

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 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 cz2

**Kod modułu:** 13-PG1P-MM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu |   |   |                                |
|--|---|---|--------------------------------|
| kod                                    | opis  | efekty kształcenia kierunku               | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG1P-MM2<br>_1                      | Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego   | K_K12<br>K_U02<br>K_U05<br>K_W01<br>K_W15 | 3<br>4<br>3<br>2<br>5          |
| 13-PG1P-MM2<br>_2                      | Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego  | K_U04<br>K_U05<br>K_W08                   | 4<br>4<br>3                    |
| 13-PG1P-MM2<br>_3                      | Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps) | K_U04<br>K_U05<br>K_W01                   | 4<br>5<br>2                    |
| 13-PG1P-MM2<br>_4                      | Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D  | K_K14<br>K_W08                            | 4<br>3                         |

| 3. Opis modułu           |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | Student będzie potrafił przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak wymagań wstępnych.  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu |                      |  |  |
|---|----------------------|--|--|
| kod   | nazwa (typ)          | opis   | efekty kształcenia modułu                                  |
| 13-PG1P-MM2_w_1                                   | Projekt zaliczeniowy | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta. | 13-PG1P-MM2_1, 13-PG1P-MM2_2, 13-PG1P-MM2_3, 13-PG1P-MM2_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 |   |
| MM2_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-MM2_w_1                         |