

<b>1. Field of study</b>	<b>Games and Virtual Reality Design</b>	
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science	
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term), 2025/2026 (winter term)	
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies	
5. Degree profile	practical	
6. Mode of study	full-time	

**Module:** ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4

**Module code:** W6-PG-S2-K3D.4

**1. Number of the ECTS credits:** 1

<b>2. Learning outcomes of the module</b>			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-K3D.4_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.4_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-K3D.4_3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3

### **3. Module description**

<b>Description</b>	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
<b>Prerequisites</b>	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-K3D.3.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-K3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.4_1, W6-PG-S2-K3D.4_2, W6-PG-S2-K3D.4_3, W6-PG-S2-K3D.4_4, W6-PG-S2-K3D.4_5

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-K3D.4_fs_1	practical classes	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.4_w_1