

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: stacjonarne

Rok: 3, 7

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 18 (8 + 10);

laboratorium – 30 (18 + 12);

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	18
	Czytanie wskazanej literatury	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Realizacja zadań dodatkowych	15
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Projekt indywidualny	40

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 – 48
 - Liczba punktów ECTS – 1,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - 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.

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