

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.6

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.6

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.6 _1	Umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów.	PG1P_U04 PG1P_U05 PG1P_W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.6 _2	Umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG1P_K14 PG1P_W09	4 3
13-PG-S1-T3D.6 _3	Znajomość praktycznego zastosowania podstawowych materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	PG1P_U04 PG1P_U05 PG1P_W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.6 _4			
13-PG-S1-T3D.6 _5			

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.5.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-T3D.6_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.6_1, 13-PG-S1-T3D.6_2, 13-PG-S1-T3D.6_3, 13-PG-S1-T3D.6_4, 13-PG-S1-T3D.6_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-T3D.6_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.6_w_1