

|           |                           |                                      |
|-----------|---------------------------|--------------------------------------|
| <b>1.</b> | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>informatyka</b>                   |
| 2.        | Wydział                   | Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych |
| 3.        | Cykl rozpoczęcia          | 2019/2020 (semestr letni)            |
| 4.        | Poziom kształcenia        | studia drugiego stopnia              |
| 5.        | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki                     |
| 6.        | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                          |

**Moduł kształcenia:** Elementy animacji i grafika 3D

**Kod modułu:** 08-IN-PGK-S2-EAG3D

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |                                    |                                       |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| EAG3D_K_6                                     | Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny   | K_K01                              | 1                                     |
| EAG3D_U_4                                     | Potrafi wykonać modele obiektów wraz z nakładaniem tekstur.                                   | K_W15                              | 5                                     |
| EAG3D_U_5                                     | Potrafi przygotować animację obiektów lub postaci.  | K_U01<br>K_U02<br>K_U06            | 2<br>2<br>1                           |
| EAG3D_W_1                                     | Ma pogłębioną wiedzę w zakresie modelowania obiektów 3D i animacji.                           | K_W01                              | 5                                     |
| EAG3D_W_2                                     | Ma wiedzę z zakresu grafiki komputerowej i zna metody przetwarzania obrazu 3D i renderowania. | K_W15<br>K_W16                     | 2<br>3                                |
| EAG3D_W_3                                     | Zna i rozumie prawa fizyczne opisujące oświetlenie i cieniowanie modeli.                      | K_W03<br>K_W15                     | 2<br>3                                |

| <b>3. Opis modułu</b>    |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami tworzenia modeli 3D na potrzeby gier wideo w oparciu o zdobytą wiedzę. Do tego celu zostanie wykorzystana aplikacja do tworzenia obiektów 3D oraz animacji. W ramach zajęć studenci przygotowują indywidualne projekty. |
| <b>Wymagania wstępne</b> |  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                     |   |   |
|---|---------------------|---|---|
| kod   | nazwa (typ)         | opis  | efekty uczenia się modułu                             |
| EAG3D_w_2   | Prace kontrolne     | Poprawne wykonanie zadanych projektów zgodnie z wiedzą teoretyczną i sztuką tworzenia grafiki 3D oraz animacji. | EAG3D_U_4, EAG3D_U_5, EAG3D_W_1, EAG3D_W_2, EAG3D_W_3 |
| EAG3D_w_3   | Realizacja projektu | Przygotowanie projektu animacji 3D z wykorzystaniem pakietu graficznego omawianego na laboratoriach.            | EAG3D_K_6, EAG3D_U_4, EAG3D_U_5                       |

| 5. Rodzaje prowadzonych zajęć |                           |  |               |  |               |   |
|-------------------------------|---------------------------|--|---------------|--|---------------|---|
| kod                           | rodzaj prowadzonych zajęć |  |               | praca własna studenta  |               | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|                               | nazwa                     | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)  | liczba godzin | opis   | liczba godzin |   |
| EAG3D_fs_1                    | laboratorium              | Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie materiałów pomocniczych – opracowań własnych. Na podstawie tychże zostanie ułożony test. Szczegółowe przygotowanie studentów do tworzenia modeli 3D i animacji. | 45            | Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów.<br>Wykonanie indywidualnego projektu. | 15            | EAG3D_w_2, EAG3D_w_3                    |