

KARTA PRZEDMIOTU ^{1 i 2}

I. Informacje ogólne

- 1) **Nazwa przedmiotu:**
TECHNIKI KOMPUTEROWE W RZEźBIE
- 2) **Forma studiów:**
STUDIA STACJONARNE
- 3) **Kod przedmiotu:**
kier – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/semestry
RZ/S/L/TKR/ĆW/4,5
- 4) **Wydział:**
RZEźBY
- 5) **Kierunek:**
RZEźBA
- 6) **Profil:**
ogólnoakademicki / praktyczny (kuratorstwo)
OGólNOAKADEMICKI
- 7) **Rodzaj studiów:**
pierwszego stopnia z tyt. licencjata, pierwszego stopnia z tytułem inżyniera, drugiego stopnia z tytułem magistra, jednolite magisterskie z tytułem magistra
PIERWSZEGO STOPNIA Z TYT. LICENCJATA
- 8) **Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot – wydział/studium języków obcych:**
WYDZIAŁ RZEźBY

II. Informacje o przedmiocie

- 1) **Semestr/y** (wymienić wszystkie semestry w cyklu kształcenia):
IV, V
- 2) **Liczba punktów ECTS** (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia):
IV-2, V-2
- 3) **Poziom przedmiotu:**
podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany
PODSTAWOWY, ŚREDNIOZAAWANSOWANY
- 4) **Typ przedmiotu:**
obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy
OBOWIĄZKOWY
- 5) **Język wykładowy:**
POLSKI

¹ obowiązuje zgodnie z programem i planem studiów danego kierunku

² jeśli przedmiot realizuje osobne zadania/zagadnienia na poszczególnych semestrach/latach i spełnia różne efekty przedmiotowe konieczne jest sporządzenie osobnych kart przedmiotu na każdy semestr/rok, jeśli przedmiot realizuje program ciągły wystarczy jedna karta przedmiotu na cały cykl studiów

III. Forma zajęć

- 1) **Forma zajęć:**
wykłady, ćwiczenia, seminaria, praktyki, warsztaty, plener itp.
ĆWICZENIA, WYKŁADY
- 2) **Liczba godzin w semestrze** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):
IV-30h, V-30h
- 3) **Liczba godzin w tygodniu** (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*):
IV-2h, V-2h

IV. Wymagania wstępne

podstawowa umiejętność obsługi komputera, znajomość terminologii komputerowej, wrażliwość i wyobraźnia przestrzenna, kreatywność i otwartość.

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

- 1) **Cel przedmiotu** (*odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się*):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	ODNIESIENIE DO SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO (KOD)
C01	Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej wiedzy na temat programu do grafiki 3d (3dsmax) oraz chęć poszerzania tej wiedzy	EP_W01 EP_W02 EP_K01
C02	Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej umiejętności na temat obsługi programu do grafiki 3d (3dsmax) oraz chęć poszerzania tych umiejętności	EP_U01 EP_U02 EP_U03 EP_K01

- 2) **Treści merytoryczne przedmiotu:**

Podstawowy program przedmiotu zorientowany jest głównie na poznawanie nowych technik związanych z komputerowym wspomaganie współczesnego twórcy (rzeźbiarza). Zapoznanie się z programami graficznymi do tworzenia obiektów 3d oraz umiejętnym wykorzystaniem tej wiedzy dla własnych wypowiedzi artystycznych. Celem jest nauka samodzielnego poruszania się w programie 3Dmax: nauka modelowania, teksturowania i renderowania.

- 3) **Metody dydaktyczne:**

wykłady połączone z ćwiczeniami, prezentacja technologii komputerowych.

- 4) **Kierunkowe efekty uczenia się** (*spełniane przez przedmiot*):

KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO	OPIS EFEKTU KIERUNKOWEGO
K_W09	zna podstawowe techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy artystycznej oraz posiada podstawową wiedzę w zakresie projektowania 3D i technik cyfrowych wspomagających projektowanie

K_U07	potrafi świadomie posługiwać się wiedzą dotyczącą technik obrazowania cyfrowego związanego z realizacją i dokumentacją pracy artystycznej, posiada podstawowe umiejętności w zakresie projektowania 3D i technik cyfrowych wspomagających projektowanie
K_K01	jest gotów do ciągłego doskonalenia, nabywania nowej wiedzy i nowych umiejętności

5) **Przedmiotowe efekty uczenia się i metody ich weryfikacji:**

WIEDZA zna i rozumie:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	METODY WERYFIKACJI
EP_W01	zna podstawową terminologię związaną z programem 3d (modelowanie, teksturowanie, renderowanie, itp.) oraz zna skróty klawiszowe	K_W09	<i>Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań</i>
EP_W02	rozumie zasadę działania programu i tworzenia w nim prostych obiektów	K_W09	<i>Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań</i>

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	METODY WERYFIKACJI
EP_U01	potrafi poruszać się w programie, wykorzystując odpowiednie ikony i okna dialogowe, posługuje się skrótami klawiszowymi	K_U07	<i>Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań</i>
EP_U02	Potrafi budować proste jak i bardziej skomplikowane obiekty, wykorzystując podstawowe techniki tj. spliny i poligony	K_U07	<i>Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań</i>
EP_U01	Potrafi ustawić obiekt w scenie, oświetlić go i nałożyć teksturę. Cały proces poddać renderingowi.	K_U07	<i>Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań</i>

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO	METODY WERYFIKACJI

OWEGO		EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	
EP_K01	jest gotów do dalszego poszerzania zdobytej wiedzy i umiejętności na temat programu 3dsmax	K_K01	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) **Forma zaliczenia:**

zaliczenie, zaliczenie z oceną, egzamin z oceną

ZALICZENIE Z OCENĄ

2) **Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:**

frekwencja (80 % obecności na zajęciach);

aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia

3) **Warunki zaliczenia z oceną – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:**

ocena celująca – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena bardzo dobra – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (*aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowosesemestralne przeglądy prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena plus dobry – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena dobry – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena plus dostateczna – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena dostateczna – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*);

ocena niedostateczna – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (*aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.*)

4) **Kryteria oceniania – jeśli przedmiot jest na ocenę:**

ocena celująca – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena bardzo dobra – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena plus dobry – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dobry – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

ocena plus dostateczna – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena dostateczna – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena niedostateczna – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. Obciążenie pracą	sem. IV / h	sem. V / h	razem / h
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach)	30	20	50
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury, przygotowanie pracy artystycznej, projektu, prezentacji itp.)	0	10	10
Razem	30	30	60
B. Punkty ECTS	sem. IV	sem. V	razem
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	2	1	3
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	0	1	1
Razem	2	2	4

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych:

2) Wykaz lektur uzupełniających:

Derakhshani Randi L., Derakhshani Dariush, Autodesk 3ds Max

www.autodesk.pl

www.3d.pl

max.3d.pl

video tutorials – dostępne w Internecie