www.manas.edu.kg

КЫРГЫЗ-ТҮРК "МАНАС" УНИВЕРСИТЕТИ
Комуникация факультети факультети
Коом менен байланыш жана реклама бөлүмү
Курстун программасы

Курстун коду	Курстун аты (Кыргызча)	Курстун аты (Түркчө)	Семестр	Апталык саат	Кредит	ЕКТС
HİR-318	ИЛГЕРИЛЕТИЛГЕН АНИМАЦИЯ	İLERİ ANİMASYON	6	2 + 2	3	5

Курстун деңгээли	Бакалавр
Курстун түрү	Тандоо
Курстун мугалими	Ага окутуучу Каныбек Омурбеков
Курстун тили	Кыргызча
Жардамчылар	Yok
Аудитория	C-204
Курстун максаты	Профессионалдык анимация үчүн 3 ченемдүү графика жана анимацияга керектүү көркөм жана техникалык каражаттарды карап чыгуу.

Колдонулуучу адабияттар		
	Колдонулуучу адабияттар	**Адабияттын түрү**
1	Kaynak Türü; Sıte http://www.cgmeetup.net/home/Site2http:// www.cgarena.comSite3 http://render.ru/books/1Site4 http://www.yakinkampus.comSite5http://theakademi.com/3d-max-ogrenmeye- baslama-rehberi/Site, https://www.artstation.com/, http://blog.anima	Сайт
2	Типографика и художественно-техническое редактирование / Кравчук В. П. ; : Кафедра дизайна; : Институт визуальных искусств	Китеп
3	Компьютерная геометрия /: Национальный Открытый Университет ИНТУИТ	Китеп
4	Самоучитель Adobe After Effects 7.0 / Кирьянов, Дмитрий Викторович ; Е.Н. Кирьянова	Китеп
5	Графика, звук, видео на ПК: Популярный самоучитель / Резник, Ю.А. ; Под редакцией М.В. Финкова	Китеп

Жетишилчү жыйынтыктар	
1	Татаал үч ченемдүү обьектердин (органикалык жана технологиялык)дизайнын түзүү жана анимациялык фильмдердин режиссердук сценарийин, раскадровкасын түзө билүү

Курстун планы	
Апта	**Темасы**
1. Апта	1-сабак — Программанын интерфейси менен таанышуу, анимация, параметрлерин настройкалоо. • Программанын интерфейси. • Видео форматтар. Маалыматтарды импортто. • Катмар, секвенция, композиция түшүнүктөрү. • Анимация параметрлери, анимациянын ачкыч кадрларын түзүү. • Байлоо параметрлери, туюнтмаларды колдонуу(выражение). Убакытты эсептөө.
2. Апта	2-сабак- Лабораториялык иш. Скетч жана сторибоард түзүү. Жандандыруу үчүн фондун стилин жана персонаж дизайнын түзүү.
3. Апта	3-сабак – Түстөрдү коррекциялоо принциптери. Маска түзүү, текст менен иштөө
4. Апта	4.Жөнөкөй объекттерди түзүү, алардын параметрлерин койуу. Об’екттердин группасын түзүү. Нерселердин терезедеги көрүнүштөрүн башкаруу. Об’ектерди тандоо: рамканын жардамы менен, категория боюнча, аттары бонча. Об’ектерди өзгөртүү: жылдыруу, чоңойтуу-кичирейтүү, айландыруу, чойуу-кысуу, копиялоо.
5. Апта	5.Об’ектердин модификаторлору. Модификаторлордун түрлөрү жана милдеттери, Modify командалык панели. Модификаторлор стегинин терезелери.
6. Апта	6.Сплайндарды түзүүнүн негиздери. Сплайндарды менен иштөө.Edit Spline модификатору. Extrude модификатору.

Курстун планы	
7. Апта	7.Сплайндан обьектерди түзүү.Үч ченемдүү модификаторлор (мисалга Lathe, Bevel, Bevel Profile). Об’ектерди модификаторлордун жардамы менен үч ченемдүү редактрлоо (мисалы Edit mesh, Edit patch).
8. Апта	8. Lofting, Surface, Gross section аспаптарынын жардамы менен татаал обьектерди түзүү.
9. Апта	9.Материал. Материалдардын типтери. Материалдар библиотекасы.Материалдар жана текстура карталары.Материал редакторлору. Материалдардын жана текстура карталарынын параметрлерин настройкалоо. Об’ектерге материалдарды ыйгаруу.
10. Апта	10.Көп компонентүү материалдарды түзүү.
11. Апта	11.Жарук булагы. Жарык булактарынын типтери. Жарык булактарын түзүү, параметрлерин настройкалоо. Об’ектердин көлөкөлөрүн тескөө.
12. Апта	12.Камерага тартуу. Камераларды түзүү. Оптикалык иллюзиялар. Камераны тескөө: панорамалоо, жакындатуу жана айландыруу. Анимация жөнүндө жалпы түшүнүк.
13. Апта	13.Сахнаны визуалдаштыруу.Rendering. Настройкасыз визуалдаштыруу. Визуализацияны тескёё инструменттери. Текстураны жана сахнанын фонунун параметрлерин настройкалоо. Чёйрё, атмосфера эфектери.
14. Апта	14.Чыгармачылык тапшырма.Үч ченемдүү моделдерди түзүү.
15. Апта	15.Чыгармачылык тапшырма.Үч ченемдүү моделдерди түзүү.
16. Апта	16.Чыгармачылык тапшырма.Үч ченемдүү моделдерди түзүү.

Баалоо			
Баалоо каражаты	**Саны (даана)**	**Үлүшү (%)**	**Жалпы үлүшү**
Арасынак	1	40	**40**
Финалдык долбоор	1	60	**60**