spēj izveidot interaktīvo programmu Adobe Flash vidē, izmantojot programmēšanas valodu ActionScript 3.0.	Patstāvīgi izpildītie laboratorijas darbi

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi			Brīvās izvēles pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	1.0	1.0	0.0	*					