



Nazwa przedmiotu	Podstawy modelowania i animacji 3D
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów - Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Katedra Sztuki Mediów
Rodzaj przedmiotu	Grupa Treści Podstawowych/ obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok I sem. II studia licencjackie, stacjonarne
Liczba punktów ECTS	4 pkt ECTS
Prowadzący	dr hab. Marek Grzyb
Cel zajęć	Zajęcia w ramach przedmiotu Podstawy modelowania i animacji 3D są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów. W ramach poziomu podstawowego- II semestr, celem przedmiotu jest rozpoznanie zjawisk medialnych w sztuce ze szczególnym uwzględnieniem grafiki i animacji 3D. Rozpoznawanie obszarów zastosowania grafiki 3D. Umiejętność świadomego zastosowania procedur programów 3D dla poprawnego modelowania obiektów 3D.
Wymagania wstępne	Przedmiot wprowadzający do zagadnienia - grafika i animacja 3D. Podstawowe umiejętności w zakresie: obrazowania cyfrowego.
Efekty kształcenia w zakresie:	
- wiedzy	Student uzyskuje wiedzę w zakresie obszarów zastosowania grafiki 3D. Uzyskuje wiedzę na temat różnorodnych metod pracy z programami 3D. Szczególny akcent położony jest na modelowanie obiektów 3D.
- umiejętności	Student ma podstawowe umiejętności z zakresu posługiwania się programami 3D (3DS MAX). Zdobywa podstawowe umiejętności modelowania obiektów 3D. Umie poszerzać i wyszukiwać wiedzę na temat grafiki 3D - fora internetowe, strony internetowe o grafice 3D, tutoriale.
- kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia specyfiki animacji i modelowania 3D oraz umiejętności pracy zespołowej.
Treść zajęć	Poziom podstawowy : 1) metody i kreatywne sposoby tworzenia obiektów 3D 2) metody tworzenia materiałów 3D i metody ich nakładania (mapowania). 3) światło - jego rola, rodzaje oświetlenia w grafice 3D 4) rendering - formy i rodzaje renderingu
Forma i wymiar zajęć	Wykłady i pokazy, prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, indywidualne korekty, konsultacje projektów 45godz.
Metody i kryteria oceny	40% wykonanie zadania, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	Literatura podstawowa: "3ds Max 2010. Biblia"- Kelly L. Murdock Wydawnictwo Helion , Maj 2010 "Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego" -Jerry Beck Arkady , 2006 "Projektowanie dla nowych mediów"-Tricia Austin, Richard Doust "Best of 3D Graphics" Rockport Publishers , Czerwiec 2003 "3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw" Joanna Pasek Wydawnictwo Helion
Uwagi	brak
Język wykładowy	polski, możliwość komunikowania się w j. angielskim