

# 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 2024/2025

## Informacje o przedmiocie

Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	angielski
Sylabus opracował	• 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 with 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"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>
Can use advanced features of programming and developing tools for creation of a advertisement application with 3D graphics		<ul style="list-style-type: none"><li>• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>
Student can create short animation using key framing and different interpolation methods		<ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>• test końcowy</li><li>• wykonanie sprawozdań laboratoryjnych</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wykład</li><li>• Laboratorium</li></ul>

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

## 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%

Obciążenie pracą	Studia stacjonarne (w godz.)	Studia niestacjonarne (w godz.)
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach; konsultacjach; egzaminie, itp.)	75	-
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury przygotowanie: pracy pisemnej, projektu, prezentacji, raportu, wystąpienia; itp.)	75	-
<b>Łącznie</b>	<b>150</b>	-
Punkty ECTS	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	3	-
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	3	-
<b>Łącznie</b>	<b>6</b>	-

## Literatura podstawowa

1. D. Ogilvy, Ogilvy on Advertising, Vintage, 1st Vintage Books ed edition, 1985
2. Kelly L. Murdock, Autodesk 3ds Max 2024 Basics Guide, SDC Publications, 2023
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. Gortler S.J., Foundations of 3D Computer Graphics, MIT Press, 2012
2. Adams E.: Fundamentals of Game Design, 3rd edition, New Riders, 2013
3. Beane, A., 3D Animation Essentials, 2012
4. Horne R., Hausman K. K., 3D Printing For Dummies, 2017

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Marek Kowal, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 29-04-2024 14:55)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ