

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Konceptart – postacie i środowisko**

**Kod przedmiotu: GSO\_21**

**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: 3, 7**

**Semestr: 6, 7**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 9 ( 5 + 4 );**

**laboratorium – 22 (12 + 10);**

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

**Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

---

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat zasad projektowania postaci oraz środowisk w zależności od rodzaju gry, w której będą wykorzystane (FPP, TPP, izometryczne). Studenci poznają cechy charakterystyczne postaci w zależności od roli jaką pełnią w grze oraz kanonu gry.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Grafika rastrowa - Photoshop

**3. Opis form zajęć**

a) *Wykłady*

**1. Treści programowe :**

- Sposoby projektowania postaci w zależności do rodzaju gry – TPP, FPP, izometryczne
- Cechy charakterystyczne postaci zależne od pełnionej roli w grze

- Style postaci występujące w przykładowych grach
  - Charakterystyczne cechy środowiska zależne od rodzaju gry
- 2. Metody dydaktyczne:**
    - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
  - 3. Forma i warunki zaliczenia:**
    - Warunkiem zaliczenia jest aktywny udział w zajęciach i wykonanie wszystkich przewidzianych w ramach ćwiczeń zadań.

#### Wykaz literatury podstawowej:

1. Ernest Adams, *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydanie II. Wyd. Helion, 2010
2. Susan Ruddick Bloom. *Digital Painting in Photoshop* . wyd. Focal Press, 2009

#### Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Conrad Chavez. *Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2016.
2. Daniel P. Wade *D'artiste, Concept Art* . wyd. Ballistic Media Pty Ltd, 2006.
3. Daniel P. Wade . *D'artiste: Digital Painting* , wyd. Ballistic Publishing, 2004.
4. Elliott J. Lilly. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, wyd. Design Studio Press .2015

#### b) *Laboratorium*

##### 1. Treści programowe:

1. Speedpainting, dowolna postać (wersja szybka, szkicowa)
2. Metody pracy nad koncept artem - szkicowanie ołówkiem, tworzenie konceptu z wykorzystaniem tabletu i Photoshopa
3. Etapy tworzenia koncept artu postaci na podstawie wylosowanych wytycznych
  - wybór cech charakteru postaci, które będą uwidocznione poprzez wzrost, rozmiar i proporcje poszczególnych elementów ciała, sylwetkę, strój, kolorystykę ubioru
  - rozplanowanie postaci uwzględniając elementy animowane.
4. Projektowanie różnego typu postaci uwzględniając kanon gry
5. Etapy tworzenia koncept artu środowiska
  - projektowanie środowiska zgodnego z kanonem gry
  - wybór i dopasowanie obiektów do środowiska
  - kolorystyka i oświetlenie środowiska wpływające na klimat gry

##### 2. Metody dydaktyczne :

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

##### 3. Forma i warunki zaliczenia :

- Ocena aktywności studentów podczas zajęć
- Zaliczenie projektu-koncept artu postaci i środowiska gry

#### Wykaz literatury podstawowej :

1. Susan Ruddick Bloom. *Digital Painting in Photoshop* , wyd. Focal Press, 2009)

2. Elliott J. Lilly. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*, wyd. Design Studio Press , 2015
3. Ernest Adams. *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydanie II. Wyd. Helion, 2010 .

#### Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Barber Barrington, *Podstawy rysunku*, wyd. Delta WZ, 2004
2. Barber Barrington *Rysowanie postaci ludzkiej. Kurs dla artystów i amatorów*, wyd. Delta WZ, 2011
3. Adobe Creative Team ( tłumaczenie Zbigniew Waśko), *Adobe Photoshop CS6/CS6PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion, 2013

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	9
	Czytanie wskazanej literatury	19
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	22
	Realizacja zadań dodatkowych	15
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Projekt indywidualny	40

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

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 31
  - Liczba punktów ECTS – 1,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 22
  - Liczba punktów ECTS – 3,9

#### 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_21_W1	Student poznaje zasady projektowania postaci oraz środowisk w zależności od rodzaju gry, w której będą wykorzystane (FPP, TPP, izometryczne). Studenci poznają cechy charakterystyczne postaci w	K_W03 K_W12 K_W13

	zależności od roli jaką pełnią w grze.	
GSO_21_U1	Student potrafi posługując się tabletem i programem Photoshop w projektowaniu postaci i środowiska.	K_U04 K_U08
GSO_21_U2	Student w pracy nad projektem postaci potrafi uwzględnić - cechy charakteru postaci, kanon gry, rozplanować elementy postaci uwzględniając elementy animowane.	K_U03, K_U08 K_U09, K_U11 K_K06, K_K07
GSO_21_U3	Student potrafi zaprojektować środowisko gry zgodne z wymogami gry uwzględniając kolorystykę i oświetlenie budujące klimat gry. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą	K_U03 K_U04 K_U08 K_U09 K_U11 K_K06 K_K07
GSO_21_K1	Student jest zdolny do realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności w indywidualnej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz analizy potrzeb odbiorców	K_K04 K_K05
GSO_21_K2	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej i uczestniczenia w pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	K_K06
GSO_21_K3	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą	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_21_W1	x	x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_U1		x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_U2		x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_U3		x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_K1		x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_K2		x	Przegląd prac projektowych
GSO_21_K3		x	Przegląd prac projektowych

--	--	--	--

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>
<b>GSO_21_W1</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_U1</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_U2</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_U3</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_K1</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_K2</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry
<b>GSO_21_K3</b>	Poprawnie wykonuje koncept art postaci i środowiska do dowolnego typu gry