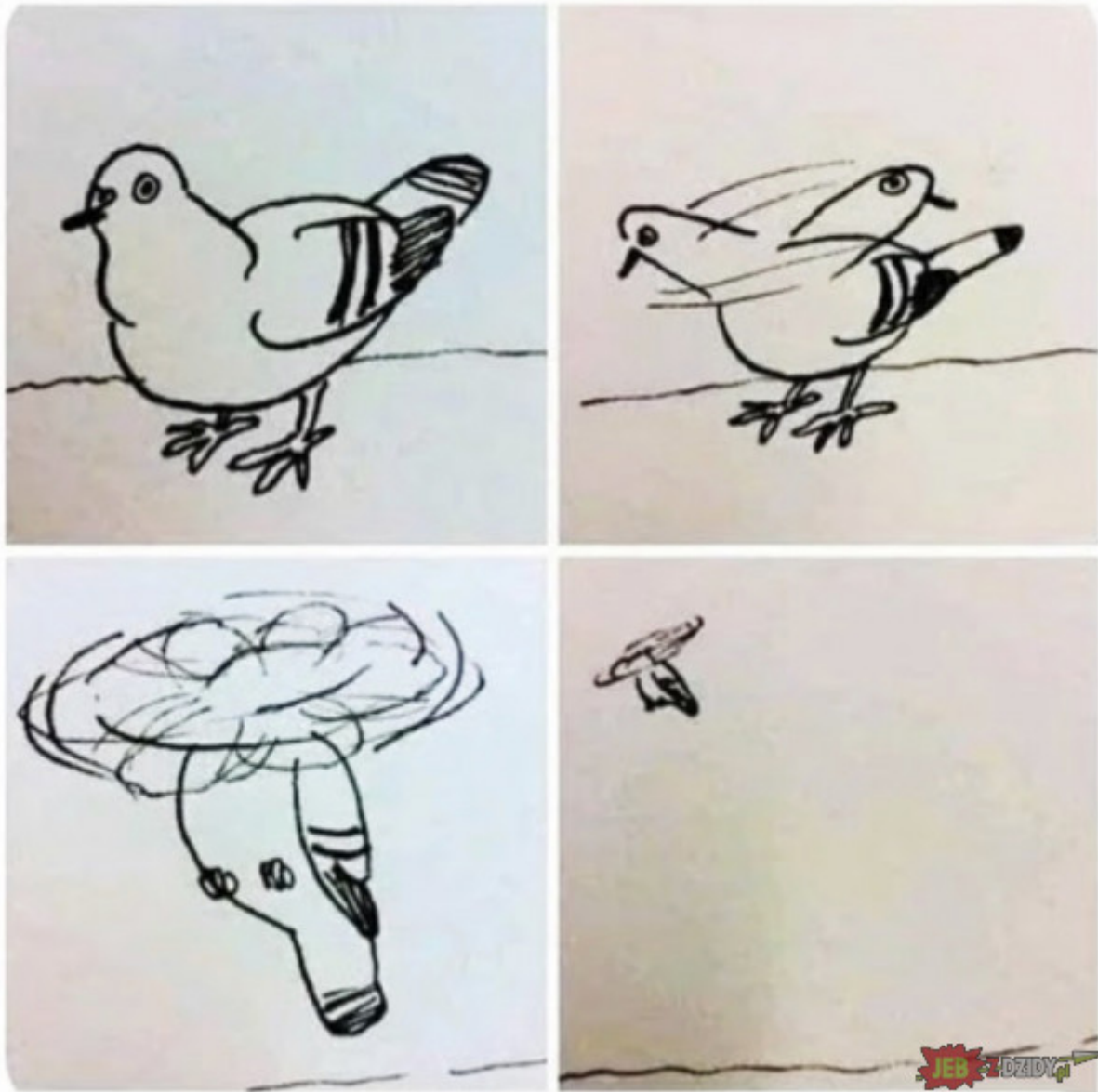


Kiedy twój program to kompletny chaos ale jakimś sposobem robi co miał robić



Zadania laboratoryjne do realizacji podczas zajęć PITAK:

1. Stworzenie filmu instruktorzowego, dla wybranej gry MMORPG korzystającej z animacji wielu postaci w tym:
Objaśnienie taktyki wykonania zadania wieloosobowego PVE w grze z użyciem właściwych "umiejętności (skilli)" dla poszczególnych klas postaci: Tank, Healer, Support, DPS itd.
Praca z programem Magic Video DeLux, oraz oprogramowaniem typu „Capture” np.: Bandicam lub Fraps.

Do wykonania zadania potrzebny jest prywatny dostęp do gry, oraz zestaw słuchawkowo-mikrofonowy dla gracza.

Instrukcja:

Rozpisanie scenariusza wstępnego filmu

Zapis akcji z gry

Montaż filmu z komentarzem

Zwrócenie uwagi na kluczowe dla rozgrywki sytuacje

Wmontowanie instruktarzy poruszania postacią.

Wmontowanie użytecznych podglądów z oprogramowania wspomagającego rozgrywkę.

Dobranie, edycja i montaż muzyki.

Stosowanie przyspieszeń i zwolnień akcji.

Przykład dla Gry MMORPG SWTOR:

<https://youtu.be/OfP3J-axWAO>

2. Stworzenie pakietu banerów animowanych w technologii „Flash” dla potrzeb kampanii reklamowej Google AdSens, Temat: Akcja społeczna zachęcająca do studiowania w Publicznych Uczelniach Zawodowych:
 - Studiowanie blisko miejsca zamieszkania
 - Praktyczne studia z co najmniej 6 miesięcznymi praktykami zawodowymi
 - kierunki dostosowane do potrzeb lokalnych
 - System wsparcia ekonomicznego Studentów
 - Brak czesnego
 - możliwość podjęcia pracy w trakcie studiów dziennych

Praca z oprogramowaniem Adobe Animate (Flash), **Synfig Studio**, Corel Draw, Adobe Photoshop. Dopuszczalne korzystanie z darmowych narzędzi google, oraz darmowych programów do tworzenia banerów animowanych.

Instrukcja:

Dobór rysunków i grafik rastrowych

Zapoznanie się z interfejsem oprogramowania

Dobór formatów (rozmiarów) niezbędnych w przeprowadzeniu kampanii

Zaprojektowanie graficzne kluczowych scen animacji

Dobór czcionek

Zastosowania Action Script

Eksport do formatu obsługiwanego przez przeglądarki i różnice w zastosowaniu

Przykład:

<https://fiverr->

[res.cloudinary.com/images/t_main1,q_auto,f_auto/attachments/delivery/asset/8ebd4c07bfc455875778b61e1170945f-1577468920/640x900_animation_V2/create-animated-gif-flash-or-html-5-banners-for-you.gif](https://fiverr-res.cloudinary.com/images/t_main1,q_auto,f_auto/attachments/delivery/asset/8ebd4c07bfc455875778b61e1170945f-1577468920/640x900_animation_V2/create-animated-gif-flash-or-html-5-banners-for-you.gif)

3. Prezentacja multimedialna
Stworzenie 15 minutowego pokazu wykorzystującego wyeksponowanie przekazywanych

informacji za pomocą ruchu.

Temat pokazu: Zasada działania drukarki atramentowej, z uwzględnieniem działania silniczka krokowego napędzającego głowicę drukującą.

Oprogramowanie Power Point lub Prezi (dopuszczalne jest użycie alternatywnego darmowego oprogramowania do tworzenia prezentacji)

Instrukcja:

Zebranie informacji za pośrednictwem stron internetowych

Zebranie filmików instruktarzowych, lub wygenerowanie grafik, schematów, zdjęć do animacji poklatkowych

Montaż prezentacji z uwzględnieniem ruchu elementów prezentacji i osadzeniem prostych animacji

Przykład: (praca własna)

4. Animacja postaci

Stworzenie krótkiej animacji nieprawidłowego użytkownika młotka.

Oprogramowanie Blender

Instrukcja:

Importowanie gotowych lub stworzenie własnych modeli do animacji

Schematyczne ułożenie scenariusza wraz z pozycjami kluczowymi

Zaprogramowanie ruchu modeli

Zaprogramowanie ruchu kamery ukazującej ruch

Renderowanie krótkiej animacji

Przykład: prosta animacja biegu

<https://youtu.be/DM1rbKXS8y0>

5. Animacja pracy kół zębatych / montażu przekładni zębatej

Krótką schematyczną animacją pracy prostego urządzenia mechanicznego.

Oprogramowanie Solid Works, Inventor, Cinema 4D

Instrukcja:

Rozplanowanie elementów niezbędnych do stworzenia animowanego modelu

Stworzenie scenariusza ukazującego ruch lub np. montaż urządzenia

Importowanie gotowych lub stworzenie własnych modeli 3D niezbędnych do stworzenia animacji

Zaprogramowanie ruchu elementów urządzenia

Rendering i eksport gotowych animacji modeli

Przykład

<https://youtu.be/ugSaXhJNA3k>

Ocenie podlega praca podczas laboratoriów, samodzielność w rozwiązywaniu napotkanych problemów podczas wykonywania zadań i instrukcji, higiena informatyczna prac, umiejętność pracy

w zespole, staranność wykonywanych prac, pomysłowość i kreatywność, poprawność techniczna prac.

Nie podlega ocenie efekt finalny w postaci filmu, ani jego walory estetyczne. Niedopuszczalne jest tworzenie animacji i komentarzy obraźliwych, wulgarnych, mających na celu nękanie lub krzywdzenie innych.

Wykonane i ukończone prace, uczelnia będzie mogła wykorzystać w celu promocji kierunków informatycznych.