

1.	Nazwa kierunku	informatyka
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr letni), 2018/2019 (semestr letni)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Elementy animacji i grafika 3D

Kod modułu: 08-IN-PGK-S2-EAG3D

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EAG3D_K_6	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny	K_2_A_I_K01	5
EAG3D_U_4	Potrafi wykonać modele obiektów wraz z nakładaniem tekstur.	K_2_A_I_W15	5
EAG3D_U_5	Potrafi przygotować animację obiektów lub postaci.	K_2_A_I_U01	2
		K_2_A_I_U02	2
		K_2_A_I_U06	1
EAG3D_W_1	Ma pogłębioną wiedzę w zakresie modelowania obiektów 3D i animacji.	K_2_A_I_W01	5
EAG3D_W_2	Ma wiedzę z zakresu grafiki komputerowej i zna metody przetwarzania obrazu 3D i renderowania.	K_2_A_I_W15	2
		K_2_A_I_W16	3
EAG3D_W_3	Zna i rozumie prawa fizyczne opisujące oświetlenie i cieniowanie modeli.	K_2_A_I_W03	2
		K_2_A_I_W15	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia modeli 3D na potrzeby gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystana aplikacja do tworzenia obiektów 3D oraz animacji. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
EAG3D_w_2	Prace kontrolne	Poprawne wykonanie zadanych projektów zgodnie z wiedzą teoretyczną i sztuką tworzenia grafiki 3D oraz animacji.	EAG3D_U_4, EAG3D_U_5, EAG3D_W_1, EAG3D_W_2, EAG3D_W_3
EAG3D_w_3	Realizacja projektu	Przygotowanie projektu animacji 3D z wykorzystaniem pakietu graficznego omawianego na laboratoriach.	EAG3D_K_6, EAG3D_U_4, EAG3D_U_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EAG3D_fs_1	laboratorium	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie materiałów pomocniczych – opracowań własnych. Na podstawie tychże zostanie ułożony test. Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia modeli 3D i animacji.	45	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów. Wykonanie indywidualnego projektu.	15	EAG3D_w_2, EAG3D_w_3