

KARTA KURSU (realizowanego w specjalności)

INFORMATYKA STOSOWANA W TECHNICIE

(nazwa specjalności)

Nazwa	Animacja i grafika komputerowa
Nazwa w j. ang.	Computer Animation

Koordinator	dr inż. Wójcicka Anna	Zespół dydaktyczny
Punktacja ECTS*	3	

Opis kursu (cele kształcenia)

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z istotą i sposobami tworzenia animacji komputerowej w specjalistycznym oprogramowaniu

Kurs prowadzony jest w języku polskim.

Efekty kształcenia

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
Wiedza	W01- Zna sposoby i potrafi opisać czym jest animacja komputerowa	W01

Umiejętności	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
	U01- Potrafi wymienić i scharakteryzować metody oraz cechy poprawnej animacji	U08

Kompetencje społeczne	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów dla specjalności (określonych w karcie programu studiów dla modułu specjalnościowego)
	K01- zauważa potrzebę stałego podnoszenia kompetencji zawodowych K02- wykonuje swoje zadania w sposób profesjonalny K03- określa priorytety służące realizacji projektów	K01 K01 K03

Organizacja												
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach										
		A		K		L		S		P		E
Liczba godzin						30						

Opis metod prowadzenia zajęć

Zajęcia prowadzone są w formie ćwiczeń laboratoryjnych. Po wstępie teoretycznym studenci wykonują zadania, wstępnie z prowadzącym ćwiczenia, następnie otrzymują zadania indywidualne. Projekty są wykonywane samodzielnie przez studentów podczas zajęć i nadzorowane przez prowadzącego ćwiczenia.

Formy sprawdzania efektów kształcenia

	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							
U01						x							
K01						x							
K02								x					
K03						x							

Kryteria oceny

Podstawą oceny końcowej z ćwiczeń laboratoryjnych jest wykonanie przez studenta złożonego indywidualnego projektu – animacji.

Uwagi

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

1. zasady animacji
2. metody oświetlenia, ich zastosowanie i wykorzystanie w praktyce
3. metody renderingu
4. generowanie i wykorzystanie krzywych i powierzchni parametrycznych
5. animacja proceduralna
6. metody i algorytmy wykrywania kolizji oraz ich zastosowania
7. modele hierarchiczne w animacji
8. animacja z użyciem specjalistycznego oprogramowania

Wykaz literatury podstawowej

1. Parent Rick, Animacja komputerowa, PWN

Wykaz literatury uzupełniającej

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	30
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	1
Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	24
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	25
	Przygotowanie do egzaminu	
Ogółem bilans czasu pracy		80
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		3