

Grafika 3D w ilustracji - course description

General information	
Course name	Grafika 3D w ilustracji
Course ID	WA--Graf3DIlust-Ć-POD16_pNadGenOW5CU
Faculty	Faculty of Arts
Field of study	Illustration, comic book design and elements of concept art
Education profile	academic
Level of studies	Postgraduate studies
Beginning semester	winter term 2016/2017

Course information	
Semester	2
ECTS credits to win	2
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr hab. Magdalena Gryska, prof. UZ

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Class	-	-	6 (including as e-learning)	0,4 (including as e-learning)	Credit with grade

Aim of the course

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.

Prerequisites

Obsługa komputera.

Scope

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.

Teaching methods

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.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia	K_U15	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	Class
Umiejętności, które posiada absolwent umożliwią mu podjęcie pracy w charakterze rysownika koncepcyjnego przy produkcji filmów, gier komputerowych oraz w reklamie	K_W19	- activity during the classes - an observation and evaluation of activities during the classes - an observation and evaluation of the student's practical skills - an ongoing monitoring during classes	Class

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
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	• activity during the classes • an observation and evaluation of activities during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills • an ongoing monitoring during classes	• Class
Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań	• K_U12	• activity during the classes • an observation and evaluation of activities during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills • an ongoing monitoring during classes	• Class
Ma podstawowa wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	• K_U15	• activity during the classes • an observation and evaluation of activities during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills • an ongoing monitoring during classes	• Class
Potrafi tworzyć, projektować okładki do gier komputerowych, potrafi posługiwać się technikami digital painting lub grafiką 3D	• K_U20	• activity during the classes • an observation and evaluation of activities during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills • an ongoing monitoring during classes	• Class

Assignment conditions

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

Recommended reading

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

Further reading

1. Manninem 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

Notes

Modified by dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ (last modification: 19-01-2018 11:16)

Generated automatically from SylabUZ computer system