



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Modelowanie 3D

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 3D
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-MO3-ZP
Rok studiów	3
Semestr	6
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Sebastian Nowak
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Nauka programu 3ds max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Podstawowa świadomość zagadnień związanych z grafiką 3D

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student posiada podstawową wiedzę umożliwiającą wykonywanie projektów w programie 3ds Max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.	CP1	GK6_W02, GK6_W08, GK7_W12
EU-W2	Student realizując projekt podczas którego wykorzystuje w praktyce zdobytą wiedzę oraz poszerza swoją umiejętności i świadomość w zakresie posługiwania się różnymi środkami wyrazu plastycznego.	CP1	GK6_W11, GK7_W02, GK7_W09, GK7_W12

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce oraz rozwija zdolność ekspresji artystycznej realizując własny projekt.	CP1	GK6_U09, GK6_U12, GK6_U14
EU-U2	Potrafi posługiwać się programem 3ds max w zakresie modelowania, tworzenia materiałów, oświetlania i renderowania.	CP1	GK6_U01, GK6_U05

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Jest przygotowany do dalszego rozwijania wiedzy i umiejętności w zakresie modelowania 3D	CP1	GK6_K01, GK6_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Program podzielony jest na zajęcia mające zapoznać studenta z zagadnieniami i technikami pracy oraz na indywidualne konsultacje realizowanych projektów.	24	8	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP2	Weryfikacja efektów uczenia	0	0	2	EU-U2, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 34

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia samodzielne poza zajęciami
MK2	instruktaż
MK3	korekta prac
MK4	wykład wsparty prezentacją komputerową

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Realizacja projektu zaliczeniowego poza zajęciami	24
Samodzielny trening umiejętności	24
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	58,54%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	82

9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja pracy zaliczeniowej podczas zajęć.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	70	EU-W1, EU-W2, EU-U1, EU-K1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	15	EU-W1, EU-W2, EU-U1, EU-U2, EU-K1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-W1, EU-W2, EU-U1, EU-U2, EU-K1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W12, GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W2	GK7_W12, GK7_W09, GK7_W02, GK6_W11	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK6_U14, GK6_U12, GK6_U09	P6S_UU, P6S_UW
EU-U2	GK6_U05, GK6_U01	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K01	P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Kelly L. Murdock, 3ds Max 2019 Complete

Literatura uzupełniająca

1. Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Adobe Photoshop CC Oficjalny podręcznik Wydanie II

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Sebastian Nowak

Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Michał Stelmachowicz
2. mgr Sebastian Nowak