



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Projektowanie graficzne ruchu

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Multimedia
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GD-PRU-DP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	lic. Piotr Adamczyk
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Razem godzin	30

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy o sposobach wykorzystania grafiki 3D
CP2	Uzyskanie podstawowych umiejętności w zakresie obsługi aplikacji dedykowanych grafice 3D

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

Podstawowa znajomość obsługi komputera z systemem Windows

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada podstawową wiedzę na temat grafiki 3D i technologii tworzenia obiektów na jej potrzeby	CP1	GK6_W04
EU-W2	Posiada ogólną wiedzę na temat działania różnych aplikacji do grafiki 3D	CP2	GK6_W04

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi dobrać oprogramowanie i technikę do wymagań stawianych w projekcie.	CP1, CP2	GK6_U05
EU-U2	Potrafi w stopni podstawowym posługiwać się różnorodnym oprogramowaniem dedykowanym do grafiki 3D.	CP1, CP2	GK6_U05

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie pracy zespołowej w projektach związanych z grafiką 3D	CP1	GK6_K01, GK6_K02

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Wprowadzenie do tematu Motion Design oraz omówienie planu zajęć - Omówienie organizacji zajęć, literatury oraz przydatnych źródeł zasobów i informacji. - Prezentacja narzędzi do tworzenia dynamicznej animacji 3D w programie Cinema 4D - Poprawna struktura folderów oraz organizacja pracy podczas pierwszego projektu animacji 3D	3	EU-K1
TP2	Zasady projektowania Identy oraz praca z narzędziami MoGraph - Omówienie projektu własnej animacji 3D czołówki - Techniki wykorzystania narzędzi Cloner oraz Matrix - Ćwiczenie mające na celu stworzenie animacji łączenia wielu elementów proceduralnych w jeden wspólny obiekt - Przegląd i ocena prac.	3	EU-K1, EU-W2
TP3	Wykorzystanie efektorów w pracy z grupami obiektów - Przedstawienie efektorów oraz ich zastosowanie w transformacji i morfingu grup obiektów - Dodawanie ruchu drugorzędowego za pomocą deformerów - Ćwiczenie mające na celu wykonanie morfingu grup obiektów - Prezentacja prac	4	EU-K1, EU-W2
TP4	Projektowanie czołówki oraz zasady tworzenia animatika do krótkiej animacji 3D - Storyboard, stilomatic oraz animatik podczas pracy nad projektem animacji 3D - Tworzenie proceduralnego tła - Projektowanie głównego bohatera czołówki - Ćwiczenie polegające na wykonaniu animacji kamery przy użyciu obiektu „Stage” - Przegląd i ocena prac.	4	EU-K1, EU-W2
TP5	Tworzenie animacji powstawania głównego bohatera czołówki - Techniki wykorzystania obiektu MoSpline oraz MoText w celu stworzenia dynamicznej transformacji obiektu - Omówienie zaawansowanych technik animacji z obiektem fracture, efektami i deformerami. - Ćwiczenie polegające na stworzeniu animacji pojawiania się głównego bohatera czołówki - Przegląd i ocena prac.	4	EU-K1, EU-U1, EU-W2
TP6	Proceduralna animacja elementów otoczenia oraz omówienie narzędzia MoGraph Select - Użycie narzędzia MoGraph Select do selektywnego oddziaływania na grupy obiektów - Wykorzystanie opcji time offset w celu stworzenia proceduralnego ruchu obiektów - Omówienie zakładki „effects” w panelu Render Settings - ReEffector i jego zastosowanie przy zróżnicowaniu działania grupy efektorów - Ćwiczenie polegające na stworzeniu proceduralnej animacji otoczenia - Przegląd i ocena prac.	4	EU-K1, EU-U2, EU-W2
TP7	Metody tworzenia realistycznych materiałów proceduralnych w Cinema 4D - Prezentacja dodatkowych map oraz generatorów w panelu materiałów - Wykorzystanie materiału Fog oraz PyroCluster w celu imitacji zjawisk atmosferycznych - Ćwiczenie polegające na stworzeniu materiałów do swojej animacji czołówki. - Przegląd i ocena prac.	4	EU-K1, EU-W1, EU-W2
TP8	Łączenie renderu realistycznego i stylizowanego w Cinema 4D oraz After Effects - Różnice między silnikami renderującymi standard oraz physical - Omówienie zakładki „effects” w panelu Render Settings - Ustawienia renderu animacji stylizowanej oraz realistycznej w Cinema 4D - Ćwiczenie polegające na wyliczeniu pełnej animacji lub ramek kluczowych z animacji czołówki i ich kompozycja w programie after effects - Przegląd i ocena prac.	4	EU-K1, EU-W2

Razem godzin: 30

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja

Kod	Metoda
MK3	instruktaż
MK4	materiały dydaktyczne
MK5	pokaz
MK6	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK7	wykład

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Pogłębianie wiedzy na temat omawianych zagadnień	32
Praca na zajęciach	24
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	65,12%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	86

9. Status zaliczenia przedmiotu

Ocena wystawiana jest na bazie egzaminu praktycznego podczas którego student zobowiązany jest wykazać wiedzę w zakresie narzędzi oraz metod pracy w programach do grafiki 3D. Warunkiem zaliczenia jest również obecność studenta na minimum 60% zajęć.

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	×	70	EU-U2, EU-U1, EU-W1, EU-W2
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	25	EU-K1, EU-U1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	5	EU-U2
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
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

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP2	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1, CP2	TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP1, CP2	TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	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_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K02, GK6_K01	P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. MURDOCK Kelly L., 3ds Max 2010, Biblia, Helion , 2010

Literatura uzupełniająca

1. PASEK Joanna, 3ds Max 2010, Ćwiczenia Praktyczne, Helion , 2010
2. PASEK Joanna, 3ds Max 2010, Animacja 3D od Podstaw, Szkoła efektu, Helion , 2010

Strony WWW

1. <http://max3d.pl/tutorials.php>
2. <http://www.youtube.com/3dsmaxhowtos>

Pozostałe

1. Sebastian Nowak, Zasoby szkolnego dysku sieciowego przygotowane przez prowadzącego

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. lic. Piotr Adamczyk

Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Piotr Adamczyk