

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie lokacji

Kod przedmiotu: GSO_22

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 – 30;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 19;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 4

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, Concept 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. Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*. Gliwice: Helion, 2011.
 2. Pasek J., *Modelowanie wnętrza w 3D z wykorzystaniem bezpłatnych narzędzi*. Gliwice: Helion, 2011.
 3. Lanier L., *Advanced Maya texturing and lighting*. Indianapolis: SYBEX A Wiley Brand, 2015.
 4. Gahan A., *Game art complete*. New York; London: Focal Press, 2015.
 5. Pasek J., *Wizualizacje architektoniczne: 3ds Max 2013 & 3ds Max Design 2013*. Gliwice: Helion, 2014.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Ingrassia M., *Maya for Games: Modeling and Texturing Techniques with Maya and Mudbox*. Focal Press, 2009.

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. Gahan A., *Game art complete*. New York; London: Focal Press, 2015.
 2. Lanier L., *Advanced Maya texturing and lighting*. Indianapolis: SYBEX A Wiley Brand, 2015.
 3. Elam K., *Wprowadzenie do projektowania przestrzennego*. Kraków: D2d.pl, 2021.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Birn J., *Cyfrowe oświetlenie i rendering*. Gliwice: Helion, 2007.
 2. Derakhshani D., *Maya 2011. Wprowadzenie*. Gliwice: Helion, 2011.
 3. <http://polygamia.pl/techland-o-procesie-projektowania-postaci-i-lokacji/>
 4. Staritsin I., *Creating an Epic Matte Painting Shot* – cyfrowy tutorial.

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	9
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Projekt indywidualny	20
	Przygotowanie do prac zaliczeniowych	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	19
	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do prac zaliczeniowych	16

Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

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 – 46
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 2,6

b. forma niestacjonarna

- 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 – 19
 - Liczba punktów ECTS – 2,6

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