



## Arvutigraafika ja animatsioon (GD-660)

(Computer graphics and animation)

(Компьютерная графика и анимация)

### AINEKAART

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <b>Õppeaine maht (EAP)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 4.00 ECTS         |
| <b>Hindamine</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | eristav hindamine |
| <b>Õppeaine lühikirjeldus</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                   |
| <p>Selle kursuse eesmärk on tutvustada õpilastele kaasaegseid digitaalse 2D- ja 3D-animatsiooni tehnikaid nagu väljalõike- ja kujuanimatsioon ning anda neile tööriistad, mille abil seda teha, keskendudes After Effectsi töövoole, mida saab aga rakendada ka muudele tarkvaraosadele, mis on turul saadaval. Kursuse käigus õpitakse 2D-animatsiooni tegemist ning tutvutakse professionaalsete mõistete ja definitsioonidega, õpitakse animeerima objekte ja tegelasi, kuidas eksportida nende animatsioone erinevatesse formaatidesse ja rakendada erinevatesse meediumitesse.</p> |                   |
| <b>Õppeaine õpiväljundid:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                   |
| <p>Üliõpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Know basic theory and principles of 2d animation together with key notions and definitions</li><li>2. Ability to use basic and some advanced animation tools and plugins</li><li>3. Ability to create and animate 2d objects and characters that can be later used in video games or film production</li><li>4. Ability to save and export projects for necessary applications</li></ol>                                                                                                                                    |                   |