

KARTA KURSU (realizowanego w module specjalności)

Multimedia i technologie Internetowe

Nazwa	Animacja 3D
Nazwa w j. ang.	3D Computer animations

Koordynator	mgr Janusz Mazur	Zespół dydaktyczny
		mgr Janusz Mazur
Punktacja ECTS*	st. stacjonarne: 3 st. niestacjonarne:3	

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem kursu jest przygotowanie studentów do wykorzystania narzędzi do tworzenia animacji komputerowych 3D. Po zakończeniu kursu student potrafi przygotować projekty pozwalające łączyć wideo z grafiką, animacjami, tekstem i innymi elementami, oraz dodawać podstawowe efekty specjalne. Kurs jest realizowany w języku polskim.

Warunki wstępne

Wiedza	Znajomość pojęć związanych z grafiką komputerową w tym: grafiką rastrową, wektorową, zagadnieniami grafiki 2D, modelami kolorów, formatami plików graficznych.
Umiejętności	Zapisywanie grafiki w wybranym formacie, wykorzystanie programów do tworzenia stosownej grafiki. Umiejętność programowania w dowolnym języku skryptowym.
Kursy	Komputerowa grafika użytkowa

Efekty uczenia się

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
Wiedza	Po zakończeniu kursu student: W01: ma wiedzę na temat podstawowych zagadnień związanych z animacją komputerową i VFX.	S2_W01
	W02: posiada wiedzę z zakresu wykorzystania wewnętrznych języków skryptowych wybranych narzędzi animacji komputerowej.	S2_W01

Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalność)
	Po zakończeniu kursu student:	
	U01: przygotowuje animacje komputerowe 3D z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania i dedykowanych narzędzi.	S2_U04, S2_U05
	U02: potrafi w praktyce wykorzystać zasady animacji komputerowej.	S2_U04
	U03: potrafi łączyć różne techniki i narzędzia dla potrzeb realizacji projektów.	S2_U05
	U04: korzysta z doświadczenia zdobytego podczas kontaktów ze środowiskiem zajmującym się zawodowo grafiką i animacją komputerową	S1_U09

Kompetencje społeczne	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
	Po zakończeniu kursu student:	
	K01: wykazuje umiejętność rozumienia i stosowania w praktyce zdobytej wiedzy przedmiotowej.	S2_K01, S2_K02, S2_K04
	K02: pracuje zespołowo i systematycznie realizując złożone zadania projektowe	S2_K03

Studia stacjonarne

Organizacja												
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach										
		A		K		L		S		P		E
Liczba godzin						20						

Studia niestacjonarne

Organizacja												
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach										
		A		K		L		S		P		E
Liczba godzin						15						

Opis metod prowadzenia zajęć

Ćwiczenia laboratoryjne odbywają się w pracowni komputerowej – z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania m.in. Adobe oraz Autodesk.

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01	X				X			X					
W02					X			X					
U01					X	X		X					
U02					X	X							
U03					X	X		X					
U04							X	X					
K01	X				X								
K02					X		X						

Kryteria oceny

Kurs jest praktyczną realizacją zagadnień związanych z animacją komputerową 3D. Jest kontynuacją kursu Animacja 2D. Studenci poprzez wykonywanie licznych zadań i projektów nabywają umiejętności związanych z tematyką kursu. Wszystkie zadania i projekty są punktowane a ocena końcowa wynika z liczby uzyskanych punktów: 00-50 (2); 51-60 (3); 61-70 (3.5); 71-80 (4); 81-90 (4.5); 91-100 (5)

Uwagi

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. Krótka historia animacji.
2. Pojęcia z zakresu animacji komputerowej, omówienie programów do animacji: klatki, oś czasu, narzędzia, obiekty, ustawienia sceny.
3. Podstawowe zasady animacji (wg W. Disneya).
4. Podstawy animacji 3D z wykorzystaniem Autodesk 3Ds Max.
5. Animacje (proste i po ścieżkach) obiektów, kamer, światła, itp., elementy animacji postaci.
6. Elementy animacji i VFX z wykorzystaniem Adobe AfterEffects.
7. Wprowadzenie do programu Adobe Premiere.

Wykaz literatury podstawowej

Wskazane przez prowadzącego:

1. 3ds max 2010: animacja 3D od podstaw: Szkoła efektu / Pasek Joanna; Wyd. 2010
2. materiały online
 - a. <http://www.adobe.com/pl/>
 - b. <http://youtube.com>

Wykaz literatury uzupełniającej

3D Studio Max – Magia efektów, Greg Carbonaro, Warszawa: Translator, cop. 1999.

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) **studia stacjonarne**

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	20
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	10
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	10
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie zadań i projektu indywidualnego na zadany temat	30
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	5
Ogółem bilans czasu pracy		75
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) **studia niestacjonarne**

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	8
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	17
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	15
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie zadań i projektu indywidualnego na zadany temat	25
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	10
Ogółem bilans czasu pracy		75
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3