

Programowanie animacji

Wymagania wstępne:

Podstawy programowania, podstawy grafiki komputerowej.

Program przedmiotu:

1. Rodzaje animacji występujące w grafice komputerowej.
2. Wprowadzenie do programowania w języku Action Script 3.0 (AS3).
3. Typy i podstawowe konstrukcje w Action Script.
4. Zaawansowane struktury danych w Action Script.
5. Zdarzenia klipów i przycisków.
6. Style kaskadowe i obsługa dźwięków w Action Script.
7. Projektowanie i programowanie ruchomych obiektów graficznych w AS3.
8. Przegląd i omówienie bibliotek do tworzenia animacji 3D.
9. Biblioteki do wspomagania fizyki animacji.

Metodyka zajęć:

Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych. Na ćwiczeniach opracowany zostanie projekt oraz implementacja wybranego zagadnienia w oparciu o technologię Action Script z zastosowaniem dodatkowych bibliotek związanych z fizyką animacji.

Cel dydaktyczny przedmiotu:

Zapoznanie studentów z zagadnieniem związanym z programowaniem animacji.

Forma zaliczenia: zaliczenie

Literatura:

1. R.Braunstein, M.H.Wright, J.J.Noble, "Actionscript 3.0. Biblia", Helion 2009.
2. J.Winder, P.Tondeur, "Papervision 3D Essentials", Packt Publishing 2009.
3. S.Powers, "Grafika w Internecie", Helion 2009.
4. J.Tapper, M.Labriola, M.Boles, J.Talbot, "Adobe Flex 3. Oficjalny podręcznik", Helion 2009.
5. D.Foley i inni, "Wprowadzenie do grafiki komputerowej", WNT 2001.