

RTU studiju kurss "3D pamati jaunajiem medijiem"**0L000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA0498
Nosaukums	3D pamati jaunajiem medijiem
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Jekaterina Jevdokimova - Pasniedzējs
Mācītspēks	Herberts Erbs - Lektors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Modulis sniedz teorētiskas zināšanas un pamatprasmes darbā ar 3D tehnoloģijām un 3D modelēšanu – gan digitāli, gan materiālā. Moduļa ietvaros tiek sniegtas teorētiskās zināšanas par 3D mākslas veidošanās pamatprincipiem, izcelšanās vēsturi, 3D tehnikām un estētiku, paplašināto realitāšu (VR un AR) lietojumu mākslas, kultūras un dizaina produktu radīšanā. Modulī tiek apgūta arī veidošana materiālā, attīstot un nostiprinot zināšanas par trīsdimensionālas formveides pamatprincipiem.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Moduļa mērķis ir attīstīt zināšanas un prasmes par trīsdimensionālu objektu izstrādi digitāli un materiālā. Uzdevumi: 1. Veidošanas pamattehniku apguve mālā; 2. Māla objekta izstrādes tehniku apguve; 3. Digitālo 3D modelēšanas un eksponēšanas tehnoloģiju vēstures un tendenču apguve; 4. 360° video izstrādes apguve.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Students patstāvīgi padziļināti izpēta brīvi izvēlētu digitālā 3D izstrādes tehnoloģiju, sagatavo prezentāciju seminārā. Students patstāvīgi pēc docētāja norādījumiem izstrādā 360° video vai vidi. Students patstāvīgi pabeidz klātienē nodarbībās iesāktos formveides uzdevumus mālā un prezentē tos ekspozīcijā.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Smite R., Smits. R. Virtualities and realities.– Rīga: RIXC, 2019 2. Nechvatal, J. Towards An Immersive Intelligence: Essays on the Work of Art in the Age of Computer Technology and Virtual Reality 1993-2006. Edgewise Press, 2009. 3. George, Herbert The Elements of Sculpture London : Phaidon Press, 2014. 191 p. Papildu/ Additional: 1. Manovic L., New Media Language. Cambridge: MIT Press, 2011 2. Kūlis, M. Saskaņā māksla – Rīga, greenprint, 2015 3. Kluitenberg E. Imagināro mediju grāmata – Rīga: Jauno mediju kultūras centrs RIXC, 2011 4. Jerald J. The VR Book: Human Centered Design for Virtual Reality – Morgan & Claypool, 2015 Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Jankevics J. Vai prāts ir virtuālās realitātes sistēma? https://artterritory.com/lv/spiritterritory_by-artterritory/spiritterritory_by-artterritory/25151-vai-prats-ir-virtualas-realitates-sistema?fbclid=IwAR1ngzuzf2cwnrv17cjt7eriai9wp8z5gi0bxsq42r6jtuqrsukszef5a 2. Priedola A. Virtuālā realitāte un imersīvie mediji Latvijas mākslā. https://www.goethe.de/ins/lv/
Nepieciešamās priekšzināšanas	Bez priekšzināšanām

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienē studijas		Nepilna laika neklātienē studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
CILNIS: Cilņa pamatnes, karkasa un pamatplaknes izveide. Darba pakāpeniska, secīga attīstīšana. Galveno pamatformu ieskicēšana. Cilņa svarīgāko pamatmasu uzlikšana. Cilņa formu pilveidošana un darba plastikas apvienošana noslēguma fāzē. Galveno masu un pamatformu korekcija. Noslēdzošā plastiskā apvienošana.	16	40	0	0
APAĻSKULPTŪRA Pilnplastikas objekta veidojums – Skulpturāls veidojums, risināts izmantojot stilizācijas paņēmieni, mērķtiecīgi paredzot tā novietošanu interjerā vai eksterjerā Skiču izveide. Pamatnes un karkasa sagatavošana. Galveno pamatformu izveidošana un nostiprināšana. Noslēdzošā plastiskā korekcija un darba pabeigšana.	16	10	0	0

Ievads 3D tehnoloģiju vēsturē. Iepazīstināšana ar bakalaura un maģistra programmas Jauno mediju māksla un dizains studentu darbiem, kas veidoti dažādās 3D tehnikās, paņēmienos.	4	10	0	0
Māksla, dizains un 3D tehnoloģija, mākslinieciskie paņēmieni un to radīšanas veidi un metodes. 3D tehnikas. Studentu prezentācijas par izvēlēto 3D tehnoloģiju.	8	4	0	0
Interaktīvie mediji (virtuālā realitāte un augmentētā realitāte) un lietotāja iesaiste. 3D projekcijas un hologramas.	4	0	0	0
3D stāstniecība. 360 grādu video veidošanas, apstrādes un eksponēšanas pamatprincipi. 360 grādu naratīvs. Lietotnes. Fotogrametrija.	12	0	0	0
Izstrādāto – naratīvā balstīto 360 grādu video eksponēšana un testēšana.	4	40	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
- Iegūtas pamatzināšanas digitālo 3D tehnoloģiju attīstības vēsturē un pielietošanas veidos; - Iegūtas pamatprasmes izveidot māla cilni; - Iegūtas pamatprasmes izveidot māla apaļskulptūru; - Prot mērķtiecīgi izvēlēties un apvienot dažādas 3D formveides (digitālās un materiālās) tehnikas mākslinieciska mērķa sasniegšanai; - Prot izveidot un prezentēt 360° video vai vidi.	Tiek vērtēta studiju uzdevumu prezentācija ekspozīcijā. Kritēriji: - Projekta atbilstība izvirzītajam mērķim un uzdevumiem. - Māksliniecisko ideju oriģinalitāte. - Tehniskais izpildījums. - Prezentācijas kvalitāte. - Darba secīgums un savlaicīgums.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Prezentācija par izvēlēto digitālās 3D tehnoloģijas veidu, metodi	20
Cilnis – dabas formu studijas	15
Ģeometriskā cilņa kompozīcija	15
Apaļskulptūra ar deformācijas iespējām	20
Eksāmens: 360° video darba (3–5 min) izstrāde un prezentācija	30
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	