

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 2. | Cykl rozpoczęcia          | 2017/2018 (semestr zimowy)                         |
| 3. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                          |
| 4. | Profil kształcenia        | praktyczny   |
| 5. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia:** ANIMACJA CZ.3

**Kod modułu:** 13-PG-S1-AN.3

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

| <b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b> |  |  |                                       |
|---|--|--|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>  | <b>efekty kształcenia kierunku</b>                       | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| 13-PG-S1-AN.3<br>_1                           | Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.   | PG1P_K12<br>PG1P_U02<br>PG1P_U05<br>PG1P_W01<br>PG1P_W15 | 3<br>4<br>3<br>2<br>5                 |
| 13-PG-S1-AN.3<br>_2                           | Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.  | PG1P_U04<br>PG1P_U05<br>PG1P_W08                         | 4<br>4<br>3                           |
| 13-PG-S1-AN.3<br>_3                           | Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps). | PG1P_U04<br>PG1P_U05<br>PG1P_W01                         | 4<br>4<br>2                           |
| 13-PG-S1-AN.3<br>_4                           | Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.  | PG1P_K14<br>PG1P_W08                                     | 4<br>3                                |

**3. Opis modułu**

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | Student będzie potrafił w sposób podstawowy przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane podstawowe techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak wymagań wstępnych.  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu |                      |  |  |
|---|----------------------|--|--|
| kod   | nazwa (typ)          | opis   | efekty kształcenia modułu  |
| 13-PG-S1-AN.3_w_1                                 | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG-S1-AN.3_1, 13-PG-S1-AN.3_2, 13-PG-S1-AN.3_3, 13-PG-S1-AN.3_4 |

| 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 |   |
| 13-PG-S1-AN.3_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.3_w_1                       |