

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

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S2-K3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-K3D.4_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność teksturowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	PG2P-U02 PG2P-W01	3 3
13-PG-S2-K3D.4_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	PG2P-W07	3
13-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.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.4_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3
13-PG-S2-K3D.4_5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	PG2P-U01 PG2P-U07	4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do teksturowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-K3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-K3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.4_1, 13-PG-S2-K3D.4_2, 13-PG-S2-K3D.4_3, 13-PG-S2-K3D.4_4, 13-PG-S2-K3D.4_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-S2-K3D.4_fs_1	ćwiczenia	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	13-PG-S2-K3D.4_w_1