

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3, 4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 18 (8+ 10);

laboratorium – 34 (19 + 15);

Forma niestacjonarna

wyklady – 11 (5 + 6);

laboratorium – 26 (14 + 12);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 3 (1 + 2)

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.

4. **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*. Gliwice: Helion, 2011.
2. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop*. 3DTotal Publishing, 2020.
3. Faulkner A, Chavez C., *Adobe Photoshop CC/CC PL*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
4. *Beginner's Guide To Procreate: Characters*. 3DTotal Publishing, 2021.
5. *Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an iPad*. 3DTotal Publishing, 2020.

5. **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Bloom S. R., *Digital Painting in Photoshop*. Amsterdam: Focal Press, 2009.
2. Bouvier N., Jones A., Wade D., *D'artiste: Concept Art*. Balistic Publications, 2010.
3. Genew S., *Kompozycja w sztuce cyfrowej*. Kraków: D2d, 2022.
4. Metheney B., *100 stworzeń i postaci ze świata fantasy. Rysuj jak artysta*. Poznań: Publicat, 2023.
5. Leong S., *Manga. Podręcznik rysowania*. Warszawa: Arkady, 2023.

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

4. Wykaz literatury podstawowej :

1. Bloom S. R., *Digital Painting in Photoshop*. Amsterdam: Focal Press, 2009.
2. Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*. Gliwice: Helion, 2011.
3. Gądek T., *Photoshop*. Gliwice: Helion, 2016.

5. Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Gahan A., *Game art complete*. New York; London: Focal Press, 2015.
2. Barrington B., *Podstawy rysunku*. Warszawa: Delta WZ, 2010.
3. Barrington B., *Rysowanie postaci ludzkiej. Kurs dla artystów i amatorów*. Warszawa: Delta WZ, 2010.
4. Lilly E. J.. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. Design Studio Press, 2015.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	18
	Czytanie wskazanej literatury	4
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Projekt indywidualny	4
	Realizacja zadań dodatkowych	3
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	11
	Czytanie wskazanej literatury	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18

	Projekt indywidualny	21
	Realizacja zadań dodatkowych	3
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

5. 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 – 64
 - Liczba punktów ECTS – 2,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 34
 - Liczba punktów ECTS – 1,6

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 1,7

5. 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 zależności od roli jaką pełnią w grze.	K_W03 K_W12 K_W13
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

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_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

7. 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