

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Mechanika modeli 3D cz1

Kod modułu: 13-PG1P-MM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-MM1 _1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_K12 K_U02 K_U05 K_W01 K_W15	3 4 3 2 5
13-PG1P-MM1 _2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego	K_U04 K_U05 K_W08	4 4 3
13-PG1P-MM1 _3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps)	K_U04 K_U05 K_W01	4 4 2
13-PG1P-MM1 _4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D	K_K14 K_W08	4 3

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-MM1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-MM1_1, 13-PG1P-MM1_2, 13-PG1P-MM1_3, 13-PG1P-MM1_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	
MM1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-MM1_w_1