Załącznik nr 2 do Zarządzenia nr 97/2022 Rektora ASP w Gdańsku
z dnia 14.12.2022 r.

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do Techniki Komputerowej 3D									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Introduction to 3D Computer Techniques									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	mgr Daniel Sobański									
4.	Kierunek/ Wydział	Rzeźba / Wydział Rzeźby i Intermediów									
5.	Specjalność *(jeśli dotyczy)*										
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Intermedia / Wydział Rzeźby i Intermediów									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	I stopień (studia licencjackie)									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	polski									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru	obowiązkowy									
12.	Rok studiów / semestry	I rok 1 semestr									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		30									
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry										
		2									
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)	zo									
16.	Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera oraz systemu operacyjnego. Podstawowa wiedza z zakresu rysunku perspektywicznego i kompozycji przestrzennej.									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY						
Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			30h			

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)
1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI
● **Wiedza:** Zapoznanie studenta z teoretycznymi podstawami grafiki trójwymiarowej, strukturą obiektów cyfrowych oraz zasadami działania wirtualnej przestrzeni zgodnie z wymogami programu Intermedia. ● **Umiejętności:** Wykształcenie praktycznej biegłości w posługiwaniu się interfejsem wybranego programu 3D, samodzielnym modelowaniu obiektów oraz generowaniu gotowych obrazów (rendering). ● **Kompetencje:** Rozwinięcie świadomości dotyczącej potencjału narzędzi cyfrowych 3D w nowoczesnym procesie intermedialnym oraz artystycznym.
2. Efekty uczenia się z podziałem na [W] - WIEDZA, [U] - UMIEJĘTNOŚCI, [K] - KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Kod PEU	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do semestrów (*należy zaznaczyć znakiem „x”)*									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA												
W1	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu grafiki 3D (wierzchołki, krawędzie, poligony) oraz rozumie zasady budowania sceny trójwymiarowej. Rozumie specyfikę cyfrowych materiałów, mapowania tekstur oraz właściwości podstawowych rodzajów światła w środowisku 3D	**II_ W04**	x									
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Potrafi sprawnie poruszać się w przestrzeni 3D programu i samodzielnie modelować trójwymiarowe obiekty o średnim stopniu	**II_U02**	x									
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Wykazuje gotowość do eksperymentowania z nowymi technologiami cyfrowymi i potrafi wykorzystać technikę 3D jako narzędzie wspierające własną wypowiedź artystyczną	**II_K07**	x									

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA *(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów ucznia się)*	Odniesienie do PEU
Omówienie wirtualnej przestrzeni 3D: orientacja w rzutniach, układy współrzędnych, konfiguracja interfejsu oprogramowania.	W1, U1, K1
Praca na prymitywach: transformacje obiektów (translacja, rotacja, skalowanie). Narzędzia selekcji i grupowania	W1, U1
Podstawy modelowania siatek (Polygonal Modeling): tryb edycji elementów składowych (Vertex, Edge, Face). Narzędzia: Extrude, Inset, Bevel, Loop Cut.	W1, U1

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ	
Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	1. Oficjalna dokumentacja wybranego oprogramowania (np. *Blender Manual*) — dostępna online. 2. Chmielewski J., *Grafika 3D. Teoria i praktyka tworzenia obrazów cyfrowych*, Warszawa 2021. 3. Sławiński M., *Podstawy modelowania trójwymiarowego w architekturze wnętrz i wzornictwie*, Gdańsk 2023.

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (*należy zaznaczyć znakiem „x”)*

Kod PEU	Przegląd	Realizacja pracy artystycznej	Realizacja pracy projektowej	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać jakie)
W1	x	x	x					

U1	x	x						
K1	x		x					

KRYTERIA OCENY (warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)
• **Na ocenę 3.0 (dst):** Student potrafi samodzielnie poruszać się w interfejsie 3D, tworzy proste geometrycznie modele i potrafi wyrenderować podstawową scenę przy użyciu bazowych materiałów. • **Na ocenę 4.0 (db):** Student sprawnie dobiera narzędzia i modyfikatory w celu uzyskania pożądanej formy. Prawidłowo mapuje tekstury, celowo operuje oświetleniem w celu zbudowania sceny. Prace oddaje terminowo. • **Na ocenę 5.0 (bdb):** Realizacja końcowa wyróżnia się wysoką jakością techniczną oraz wyjątkowymi walorami estetycznymi i kompozycyjnymi. Student wykazuje dużą samodzielność i kreatywność w kontekście działań intermedialnych.

BILANS PUNKTÓW ECTS										
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin z podziałem na semestry									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Godziny zajęć prowadzonych bezpośrednio z udziałem nauczyciela akademickiego *(godziny zajęć zgodnie z planem*)	30									
Godziny pracy własnej studenta (*indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne*)	20									
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)	2									

Daniel Sobański
Osoba odpowiedzialna za kartę