

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2021/2022 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | praktyczny |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.5
Kod modułu: 13-PG-S1-AN.5
1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|---|---|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S1-AN.5 _1 | Znajomość terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu zarówno animacji 2D jak i 3D. | 13-PG1P-K14 13-PG1P-W08 | 3 3 |
| 13-PG-S1-AN.5 _2 | Umiejętność użycia narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej zarówno animacji 2D jak i 3D. | 13-PG1P-U04 13-PG1P-W11 | 2 3 |
| 13-PG-S1-AN.5 _3 | Wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego. | 13-PG1P-K12 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01 13-PG1P-W15 | 3 4 3 2 5 |
| 13-PG-S1-AN.5 _4 | Umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego. | 13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W08 | 4 4 3 |
| 13-PG-S1-AN.5 _5 | Umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps). | 13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01 | 4 4 2 |
| 13-PG-S1-AN.5 _6 | Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania. | 13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 | 3 3 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|--|
| Opis | Student będzie potrafił przełożyć na język animacji zaobserwowaną rzeczywistość, odwzorować rzeczywisty ruch obiektów, zarówno ożywionych jak i nieożywionych. Student będzie potrafił również zinterpretować w animacji zastaną rzeczywistość. Zna i rozumie zasady montażu filmowego, które potrafi zastosować w autorskim dziele plastycznym. |
| Wymagania wstępne | Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.4, 13-PG-S1-T3D.4. |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|-------------------|----------------------|--|--|
| 13-PG-S1-AN.5_w_1 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG-S1-AN.5_1, 13-PG-S1-AN.5_2, 13-PG-S1-AN.5_3, 13-PG-S1-AN.5_4, 13-PG-S1-AN.5_5, 13-PG-S1-AN.5_6 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|--------------------|---------------------------|---|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| 13-PG-S1-AN.5_fs_1 | ćwiczenia | Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania. | 45 | Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego. | 15 | 13-PG-S1-AN.5_w_1 |