



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Pracownia animacji 3D 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-A3D-DP
Rok studiów	2
Semestr	3
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Sebastian Nowak
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	60
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	77

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Poznanie całościowego procesu twórczego i technologicznego, prowadzącego do powstania animacji 3D.
CP2	Rozwój kreatywnych możliwości studenta poprzez poznanie zaawansowanych możliwości programów do tworzenia grafiki 3D.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość programu 3D Studio Max, After Effects na poziomie licencjackim.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie proces tworzenia Animacji w technologii 3D.	CP1	GK6_W02, GK6_W04, GK6_W08
EU-W2	Student wie, jak przeprowadzić analizę projektu i jak dobrać odpowiednie środki realizacyjne	CP1, CP2	GK6_W08, GK6_W11, GK7_W02, GK7_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w twórczy sposób korzystać z narzędzi programowych i sprzętowych w celu stworzenia animacji 3D.	CP2	GK7_U03, GK7_U05, GK7_U09, GK7_U10

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Student wie, jak postępując się wiedzą o stylach w animacji, nadać charakter własnym projektom.	CP1, CP2	GK7_U01, GK7_U03, GK7_U05
EU-U3	Student. potrafi uzasadnić wybór konkretnego rozwiązania, oraz dokonać krytycznej oceny rozwiązań alternatywnych.	CP2	GK7_U05, GK7_U06, GK7_U09

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość siły przekazu oraz szerokiej grupy odbiorców do jakich dociera animacja 3D.	CP1	GK7_K01, GK7_K02, GK7_K07, GK7_K09
EU-K2	Student rozumie rolę pracy zespołowej w trakcie tworzenia animacji 3D.	CP1, CP2	GK7_K03, GK7_K08, GK7_K09

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Omówienie podstawowych elementów animacji 3D oraz poszczególnych etapów projektów.	0	0	4	EU-K2, EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP2	Tworzenie podstawowych elementów animacji 3D przy wykorzystaniu programu 3ds max.	0	0	16	EU-U1, EU-W1
TP3	Podstawy animacji w programach maya, motion builder	0	0	8	EU-U1, EU-U3, EU-W1
TP4	Wykorzystanie programu Motion Builder do animacji w technologii motion capture	0	0	4	EU-K2, EU-W1, EU-W2
TP5	Przedstawienie najważniejszych funkcji programów 3dmax, maya oraz motion builder w animacji 3D	0	0	18	EU-U1, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP6	zaawansowane wykorzystanie wybranych narzędzi 3dmax, maya, motion builder w przykładowych projektach	2	15	10	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 77

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	dyskusja
MK2	instruktaż
MK3	materiały dydaktyczne
MK4	pokaz
MK5	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK6	trening indywidualny
MK7	wykład

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca domowa	12
Realizacja projektu końcowego	48
Realizowanie miniprojektów	18
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	60
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	6
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	50,32%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	155

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przedmiot kończy się przeglądem egzaminacyjnym filmów animowanych, po których następuje zaliczenie i indywidualna ocena każdego studenta.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne				×

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-W2, EU-W1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K2, EU-K1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	30	EU-W2, EU-U3
Egzaminacyjny przegląd prac	×	50	EU-W1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP1, CP2	TP1, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U1	CP2	TP1, TP2, TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP1, CP2	TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U3	CP2	TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP1	TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K2	CP1, CP2	TP1, TP4, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08, GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK7_W08, GK6_W11, GK6_W08, GK7_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK7_U10, GK7_U09, GK7_U05, GK7_U03	P7S_UU, P7S_UW
EU-U2	GK7_U05, GK7_U03, GK7_U01	P7S_UW
EU-U3	GK7_U09, GK7_U06, GK7_U05	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K09, GK7_K07, GK7_K02, GK7_K01	P7S_KO, P7S_KR, P7S_UU
EU-K2	GK7_K09, GK7_K08, GK7_K03	P7S_KO, P7S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Richard E. Williams, The Animators' Survival Kit, Faber and Faber Limited, 2009
2. Rick Parent, Animacja Komputerowa - Algorytmy i techniki, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2011

Literatura uzupełniająca

1. Joanna Pasek, 3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu, Helion, 2010
2. Surhone, Lambert M. Tennoe, Mariam T. Henssonow, Susan F., Autodesk Motionbuilder, VDM Verlag Dr. Mueller AG & Co. K, 2010

Strony WWW

1. Kanał Autodesk na serwisie YouTube do nauki 3ds max, <https://www.youtube.com/user/3dsMaxHowTos>
2. Kanał Autodesk na serwisie YouTube do nauki Maya, <https://www.youtube.com/user/MayaHowTos>
3. Kanał Autodesk na serwisie YouTube do nauki MotionBuilder, <https://www.youtube.com/user/autodesksuitehowtos>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Sebastian Nowak

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Sebastian Nowak