

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Podstawy tworzenia i zastosowania tekstur, materiałów, oświetlenia, renderowania i efektów specjalnych cz.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-TMR2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TMR2_1	Umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR2_2	Umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	K_K14 K_W09	4 3
13-PG1P-TMR2_3	Znajomość praktycznego zastosowania podstawowych materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_U05 K_W01	4 3 2
13-PG1P-TMR2_4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych	K_U04 K_W01	4 2
13-PG1P-TMR2_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej	K_U04 K_W01	4 2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student nabędzie wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TMR2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-TMR2_1, 13-PG1P-TMR2_2, 13-PG1P-TMR2_3, 13-PG1P-TMR2_4, 13-PG1P-TMR2_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	
TMR2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG1P-TMR2_w_1