

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2014/2015

Wydział Fizyki, Matematyki i Informatyki

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Grafika komputerowa i multimedia dla inżynierów

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Wizualizacja i animacja komputerowa
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WFMiI I oIIN D7 14/15
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
2	30	0	15	0	0	15

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zaznajomienie z cechami systemów informatycznych jakimi są systemy Digital Content Creation i związanych z nimi artefaktów.

Cel 2 Zaznajomienie z metodami modelowania scen dla renderingu komputerowego i algorytmami stosowanymi w celu uzyskania realistycznych obrazów.

Cel 3 Nabycie przez studentów umiejętności modelowania scen dla renderingu komputerowego a w tym modelowania oświetlenia, właściwości środowiska i właściwości fizycznych obiektów.

Cel 4 Wykształcenie umiejętności tworzenia animacji i symulacji zjawisk przestrzennych.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Wiadomości w zakresie grafiki komputerowej.

2 Wiedza w zakresie reprezentacji obiektów graficznych i umiejętności ich modelowania.

3 Umiejętność programowania.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Znajomość z cech systemów informatycznych jakimi są systemy Digital Content Creation i związanych z nimi artefaktów.

EK2 Wiedza Znajomość metod modelowania scen dla renderingu komputerowego, efektów oświetlenia, właściwości fizycznych obiektów, animacji i symulacji zjawisk przestrzennych, właściwego stosowania algorytmów dla uzyskania obrazów realistycznych

EK3 Umiejętności Umiejętność modelowania scen dla renderingu komputerowego, efektów oświetlenia, właściwości fizycznych obiektów, animacji i symulacji zjawisk przestrzennych, właściwego stosowania algorytmów dla uzyskania obrazów realistycznych

EK4 Kompetencje społeczne Umiejętność porozumiewania się z innymi profesjami biorącymi udział przy tworzeniu dzieł wizualnych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Projekt sceny do wizualizacji. Dobór właściwych modeli zjawisk dla wizualizacji realistycznej ceny trójwymiarowej.	6
P2	Projekt filmu animowanego wg. opracowanego i zatwierdzonego scenariusza. Dobór właściwych technologii i narzędzi informatycznych dla osiągnięcia efektu w postaci przekazu treści scenariusza.	9

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Modelowanie powierzchni w programach DCC. Hierarchiczna struktura obiektów.	2
W2	Animacja metodą klatek kluczowych. Ścieżki ruchu. Kinematyki	2

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W3	Rigging i fantomy postaci, animacja przy pomocy kontrolerów i ograniczników	2
W4	Modele cząstek i efekty specjalne w przestrzeni 3D	2
W5	Algorytmy wyznaczania obiektów widocznych	2
W6	Empiryczne modele oświetlenia	2
W7	Funkcja BRDF i modele oświetlenia oparte o zjawiska fizyczne	2
W8	Modelowanie zjawisk przestrzennych przy pomocy tekstur	2
W9	Cienie, odbicia i przeźroczystość. Rekurencyjny algorytm śledzenia promienia	2
W10	Metody Monte Carlo w modelach światła ogólnego	2
W11	Mapa fotonów. Krwawienie kolorów i efekty kaustyczne	2
W12	Algorytmy optymalizacji śledzenia promienia i porządkowanie struktur danych	2
W13	Algorytm energetyczny w modelowaniu światła ogólnego	2
W14	Montaż nieliniowy cyfrowych materiałów filmowych	2
W15	Efekty specjalne w postprodukcji	2

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Modelowanie obiektów trójwymiarowych o zróżnicowanej geometrii	2
L2	Testowanie różnych algorytmów światła lokalnego i globalnego	2
L3	Ćwiczenia w modelowaniu materiałów o różnych właściwościach fizycznych z wykorzystaniem tekstur na modelu szachów	2
L4	Modelowanie twarzy z wykorzystaniem NURBS. Rigging twarzy	3
L5	Animacja postaci z wykorzystaniem bipeda	2
L6	Modelowanie efektów specjalnych z użyciem systemów cząstek	4

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Wykłady

N2 Prezentacje multimedialne

N3 Ćwiczenia laboratoryjne

N4 Konsultacje

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	8
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	30
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	60
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	160
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Projekt indywidualny

F2 Ćwiczenie praktyczne

F3 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Egzamin ustny

P2 Średnia ważona ocen formujących

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Projekt indywidualny

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Szczątkowa wiedza na temat wybranego systemu DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Nie potrafi przedstawić charakterystyki pracy w wybranym systemie DCC. Nie potrafi zaprogramować ścieżki postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
NA OCENĘ 3.0	Wybiórcza wiedza na temat wybranego systemu DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Potrafi przedstawić charakterystykę pracy w wybranym systemie DCC. Nie potrafi zaprogramować ścieżki postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
NA OCENĘ 3.5	Biegła wiedza na temat wybranego systemu DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Potrafi przedstawić charakterystykę pracy w wybranym systemie DCC. Nie potrafi w pełni poprawnie zaprogramować ścieżki postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
NA OCENĘ 4.0	Biegła wiedza na temat wybranego systemu DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Potrafi przedstawić charakterystykę pracy w wybranym systemie DCC. Potrafi zaprogramować ścieżkę postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
NA OCENĘ 4.5	Biegła wiedza na temat wybranego systemu DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Potrafi przedstawić charakterystyki pracy na różnych systemach DCC. Potrafi zaprogramować ścieżkę postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
NA OCENĘ 5.0	Biegła wiedza na temat kilku systemów DCC. Potrafi przedstawić moduły funkcjonalne składające się na system. Potrafi przedstawić charakterystyki pracy na różnych systemach DCC. Potrafi zaprogramować ścieżkę postępowania przy opracowaniu dzieła multimedialnego w wybranym systemie DCC.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Nie zna równania empirycznego modelu oświetlenia uwzględniającego efekty śledzenia promienia. Nie potrafi wymienić modeli oświetlenia opartych na modelach fizycznych. Brak umiejętności rozróżnienia tekstur pod względem formalnymi funkcjonalnym. Brak wiedzy na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci.
NA OCENĘ 3.0	Znajomość równania empirycznego modelu oświetlenia uwzględniającego efekty śledzenia promienia. Potrafi wymienić modele oświetlenia oparte na modelach fizycznych. Umiejętność rozróżnienia tekstur pod względem formalnymi funkcjonalnym. Szczątkowa wiedza na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci.
NA OCENĘ 3.5	Podstawowa wiedza na temat algorytmów wyznaczania elementów widocznych, modeli oświetlenia empirycznych i fizycznych, algorytmów światła lokalnego i globalnego. Podstawowa wiedza na temat tekstur, zjawisk, które mogą być modelowane przy pomocy tekstur, podziału formalnego i funkcjonalnego tekstur. Podstawowa wiedza na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci.

NA OCENĘ 4.0	Wiedza na temat algorytmów wyznaczania elementów widocznych, modeli oświetlenia empirycznych i fizycznych, algorytmów światła lokalnego i globalnego. Wiedza na temat tekstur, zjawisk, które mogą być modelowane przy pomocy tekstur, podziału formalnego i funkcjonalnego tekstur. Wiedza na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci, reaktorów zjawisk w przestrzeni 3D.
NA OCENĘ 4.5	Szczegółowa wiedza na temat algorytmów wyznaczania elementów widocznych, modeli oświetlenia empirycznych i fizycznych, algorytmów światła lokalnego i globalnego. Biegła wiedza na temat tekstur, zjawisk, które mogą być modelowane przy pomocy tekstur, podziału formalnego i funkcjonalnego tekstur. Biegła wiedza na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci, reaktorów zjawisk w przestrzeni 3D.
NA OCENĘ 5.0	Szczegółowa wiedza na temat algorytmów wyznaczania elementów widocznych, modeli oświetlenia empirycznych i fizycznych, algorytmów światła lokalnego i globalnego, optymalizacji i zrównoleglania operacji. Biegła wiedza na temat tekstur, zjawisk, które mogą być modelowane przy pomocy tekstur, podziału formalnego i funkcjonalnego tekstur, metod poprawiających efekty stosowania tekstur. Biegła wiedza na temat modeli cząstek, układów kości, modeli animacji postaci, reaktorów zjawisk w przestrzeni 3D.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Brak umiejętności modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS lub brak umiejętności stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych. lub brak umiejętności modelowania ruchu postaci na poziomie mało realistycznym. lub brak umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym wg. jednej ścieżki.
NA OCENĘ 3.0	Podstawowa umiejętność modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS. Podstawowa umiejętność stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych na poziomie mało realistycznym. Umiejętność modelowania ruchu postaci na poziomie mało realistycznym. Umiejętność stosowania modeli cząstek do symulacji pojedynczych przykładów zjawisk przestrzennych i elementów przyrody. Podstawowa umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym wg. jednej ścieżki.
NA OCENĘ 3.5	Umiejętność modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS. Umiejętność stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych na poziomie rozróżnialnym od realistycznego. Umiejętność modelowania ruchu postaci na poziomie rozróżnialnym od realistycznego. Umiejętność stosowania modeli cząstek do symulacji pojedynczych przykładów zjawisk przestrzennych i elementów przyrody. Podstawowa umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym wg. jednej ścieżki.

NA OCENĘ 4.0	Umiejętność modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS. Umiejętność stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych na poziomie w pełni realistycznym. Umiejętność modelowania ruchu postaci na poziomie rozróżnialnym od realistycznego. Podstawowa umiejętność stosowania modeli cząstek do symulacji różnych zjawisk przestrzennych i elementów przyrody. Podstawowa umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym.
NA OCENĘ 4.5	Umiejętność modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS. Umiejętność stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych na poziomie w pełni realistycznym. Umiejętność modelowania ruchu postaci na poziomie rozróżnialnym od realistycznego. Zaawansowana umiejętność stosowania modeli cząstek do symulacji różnych zjawisk przestrzennych i elementów przyrody. Zaawansowana umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym.
NA OCENĘ 5.0	Umiejętność modelowania geometrycznego złożonych obiektów trójwymiarowych nieprostokreślnych przy pomocy powierzchni wielokątowych, b-sklejanych i NURBS. Umiejętność stosowania modeli oświetlenia, algorytmów światła lokalnego i globalnego, tekstur cyfrowych i proceduralnych dla uzyskania obrazów cyfrowych na poziomie w pełni realistycznym. Umiejętność modelowania ruchu postaci na poziomie w pełni realistycznym. Biegła umiejętność stosowania modeli cząstek do symulacji różnych zjawisk przestrzennych i elementów przyrody. Biegła umiejętność komponowania utworów multimedialnych w montażu nieliniowym.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Nieznajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.
NA OCENĘ 3.0	Podstawowa znajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.
NA OCENĘ 3.5	Przeciętna znajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.
NA OCENĘ 4.0	Dobra znajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.
NA OCENĘ 4.5	Poszerzona znajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.
NA OCENĘ 5.0	Szeroka znajomość terminologii specjalistycznej związanej z wizualizacją projektów architektonicznych i przemysłu wytwórczego, modelowaniem scen dla gier wideo, montażem multimedialnych.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_W06, I2_U01, I2_U06, I2_U01, I2_U03, I2_U07, I2_U10, I2_U11,	Cel 1	W1 W2 W4 W14 W15 L1 L2 L3 L4 L5 L6	N1 N2 N3 N4	F2 F3 P1 P2
EK2	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_W06, I2_U01, I2_U06, I2_U07, I2_W08, I2_U01, I2_U02, I2_U06, I2_U07, I2_U11,	Cel 2	W5 W6 W7 W8 W9 W10 W11 W12 W13 L1 L2 L3 L4 L5 L6	N1 N2 N3 N4	F2 F3 P1 P2
EK3	I2_W02, I2_W03, I2_W04, I2_W05, I2_W06, I2_U01, I2_U06, I2_U07, I2_W08, I2_U01, I2_U02, I2_U06, I2_U07, I2_U11,	Cel 3	P1 P2 W1 W2 W3 W4 W14 W15 L1 L2 L3 L4 L5 L6	N1 N2 N3 N4	F1 F2 F3 P1 P2

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK4	I2_W08, I2_U02, I2_U05, I2_U10, I2_K01, I2_K02, I2_K03, I2_K04,	Cel 4	P1 P2 W3 W4 W7 W8 W10 W11 W12 W13 W14 W15	N1 N2 N4	F1 F3 P1 P2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **wiele autorów** — *Tutoriale kategoria 2D i 3D*, <http://www.max3d.pl/page.php?id=4>, 2012, MAX3D.PL
- [2] | **Adobe Creative Team** — *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*, Gliwice, 2011, Helion
- [3] | **Kelly L. Murdock** — *3ds Max 2010. Biblia*, Gliwice, 2010, Helion
- [4] | **Bogdan Bociek** — *Blender. Podstawy modelowania*, Gliwice, 2007, Helion
- [5] | **Dariusz Derakhshani** — *Maya 2011. Wprowadzenie*, Gliwice, 2011, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Paweł Ozimek (kontakt: ozimek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. arch Paweł Ozimek (kontakt: ozimek@pk.edu.pl)

2 mgr inż. Joanna Tarko (kontakt: athenais@interia.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....