

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Podstawy Rzeźbienia Cyfrowego	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C7	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		mgr Olgierd Gacki			e-mail	olgierd.gacki@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	2		punkty ECTS	3
typ przedmiotu		Obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	45		suma	45
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – Przekazanie wiedzy na temat podstawowych aspektów pracy rzeźbiarza cyfrowego w zakresie tworzenia rzeźb i przygotowania ich do dalszych etapów prac;
 C2 – Nabycie podstaw warsztatu niezbędnego do tworzenia rzeźb cyfrowych;
 C3 – Nabycie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji w zespole;

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Ma podstawową wiedzę dotyczącą tworzenia rzeźby cyfrowej ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GK1_W01	P6S_WG
Ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu tworzenia rzeźby cyfrowej oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK1_W05	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu grafiki 3D ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia rzeźby cyfrowej	GK1_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje rzeźbiarskie	GK1_U01	P6S_UW
Umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych dotyczących grafiki 3D	GK1_U02	P6S_UW
Umie tworzyć koncepcje rzeźbiarskie przy wykorzystaniu takich programów jak Zbrush i Blender	GK1_U04	P6S_UW
Umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji projektów rzeźby cyfrowej dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się w zakresie grafiki 3D (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania twórcze w formie modeli 3D oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji"	GK1_K04	P6S_KK
Korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny grafiki 3D w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr II					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Zapoznanie studenta z UI, narzędziami rzeźbiarskimi i podstawowymi technikami w programie Zbrush	9
				Przedstawienie zaawansowanego workflow przy tworzeniu rzeźby postaci	3
				Indywidualna, wspomagana praca nad projektem zaliczeniowym. Opis: Student przy wsparciu prowadzącego pracuje nad projektem semestralnym. Wykonuje wstępne koncepty, blockouty lub uproszczone wersje rzeźby a po zatwierdzeniu modeluje gotowy produkt rzeźbiarski.	30
				Prezentacja i omówienie prac zaliczeniowych. Wskazanie rozwiązań popełnionych błędów. Opis: Prace zaliczeniowa zostaje omówiona pod kątem popełnionych błędów technicznych oraz niedostatków samego modelu od strony wizualnej. Studentowi przekazane są informacje, o tym nad jakimi elementami własnego warsztatu powinien w przyszłości popracować	3

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. "Polski Kurs Blendera" na kanale Pio Tao w serwisie YouTube;
2. Tutoriale z programu Blender na kanale PL Tutors w serwisie YouTube;

E2. Literatura uzupełniająca

1. Tutoriale na kanale Blender Guru w serwisie YouTube;
2. "Lazy tutorials" na kanale Ian Hubert w serwisie YouTube;

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
1. Jakość realizacji wyznaczonej pracy zaliczeniowej - poprawność wykonania aspektów technicznych, prawidłowe proporcje i kształt, staranność przygotowania modelu, ogólny poziom złożoności pracy (60% oceny końcowej), 2. Aktywność w semestrze (20% oceny końcowej), 3. Postęp w procesie kształcenia poprzez realizowanie prac w trakcie semestru (10% oceny końcowej), 4. Autoprezentacja (10% oceny końcowej).	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	10

konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	75
liczba punktów ECTS	3

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa