

1.	Field of study	Games and Virtual Reality Design
2.	Academic year of entry	2018/2019 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	practical
5.	Mode of study	full-time

Module: ANIMACJA CZ.3

Module code: 13-PG-S1-AN.3

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
13-PG-S1-AN.3 _1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	PG1P_K12 PG1P_U02 PG1P_U05 PG1P_W01 PG1P_W15	3 4 3 2 5
13-PG-S1-AN.3 _2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	PG1P_U04 PG1P_U05 PG1P_W08	4 4 3
13-PG-S1-AN.3 _3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	PG1P_U04 PG1P_U05 PG1P_W01	4 4 2
13-PG-S1-AN.3 _4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.	PG1P_K14 PG1P_W08	4 3

3. Module description

Description	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.
Prerequisites	Brak wymagań wstępnych.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
13-PG-S1-AN.3_fs_1	practical classes	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