

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN.5 _1	Znajomość terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu zarówno animacji 2D jak i 3D.	PG1P_U04	3
		PG1P_W08	3
13-PG-S1-AN.5 _2	Umiejętność użycia narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej zarówno animacji 2D jak i 3D.	PG1P_K14	2
		PG1P_W11	3
13-PG-S1-AN.5 _3	Wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	PG1P_K12	3
		PG1P_U02	4
		PG1P_U05	3
		PG1P_W01	2
		PG1P_W15	5
13-PG-S1-AN.5 _4	Umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	PG1P_U04	4
		PG1P_U05	4
		PG1P_W08	3
13-PG-S1-AN.5 _5	Umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	PG1P_U04	4
		PG1P_U05	4
		PG1P_W01	2
13-PG-S1-AN.5 _6	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania.	PG1P_K03	3
		PG1P_U06	3
		PG1P_W08	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 kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia 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 kształcenia
	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