

Advanced graphics in advertising - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Advanced graphics in advertising
Kod przedmiotu	04.2-WE-BizEIP-ZaawMetGrafwRekl-Er
Wydział	Wydział Nauk Inżynieryjno-Technicznych
Kierunek	Biznes elektroniczny
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	Program Erasmus pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	angielski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Andrzej Czajkowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- Familiarize students with different approaches to create 3D computer graphics.
- Introduce modern CGI environments.
- Introduce the concepts of 3D modelling, texturing and animation.
- Introduce the modern approaches to advertisement creation process such as virtual or augmented reality.

Wymagania wstępne

Digital advertising

Zakres tematyczny

- Concepts of 3D graphics - vertex, edge and polygon
- Hard Surface and organic modelling.
- Key framing and interpolation in 3D animation, hierarchy with inheritance in animation.
- Rendering process - optimisation and methods
- Tools supports of 3D applications developing and programming.
- Techniques to create virtual worlds with focus on in-game advertising.
- Scripting in 3D environments systems.
- Bridging the real and virtual world to achieve augmented reality.

Metody kształcenia

laboratory classes, lecture

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Can prepare a sample or prototype of mobile advertisement application in augmented or virtual reality		<ul style="list-style-type: none">obserwacja i ocena aktywności na zajęciachwykonanie sprawozdań laboratoryjnych	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Can use advanced features of programming and developing tools for creation of a advertisement application with 3D graphics		<ul style="list-style-type: none">wykonanie sprawozdań laboratoryjnych	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student can create short animation using key framing and different interpolation methods	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • test końcowy • wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
Student is able to use different modelling techniques to achieve desirable effect	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • test końcowy • wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium
Student knows different approaches to create CGI	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • test końcowy • wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Lecture - the passing criterion is a sufficient mark from the final test.

Laboratory - the passing criterion are positive marks for laboratory exercises.

Final mark components = lecture: 50% + laboratory: 50%

Literatura podstawowa

1. D. Ogilvy, Ogilvy on Advertising, Vintage, 1st Vintage Books ed edition, 1985
2. D. Derakhshani, R. L. Derakhshani, Autodesk 3ds Max 2016 Essentials. Sybex, 2015
3. M. Pricken, Creative Advertising: Ideas and Techniques from the World's Best Campaigns, Thames & Hudson, 2008
4. A. B. Craig, Understanding Augmented Reality: Concepts and Applications, Morgan Kaufmann, 2013

Literatura uzupełniająca

1. M. McCarthy, How to Cheat in 3ds Max 2015: Get Spectacular Results Fast, Focal Press, 2014
2. Adams E.: Fundamentals of Game Design, 3rd edition, New Riders, 2013
3. S.J. Gortler, Foundations of 3D Computer Graphics, MIT Press, 2012

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Marek Kowal, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 12-07-2021 11:41)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ