

Kod przedmiotu:	A-M30											
Kod ERASMUS/ISCED:	0213											
Przedmiot:	Malarstwo cyfrowe III											
Typ przedmiotu:	wybieralny											
Specjalność:	cały kierunek											
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2023											
Język wykładowy:	• polski											
Liczba godzin - G Forma zajęć - Z Punkty ECTS - E	sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6	sem. 7	sem. 8	sem. 9	sem. 10	Cały przedmiot G E	
	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E	G Z E		G Z E
					60,0 LB 3,0	60,0 LB 4,0					120,0 7,0	
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli					120,0	godzin	5,0	pkt. ECTS			
	samodzielna praca studenta					55,0	godzin	2,0	pkt. ECTS			
Koordinator przedmiotu:	Więcek Grzegorz, mgr											
Treści programowe przedmiotu:	<p>Wprowadzenie w bardziej zaawansowane techniki mattepainting oraz photobashing, oraz 3D. Wprowadzenie do program Heavy Paint, który oferuje zupełnie odmienny wachlarz narzędzi umożliwiających tworzenie malowideł cyfrowych w bardziej abstrakcyjnej oraz ekspresyjnej stylistyce. Prowadzenie szkicownika cyfrowego.</p> <p>Opierając się na uprzednio zdobytej wiedzy, student utrwala poprzez ćwiczenia nabyte umiejętności wykonując szereg zadań z Loterii tematycznej. Loteria obejmuje tematy zarówno otwarte, jak i bardziej doprecyzowane. Średnio jest to 3 zadania na semestr.</p>											
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się:	<ul style="list-style-type: none"> • ocena ciągła w trakcie zajęć • pokaz umiejętności • przegląd prac • wypowiedź ustna • zatwierdzanie projektów 											

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada pogłębioną wiedzę z zakresu obsługi tabletu graficznego oraz interfejsu oprogramowania Adobe Photoshop w kontekście szeroko pojętego malarstwa cyfrowego	K_W02	P7S_WG
02W	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą kompozycji, perspektywy, światła i koloru, a także ludzkiej proporcji, oraz podstaw anatomii, niezbędnych do tworzenia konceptu postaci w obrazie cyfrowym	K_W02	P7S_WG
03W	zna bardziej zaawansowane techniki cyfrowe, w tym matte painting czy photobashing oraz rozumie ich zastosowanie w projektach ilustracyjnych i koncepcyjnych	K_W01 K_W02	P7S_WG
04W	rozumie specyfikę i możliwości innego typu oprogramowania w malarstwie cyfrowym jak Heavy Paint oraz różnice w jego zastosowaniu względem Adobe Photoshop	K_W02 K_W03	P7S_WG
05W	zna strategię pracy twórczej w warunkach ograniczeń tematycznych oraz czasowych (losowość tematu, deadline, brief)	K_W03	P7S_WG
06W	rozumie pomocniczą rolę grafiki 3D (np. oprogramowanie Blender) w procesie kompozycyjnym w malarstwie cyfrowym	K_W03	P7S_WG
07U	potrafi samodzielnie realizować bardziej zaawansowane projekty malarskie w środowisku cyfrowym, integrując wiedzę oraz umiejętności zdobyte na wcześniejszych etapach	K_U03 K_U04	P7S_UW
08U	umie stosować bardziej zaawansowane techniki, jak matte painting oraz 3D w budowaniu złożonych, spójnych wizualnie scen	K_U03 K_U04	P7S_UW
09U	potrafi swobodnie adaptować się do pracy w różnych programach malarskich, dobierając narzędzie adekwatnie do celu artystycznego	K_U03	P7S_UW
10U	potrafi tworzyć prace pod presją czasu oraz narzuconego losowo tematu	K_U02	P7S_UW
11K	wykazuje wysoki poziom samodzielności, odpowiedzialności i konsekwencji w realizacji długoterminowych zadań twórczych	K_K01	P7S_KK
12K	jest otwarty na eksperyment formalny i technologiczny, traktując go jako narzędzie rozwoju artystycznego	K_K04	P7S_KK
13K	potrafi świadomie prezentować i omawiać własne prace, formułując merytoryczne argumenty oraz uczestnicząc w krytyce artystycznej	K_K01 K_K02	P7S_KK