



KATALOG ZNANJA

1. Ime modula: ANIMACIJA V RAVNINI IN PROSTORU

2. Usmerjevalni cilji:

Dijak bo zmožen:

- načrtovati in organizirati lastno delo,
- zagotavljati kakovost in uspešnost lastnega dela v delovnem okolju,
- spremljati razvoj stroke,
- racionalno rabiti energijo, material in čas,
- sporazumevati se s sodelavci,
- komunicirati s strokovnjaki z drugih področij v delovni skupini,
- uporabljati sodobno informacijsko-komunikacijsko tehnologijo, računalniško opremo in programska orodja,
- izdelati 2D animacijo,
- ustvariti 3D model,
- animirati 3D objekt,
- objaviti animacijo na spletni strani,
- zapisati animacijo v obliki video formata.

3. Vsebinski sklopi:

1. 2D animacija
2. 3D animacija

1. Vsebinski sklop: 2D ANIMACIJA

Poklicne kompetence:

- Ustvarjanje 2D animacij z razumevanjem principov klasične animacije in uporabo posebnih orodij;
- Obdelava animacije z dodajanjem besedila in zvoka.

Ustvarjanje 2D animacij z razumevanjem principov klasične animacije in uporabo posebnih orodij

Operativni cilji:



INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none"> - pozna zgodovino in osnove klasične animacije; - pozna osnovne principe in tehnike klasične animacije; - pozna osnovne principe animacije pri gibanju figure; - razlikuje posamezne oblike zapisa (video format ali objava na spletni strani); - pozna razvoj glede na klasično animacijo; - razume principe uporabe ključnih sličic (keyframes); - razume zakonitosti časovnega traku (timeline); - razlikuje med ročnim (frame by frame) in samodejnim animiranjem (tweening). 	<ul style="list-style-type: none"> - našteje pomembne dogodke v zgodovini klasične animacije; - uporabi osnovne principe pri kratki animaciji; - uporabi osnovne principe animacije pri figuri v gibanju; - pretvori izdelek v različne formate zapisa npr. avi, mov, mpeg; - uporabi različna orodja za svoj izdelek; - pravilno razporedi ključne sličice v animaciji; - izdelava animacijo frame by frame; - uporabi poznavanje tehnik : tweening, plasti (layers), guides, gnezdenje animacije v animaciji na primeru.

Obdelava animacije z dodajanjem besedila in zvoka

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none"> - zna poiskati, posneti ali generirati ustrezne zvočne efekte in glasbene podlage ter jih sinhronizirati z animacijo; - zna združiti animacijo in video datoteko. 	<ul style="list-style-type: none"> - izdelava animacijo, ki vključuje besedilo in zvok; - izdelava uvodno in odjavno špico in ju doda obstoječi video datoteki, filmu ali animaciji; - uporabi znanje montaže pri končnem izdelku.



2. Vsebinski sklop: 3D ANIMACIJA

Poklicne kompetence:

- 3D modeliranje s poznavanjem osnovnih zakonitosti geometrije v prostoru
- 3D modeliranje ob uporabi tekstur in materialov
- Postavitev scene in uporaba luči
- Ustvarjanje 3D animacije z uporabo ključnih sličic
- Sodelovanje v projektni skupini

3D modeliranje s poznavanjem osnovnih zakonitosti geometrije v prostoru.

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none">- pozna osnove geometrije;- pozna osnove risanja in modeliranja;- razlikuje pojme, kot so: spline, nurbs, vertex;- pozna načine oblikovanja objekta.	<ul style="list-style-type: none">- nariše skico objekta v različnih pogledih;- oblikuje 3D objekt s pomočjo različnih tehnik (nurbs, vertex ...).

3D modeliranje ob uporabi tekstur in materialov

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none">- pozna načine priprave tekstur;- pozna obdelavo tekstur v programih za točkovno in vektorsko risanje;- zna določiti ustrezno teksturo oziroma material;- razume pomen prosojnosti in odbojnosti materiala.	<ul style="list-style-type: none">- pripravi teksturo;- nariše teksture / vzorce;- obdela teksturo z ustreznimi programskimi orodji;- uporabi že izdelane teksture;- digitalizira analogne teksture;- določi prosojnost in odbojnost materialov.



Postavitev scene in uporaba luči

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none">- pozna osnove tehnike osvetljevanja;- razume osnove perspektive;- pozna postopke senčenja objekta;	<ul style="list-style-type: none">- osvetli 3D objekte z uporabo različnih svetlobnih virov;- osenči 3D objekt;
<ul style="list-style-type: none">- spozna načine oblikovanja in postavljanja scen;- pozna načine osvetljevanja scen z različnimi viri svetlobe;- seznanen se s postavljanjem kamer;- seznanen se s pomenom kompozicije, perspektive in pogleda.	<ul style="list-style-type: none">- oblikuje in postavi sceno;- osvetli sceno in postavi kamere;- določi pogled in kompozicijo.

Ustvarjanje 3D animacije z uporabo ključnih sličic

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none">- pozna načine animiranja vmesnih pozicij preko ključnih sličic (keyframes);- pozna načine spreminjanja postavitev kamere in objektov;- pozna pravila in načine skiciranja časovnega poteka animacije;- pozna različne načine izdelave animacije;- pozna postopke upodabljanja (rendering).	<ul style="list-style-type: none">- postavi ključne sličice na prava mesta;- spremeni postavitev kamere in objektov;- izdelava preprosto 3D animacijo;- izvozi animacijo v različne video zapise.



Sodelovanje v projektni skupini za izdelavo 3D animacije

Operativni cilji:

INFORMATIVNI CILJI	FORMATIVNI CILJI
Dijak:	Dijak:
<ul style="list-style-type: none">- pozna sestavo projektne skupine;- pozna posamezne profile projektne skupine;- pozna kompetence in odgovornosti posameznih sodelavcev v timu;- seznanen se z odgovornostjo celotnega tima v odnosu do naročnika in okolice.	<ul style="list-style-type: none">- razume pomen vodenja tima;- razlikuje med posameznimi profili / sodelavci (vloga, kompetence in odgovornosti);- uskladi svoje delo z ostalimi člani projektne skupine.

4. Pogoji za vključitev in dokončanje modula:

Pogoj za vključitev: opravljen modul Informacijsko-komunikacijska tehnologija.