

W roku akademickim 2022/23 osoby studiujące uczęszczające na pracownię Rysunku 3D zrealizowały następujące tematy:

- Przedwstępne spotkanie – uzgodnienia dotyczące przekazania sprzętu, logistyki spotkań.
- Przystosowanie do gogli VR - logowanie swoim kontem FB, utworzenie konta Oculus, Landing Pad, pobranie aplikacji Gravity Sketch,
- Wstęp do narzędzi w aplikacji Gravity Sketch - kontrolery, podstawowe mechanizmy pracy, skalowanie, sterowanie.
- Etapy podstawowe narzędzi, wstęp do narzędzi zaawansowanych - surface, resolve. Ćwiczenie - wybór kwiatów i ilustracji botanicznej jako zadanie do rysowania w 3D przez inną osobę studiującą.
- Rysowanie geometrii w projekcji na płaszczyznę. Inspiracja płatkami śniegu.
- Interpretacja pracy własnej - przerysowanie dowolnej pracy swojego autorstwa - użycie narzędzia surface oraz subdivision.
- Łączenie brył, praca na geometrii Subdivision Object
- Zaawansowana praca na geometrii Subdivision Object - ćwiczenie podczas budowania liter alfabetu.
- Łączenie technik - przerysowanie do 3D sceny z wybranego przez siebie plakatu filmowego.
- Praca zespołowa nad skomplikowanym kadrem filmowym - przydział zadań, praca nad kompozycją.
- Kontynuacja pracy nad skomplikowanym kadrem, wykonanie rejestracji w formie 2D narzędziem aparat. Funkcje narzędzia aparat.
- Odtworzenie w VR sceny z postacią ze znanego obrazu. Zaliczenie semestru. Przedstawienie planu pracy na semestr letni. Wprowadzenie do założeń pracy końcoworocznej. Wykonanie bryły w 3D do druku - IMIĘ.
- Praca z bryłami prostopadłościnnymi - modelowanie złożonego budynku Interpretacja pracy "Quasimodo, here, you are at home." - Jose Goc. Zespołowe tworzenie wirtualnej rekonstrukcji fizycznej przestrzeni ujętej w pracy. Wprowadzenie do przestrzenności percepcji - praca w fizycznej przestrzeni VR Inkbatora. Rozpoczęcie planowania treści wystawy końcoworocznej.
- Kontynuacja interpretacji pracy Quasimodo [...]"
- Wykończenie pracy Quasimodo. Wprowadzanie elementów nieoczywistych, ukrytych, tzw easter eggs.
- Wprowadzenie pracy VR w użytkowanie przez zwiedzanie - synchronizacja skali i pozycji względem rzeczywistego świata. Optymalizacja wszystkich elementów sceny dla płynności jej odtwarzania na goglach. Uruchamianie w trybie wieloosobowym.
- Kontynuacja pracy nad treściami pracy końcoworocznej - praca wspólna nad uzgodnieniem założeń przestrzennych pomiędzy pracami.

- Kontynuacja pracy nad treściami pracy końcoworocznej - dopracowywanie szczegółów, odkrywanie niuansów narzędzi. Selekcja pod kątem wydajności działania sceny.
- Kontynuacja pracy nad treściami pracy końcoworocznej.
- Egzamin praktyczny - walidacja płynności działania pracy, przygotowanych optymalizacji, ogólnego odczucia wystawy.