

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Nazwa kierunku | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2022/2023 (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 |