

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie lokacji

Kod przedmiotu: GSO_16

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 4

Semestr: 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 25;

Forma niestacjonarna

wyklady – 8;

laboratorium – 20;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 3

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem realizowanych zajęć jest zapoznanie studentów z:

- metodami służącymi projektowaniu lokacji w grach komputerowych,
- programami wykorzystywanymi do tworzenia lokacji,
- etapami pracy nad lokacją,
- oświetleniem lokacji,
- obsługą kamer.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: **Modelowanie 3D, Koncept art -postacie i środowisko**

3. Opis form zajęć:

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

- Zasady projektowania lokacji w zależności od rodzaju gry- FPP, gry platformowe, izometryczne oraz RPG,
- Omawianie przykładów lokacji,
- Etapy pracy nad lokacją,
- Projektowanie lokacji w programie graficznym Autodesk Maya i w silniku gry Unreal Engine.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia wykładu są: odpowiedzi na pytania z zakresu tematyki wykładu.

- **Wykaz literatury podstawowej :**

1. Ernest Adams. *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydanie II. Wyd. Helion, 2010
2. Pasek Joanna. *Modelowanie wnętrz w 3D z wykorzystaniem bezpłatnych narzędzi*, wyd. Helion, 2013.
3. Ingrassia Michael. *Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox*, wyd. Focal Press, 2009.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Jeremy Birn *Digital Lighting and Rendering*, wyd. New Riders, 2013
2. Chris Solarski. *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*, wyd. Watson Guptill Pubn, 2011
3. Weiye Yin. *Impeccable Scene Design: For Game, Animation and Film*. wyd. Gingko Press, 2011

b) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**

- Tworzenie konceptartów terenów i pomieszczeń w programie Photoshop.
- Modelowanie terenu/pomieszczenia na podstawie konceptartu.
- Umieszczanie obiektów lokacji.
- Teksturowanie terenu/pomieszczenia.
- Obsługa kamer
- Oświetlenie/kolorystyka lokacji.

- **Metody dydaktyczne:**

- Pokaz z opisem
- Pokaz z objaśnieniem
- Zajęcia praktyczne
- Prezentacje

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Ocena aktywności studentów podczas zajęć

- Zaliczenie projektu- lokacji terenu/pomieszczenia w oparciu o zaakceptowane przez prowadzącego referencje i rysunki koncepcyjne.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Birn J. *Cyfrowe oświetlenie i rendering*, Helion, 2007.
 2. Derakhshani D. *Maya 2011. Wprowadzenie*, Helion, 2011.
 3. Lee Lanier, *Advanced Maya Texturing and Lighting*, Sybex, 2008
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. <http://polygamia.pl/techland-o-procesie-projektowania-postaci-i-lokacji/>
 2. Staritsin Igor. *Creating an Epic Matte Painting Shot – cyfrowy tutorial*
 3. Flint Dille, John Zuur Platten John , *Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, wyd. Lone Eagle, 2010.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Projekt indywidualny	15
	Przygotowanie do prac zaliczeniowych	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do prac zaliczeniowych	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

a) **Wskaźniki sumaryczne**

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 35
 - Liczba punktów ECTS – 1,4
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 25
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 28
 - Liczba punktów ECTS – 1,1
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_16_W1	Student ma wiedzę na temat realizacji prac projektowych dotyczących tworzenia lokacji w grach, zna programy graficzne i silniki gry, w których można realizować, zna kolejne etapy procesu tworzenia lokacji. Wie jak przeprowadzić analizę tematu pod kątem planowanej pracy nad projektem lokacji – terenu/pomieszczenia Wie jak wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną w pracy nad tworzeniem lokacji w grach	K_W03 K_W13 K_W12
GSO_16_U1	Student umie zaplanować i stworzyć koncept arty lokacji gry - terenów/ pomieszczeń w programie Photoshop.	K_U03, K_U04 K_U11, K_U09
GSO_16_U2	Potrafi wykonać teren/pomieszczenie w programie graficznym 3D Autodesk Maya. Student potrafi umieścić obiekty 3D w przygotowanym terenie/pomieszczeniu.	K_U08, K_U03 K_U04, K_U11 K_U09
GSO_16_U3	Student potrafi oteksturować teren/pomieszczenie oraz opanował metody oświetlenia lokacji i ustawiania kamer.	K_U03, K_U04 K_U11, K_U09
GSO_16_K1	Student jest zdolny do realizowania własnych działań artystycznych, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności.	K_K04, K_K05
GSO_16_K2	Posiada umiejętność samooceny, krytyki w stosunku do działań własnych i innych osób, także w przypadku działań zespołowych.	K_K06, K_K07

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_16_W1	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych
GSO_16_U1	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych
GSO_16_U2	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych
GSO_16_U3	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych
GSO_16_K1	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych
GSO_16_K2	x	x	Odpowiedź ustna Przegląd prac zaliczeniowych

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_16_W1	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć
GSO_16_U1	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć
GSO_16_U2	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć
GSO_16_U3	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć
GSO_16_K1	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć
GSO_16_K2	Poprawnie odpowiada na ponad 50% pytań Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe, wykorzystując umiejętności nabyte w czasie zajęć