

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.4 _1	Podstawowa umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.4 _2	Podstawowa umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-K14	4
13-PG-S1-T3D.4 _3	Podstawowa znajomość praktycznego zastosowania materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.4 _4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2
13-PG-S1-T3D.4 _5	Podstawowa umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2

3. Opis modułu

Opis	Student nabyte podstawową wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna podstawowe zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.4_1, 13-PG-S1-T3D.4_2, 13-PG-S1-T3D.4_3, 13-PG-S1-T3D.4_4, 13-PG-S1-T3D.4_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-T3D.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-T3D.4_w_1