

## RZEŹBA CYFROWA

Semestr letni 2026

Praca zaliczeniowa polega na przygotowaniu cyfrowej rzeźby w stylu kubistycznym o tematyce „BYK”. Rzeźba powinna być oddana w formie renderu modelu 3D, poprawnie oteksturowanego i oświetlonego, przedstawionego w otoczeniu (np. rzeźba na stole, rzeźba na tle ekranu fotograficznego itp.)

Prace mogą być realizowane w 3DS MAX lub Blenderze.

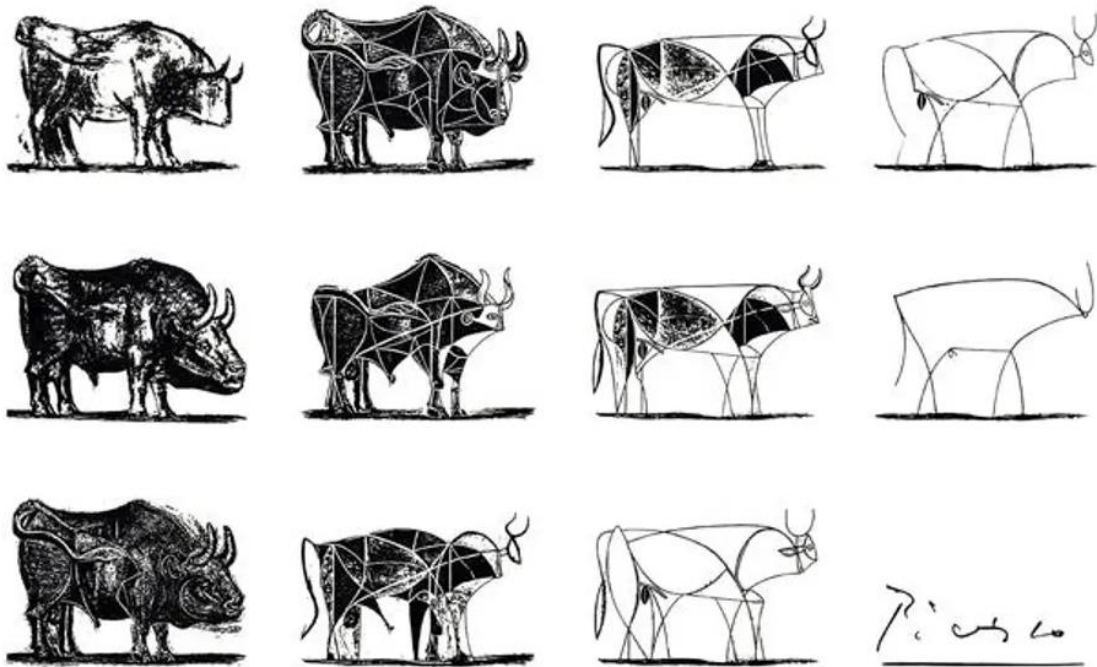
### SZCZEGÓŁY TEMATU:

Po pierwsze, należy zrozumieć, czym jest kubizm i jakie są jego zasady. Dla ułatwienia, krótkie wprowadzenie: Kubizm w rzeźbie to kierunek rozwijający się głównie od ok. 1909 r., równoległe z kubizmem w malarstwie. Polegał na rozbijaniu formy na geometryczne bryły, pokazywaniu obiektu z wielu punktów widzenia jednocześnie oraz odchodzeniu od realistycznego odwzorowania na rzecz konstrukcji przestrzennej. Rzeźba kubistyczna często akcentowała strukturę, rytm płaszczyzn i relacje brył, a nie powierzchniowy wygląd postaci.



Artyści kubistyczni traktowali rzeźbę jako układ przenikających się płaszczyzn i brył, często wprowadzając do kompozycji także puste przestrzenie jako równorzędny element formy, a nie tylko materiałową masę, co prowadziło do powstania nowych rozwiązań konstrukcyjnych i eksperymentów z różnorodnymi materiałami, takimi jak metal, drewno czy karton. Do najważniejszych przedstawicieli kubizmu w rzeźbie należeli Alexander Archipenko, który jako jeden z pierwszych wprowadził otwarte przestrzenie do struktury rzeźby, Jacques Lipchitz rozwijający zwartą, dynamiczną konstrukcję brył inspirowaną kubizmem analitycznym, Henri Laurens upraszczający formę postaci do miękko modelowanych układów geometrycznych oraz Pablo Picasso, który eksperymentował z konstrukcjami przestrzennymi i assemblage'em, przełamując tradycyjne rozumienie rzeźby jako zwanego bloku materii.

Po drugie, warto zastanowić się nad tym, co kryje się w kształcie byka (co stanowi o jego „bykowatości”). Pomocą może być słynne studium Picassa:



Po trzecie, należy przedstawić WŁASNA, unikalną (inspirowanie się jest ok, ale kopiowanie – nie) koncepcję tematu. Poniżej kilka przykładowych ilustracji poglądowych:



## KRYTERIA OCENY:

- kreatywność w ujęciu tematu
- własna interpretacja tematu („co jest bykiem, co jest „bykowatością”)
- zrozumienie stylistyki kubistycznej
- poprawność realizacji (topologia modelu, tekstury, oświetlenie)

## SPOSÓB ODDANIA:

Stworzyć render w rozdzielczości co najmniej 1280x720px.

Plik renderu zapisać w formacie .jpg nazywając plik numerem swojego indeksu (np. 12345.jpg).

Plik przesłać jako ZAŁĄCZNIK na adres [w.moscibrodzki@gmail.com](mailto:w.moscibrodzki@gmail.com) z tematem:

**RZEŻBA CYFROWA MERITO 2026**

W treści pliku podać: imię, nazwisko, numer indeksu.

**DEADLINE: 5 maja 2026.** Prace wysłane do 30 kwietnia zyskują automatycznie pół oceny wyżej.