

| | | |
|--|--------------------------------------|-----------------------------------|
| Nazwa przedmiotu: Projektowanie scenografii wirtualnej 2 | | Kod przedmiotu: SW.SLS489 |
| Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Animacji i Gier | | |
| Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych | | |
| Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne | Profil kształcenia: ogólnoakademicki | Specjalność: wszystkie |
| Grupa przedmiotów: specjalnościowe | Rok / semestr: II / 4 | Język przedmiotu / modułu: polski |

| | |
|-------------|--------------|
| Forma zajęć | Wymiar zajęć |
| Ćwiczenia | 45 |

| | |
|---------------------------------|---|
| Koordynator przedmiotu / modułu | mgr inż. Piotr Kulbicki |
| Wymagania wstępne | Znajomość programów dwuwymiarowych |
| Forma zaliczenia | zaliczenie |
| Typ oceny | numeryczna |
| Metody dydaktyczne | Zajęcia technologiczne Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Konsultacje Wykład tradycyjny |

| Lp. | Założenie i cele przedmiotu |
|-----|--|
| 1. | Techniki animacyjne w 3D studio Max w zastosowaniu w wizualizacji scenografii wirtualnej |
| 2. | Przygotowanie studenta, do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi programami, co będzie w zależności od indywidualnych zainteresowań, bazą potencjalnej aktywności twórczej. Przygotowanie studenta, w posługiwaniu się programami graficznymi do edycji rozbudowanej multimedialnie czterowymiarowej przestrzeni. Nauka sposobów tworzenia i przetwarzania obrazów w zakresie kolorów, struktury i kompozycji trójwymiarowej. Zasady łączenia obrazu z dźwiękiem i efektami specjalnymi. |

| EFEKTY UCZENIA SIĘ | |
|---|---|
| Wiedza | |
| Posiada uporządkowaną wiedzę z zakresu animacji 3D i FX | Symbol: SW.SLS489_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Posiada podstawową wiedzę z zakresu animacji poklatkowej z użyciem klatek kluczowych w technologii 3D | Symbol: SW.SLS489_W02 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Dokonuje analizy formy i treści obrazu filmowego definiuje oraz stosuje współczesne metody promocji filmu kreując | Symbol: SW.SLS489_W03 |

| | |
|---|--|
| przestrzenie wielowymiarowe z uwzględnieniem FX, zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne dotyczące własności intelektualnej kreowanych przestrzeni. | Efekty kierunkowe: EA6S_W08 EA6S_WG05 EA6S_WG07 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Umiejętności | |
| Potrafi zastosować poznane narzędzia do własnych celów artystycznych. | Symbol: SW.SLS489_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW04 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Posiada podstawowe umiejętności z zakresu animacji 3D i FX na potrzeby prezentacji scenografii wirtualnej | Symbol: SW.SLS489_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Potrafi zaplanować przebieg pracy własnej i zespołowej łącząc ruchomy obraz z dźwiękiem | Symbol: SW.SLS489_U03 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Realizuje własne koncepcje scenograficzne przy urzyciu technologii 3d na podstawie własnej wyobraźni oraz istniejących produkcji filmowych, nawiązując do konstrukcji obrazu filmowego, samodzielnie organizując swój warsztat artysty i planując samodzielnie organizację pracy potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, w tym także w zespołach interdyscyplinarnych | Symbol: SW.SLS489_U04 Efekty kierunkowe: EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Kompetencje społeczne | |
| Potrafi samodzielnie ocenić wartość swojego projektu. Potrafi samodzielnie dostosować się do konieczności zmian projektowych wynikających z problemów sprzętowych | Symbol: SW.SLS489_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
| Potrafi podjąć komunikację z przedstawicielami różnych środowisk twórczych w celu określenia konkretnego zapotrzebowania projektowego w swoim utworze a w razie potrzeby zasięgnąć opinii specjalistów. rozwiązuje problemy w | Symbol: SW.SLS489_K02 |

| | |
|---|--|
| sposób twórczy, efektywnie adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności potrafi komunikować się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów w razie konieczności | Efekty kierunkowe: EA6S_KK02 EA6S_KK03 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania |
|---|--|

| AKTYWNOŚĆ STUDENTA | LICZBA GODZIN |
|--|---------------|
| Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi | |
| udział w ćwiczeniach technologicznych | 30 |
| udział w ćwiczeniach projektowych | 15 |
| Samodzielna praca studenta | |
| samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku | 5 |
| przygotowanie do zajęć projektowych | 5 |
| przygotowanie do zajęć technologicznych | 5 |
| realizacja projektów | 30 |
| ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. | 90 |
| Liczba punktów ECTS | 3 |

| Wersja | Forma zajęć | Treści programowe | Dodatkowe informacje |
|--------|-------------|--|---|
| 2021 Z | Ćwiczenia | <p>Kształcenie studenta jest związane z realizacją indywidualnych projektów. Treści programowe dotyczą zarówno zajęć praktycznych jak i teoretycznych w połączeniu z indywidualnymi korektami poszczególnych projektów.</p> <p>Zagadnienia omawiane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostępne narzędzia dla konkretnych programów graficznych - podstawy projektowania trójwymiarowej przestrzeni, animacji i modelowania - podstawy animacji z wykorzystaniem klatek kluczowych - rendering - oświetlenie i kamery - obsługa formatów video - edycja i łączenie obrazu z dźwiękiem <p>1. Posługiwanie się trójwymiarowymi programami graficznymi a w szczególności 3d StudioMax</p> <p>2. Właściwe posługiwanie się narzędziami dostępnymi w w/w programie trójwymiarowym</p> <p>3. Wykonanie zaawansowanych projektów w obszarze prezentacji trójwymiarowych</p> <p>4. Praca na komputerze umożliwiającą swobodne rozwijanie aktywności twórczej w pełnym spektrum działań artystycznych i multi-medialnych</p> <p>5. Posługiwanie się programami postprodukcyjnymi a w szczególności Adobe Premiere</p> | <p>Liczba godzin: 45</p> <p>Cele:</p> <p>Efekty uczenia się:</p> |

| | | | |
|---------------|------------------|---|---|
| 2022 L | Ćwiczenia | <p>Kształcenie studenta jest związane z realizacją indywidualnych projektów. Treści programowe dotyczą zarówno zajęć praktycznych jak i teoretycznych w połączeniu z indywidualnymi korektami poszczególnych projektów. Zagadnienia omawiane: - dostępne narzędzia dla konkretnych programów graficznych - podstawy projektowania trójwymiarowej przestrzeni, animacji i modelowania - podstawy animacji z wykorzystaniem klatek kluczowych - rendering - oświetlenie i kamery - obsługa formatów video - edycja i łączenie obrazu z dźwiękiem</p> <p>1. Posługiwanie się trójwymiarowymi programami graficznymi a w szczególności 3d StudioMax</p> <p>2. Właściwe posługiwanie się narzędziami dostępnymi w w/w programie trójwymiarowym</p> <p>3. Wykonanie zaawansowanych projektów w obszarze prezentacji trójwymiarowych</p> <p>4. Praca na komputerze umożliwiającą swobodne rozwijanie aktywności twórczej w pełnym spektrum działań artystycznych i multi-medialnych</p> <p>5. Posługiwanie się programami postprodukcyjnymi a w szczególności Adobe Premiere</p> | <p>Liczba godzin: 45</p> <p>Cele: 1 2</p> <p>Efekty uczenia się: SW.SLS489_W01 SW.SLS489_U03 SW.SLS489_U02 SW.SLS489_W03 SW.SLS489_W02 SW.SLS489_U04 SW.SLS489_K01 SW.SLS489_U01 SW.SLS489_K02</p> |
| 2022 Z | Ćwiczenia | | |

| Wersja | Forma zajęć | Metoda weryfikacji | Waga |
|---------------|--------------------|---------------------------|-------------|
| 2021 Z | Ćwiczenia | Zaliczenie na ocenę | 3 |
| | | Obrona projektu/zadania | 1 |
| 2022 L | Ćwiczenia | Obrona projektu/zadania | 20 |
| | | Zaliczenie na ocenę | 70 |
| 2022 Z | Ćwiczenia | Zaliczenie na ocenę | 70 |
| | | Obrona projektu/zadania | 20 |

| Wersja | Literatura obowiązkowa | Literatura uzupełniająca |
|---------------|--|---|
| 2021 Z | Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu, Autor: Joanna Pasek 3ds Max 2012. Biblia, Autor: Kelly L. Murdock | https://www.youtube.com/user/3dsMaxHowTos |
| 2022 L | Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu, Autor: Joanna Pasek 3ds Max 2012. Biblia, Autor: Kelly L. Murdock | https://www.youtube.com/user/3dsMaxHowTos |
| 2022 Z | | Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu, Autor: Joanna Pasek 3ds Max 2012. Biblia, Autor: Kelly L. Murdock https://www.youtube.com/user/3dsMaxHowTos |

| Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się | |
|--|--|
| Ocena | Opis wymagań |
| celujący (5,5) | zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania |
| bardzo dobry (5,0) | zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte |
| dobry plus (4,5) | zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami |
| dobry (4,0) | zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić |
| dostateczny plus (3,5) | zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami |
| dostateczny (3,0) | zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie |
| niedostateczny (2,0) | zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane |