

Nazwa przedmiotu: Projektowanie scenografii wirtualnej 1		Kod przedmiotu: SW.SLS395
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 / 3	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.	Przygotowanie studenta do posługiwania się programami 3D w szczególności w celu kreowania szeroko pojętej scenografii wirtualnej w filmie i teatrze
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	
Ma podstawową wiedzę z zakresu modelowania 3D	Symbol: SW.SLS395_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Dostrzega możliwości zastosowania technologii w własnych realizacjach twórczych	Symbol: SW.SLS395_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	Symbol: SW.SLS395_W03

kreując przestrzenie wielowymiarowe, 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 techniki modelowania do konkretnych celów artystycznych od wizualizacji 3D po przygotowanie scenografii wirtualnej.	Symbol: SW.SLS395_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania
Realizuje własne koncepcje scenograficzne przy urzyciu technolgii 3d na podstawie własnej wyobraźni oraz istniejących produkcji filmowych, nawiązując do konstrukcji obrazu wizualnego, 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.SLS395_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania
Kompetencje społeczne	
Realizuje założenia projektowe w sposób twórczy, potrafi dostosować się do nagłych zmian koncepcyjnych wynikających z ograniczeń sprzętowych	Symbol: SW.SLS395_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Obrona projektu/zadania
jest zdolny do krytycznej oceny własnego projektu a także dokonać analizy istniejących utworów filmowych rozwiązując problem w sposób twórczy, 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 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	Symbol: SW.SLS395_K02 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 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
udział w warsztatach	0
udział w zaliczeniach	0
Samodzielna praca studenta	
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	0
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
przygotowanie do zajęć technologicznych	10
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 klitek 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: 1 0</p> <p>Efekty uczenia się: SW.SLS395_K02 SW.SLS395_U01 SW.SLS395_W01 SW.SLS395_K01 SW.SLS395_W03 SW.SLS395_U02 SW.SLS395_W02</p>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2021 Z	Ćwiczenia	Obrona projektu/zadania	20
		Zaliczenie na ocenę	80

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

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