

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

**Kod modułu:** 13-PG-S2-K3D.3

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

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

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</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>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: 13-PG-S2-SG, 13-PG-S2-DA, 13-PG-S2-PK.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-K3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-K3D.3_1, 13-PG-S2-K3D.3_2, 13-PG-S2-K3D.3_3, 13-PG-S2-K3D.3_4, 13-PG-S2-K3D.3_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-S2-K3D.3_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.3_w_1