

Grafika 3D w ilustracji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika 3D w ilustracji
Kod przedmiotu	WA--Graf3DIlust-Ć-POD16_pNadGen0W5CU
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Ilustracja i komiks z elementami concept art
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	-	-	6 (w tym jako e-learning)	0,4 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Zapewnienie studentom wiedzy z obszaru grafiki 3D dla potrzeb projektowania gier komputerowych lub mediów cyfrowych z uwzględnieniem współczesnych technologii oraz wymogów stawianych przez przemysł rozrywki elektronicznej. Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie przygotowanie do pracy w charakterze projektanta koncepcji wizualnej gier i mediów cyfrowych.

Wymagania wstępne

Obsługa komputera.

Zakres tematyczny

Zapoznanie z możliwościami techniki modelowania 3D oraz programami do wizualizacji. Ewaluacja edytorów 3D pod kątem technologii, funkcjonalności, możliwości interakcji oraz kreowania estetyki.

Projektowanie assetów (*3D Digital and Game Art*) - projektowanie wizualne elementów 3D składowych gry komputerowej lub animacji komputerowej : model 3D, materiały, oświetlenie, rendering, compositing.

Metody kształcenia

Ćwiczenia laboratoryjne na których studenci otrzymują zadania, które mogą być wykonane w zadanym czasie. Zadania laboratoryjne obejmują projektowanie i obsługę mediów (assetów), użytkowanie aplikacji programowych oraz środowisk projektowania 3D.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w dyscyplinie komiksu i ilustracji (w ujęciu całościowym) i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów podyplomowych	K_W14	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Ma podstawowa wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	K_U15	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	• K_U15	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Potrafi tworzyć, projektować okładki do gier komputerowych, potrafi posługiwać się technikami digital painting lub grafiką 3D	• K_U20	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Umiejętności, które posiada absolwent umożliwią mu podjęcie pracy w charakterze rysownika koncepcyjnego przy produkcji filmów, gier komputerowych oraz w reklamie	• K_W19	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań	• K_U12	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z realizacji wszystkich zadań laboratoryjnych. Ocena końcowa jest średnią uzyskanych ocen cząstkowych (z każdego ćwiczenia laboratoryjnego).

Literatura podstawowa

1. Peter Ratner, *3D Human-Modeling And Animation*, John Wiley & Sons, USA, 2003

Publishing, 2003

1. Nikos Sarris, Michael G. Strintzis, *3D Modeling and Animation: Synthesis and Analysis Techniques for the Human Body*, IRM Press, 2005

Literatura uzupełniająca

1. Mannin T. et al: *Game Production Process a Preliminary Study*, Ludocraft- ELIAS Project
2. Freeman D.: *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering* New Riders Publishing, 200

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 01-12-2016 11:03)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ