

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: niestacjonarne

Rok: 4

Semestr: 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 8;

laboratorium - 20;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 5

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 conceptartów terenów i pomieszczeń w programie Photoshop.
 - Modelowanie terenu/pomieszczenia na podstawie conceptartu.
 - 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. Derakhshani D. Maya 2011. Wprowadzenie, Helion, 2011.
 2. Lee Lanier, Advanced Maya Texturing and Lighting, Sybex, 2015

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. <http://polygamia.pl/techland-o-procesie-projektowania-postaci-i-lokacji/>
2. Birn J. Cyfrowe oświetlenie i rendering, Helion, 2007.
3. Staritsin Igor. Creating an Epic Matte Painting Shot – cyfrowy tutorial
4. Flint Dille, John Zuur Platten John, Ultimate Guide to Video Game Writing and Design, wyd. Lone Eagle, 2010.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Projekt indywidualny	45
	Przygotowanie do prac zaliczeniowych	30

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

- 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 – 3,8

6. 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	K_W03 K_W13 K_W12

	Wie jak wykorzystać zdobytą wiedzę teoretyczną w pracy nad tworzeniem lokacji w grach	
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 otekstuirować 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

7. 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

8. 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