

Kod przedmiotu:	A-M22																								
Kod ERASMUS/ISCED:	0212																								
Przedmiot:	Malarstwo cyfrowe																								
Typ przedmiotu:	obowiązkowy																								
Specjalność:																									
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2025																								
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	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	E		
	30,0	LB	3,0	30,0	LB	2,0	30,0	LB	2,0															90,0	7,0
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli											90,0	godzin	3,6	pkt. ECTS										
	samodzielna praca studenta											85,0	godzin	3,4	pkt. ECTS										
Koordinator przedmiotu:	Więcek Grzegorz, mgr																								
Treści programowe przedmiotu:	<p>Wprowadzenie do programu Adobe Photoshop oraz obsługa tabletu graficznego. Podstawowe zagadnienia cyfrowej edycji obrazu. Interfejs. Dostosowanie interfejsu do własnych potrzeb. Dokowanie i chowanie niezbędnych paneli. Zapisywanie własnej przestrzeni roboczej. Pasek narzędzi. Narzędzia selekcji (Lasso, Polygonal, Magnetic, Rectangular, Elliptical Marquee tool). Narzędzia transformacji (Move tool; obracanie, skalowanie przemieszczanie obiektów). Pozostałe narzędzia selekcji (Magic Wand, Quick Selection tool). Narzędzie kadrowania (Crop tool). Omówienie najważniejszego narzędzia pracy w Malarstwie Cyfrowym- Pędzel (Brush tool). Importowanie cudzych pędzli, tworzenie i modyfikowanie istniejących pędzli. Omówienie najistotniejszych stron internetowych oferujących pędzle. Pobieranie „zdjęć referencyjnych”. Prawa autorskie referencyjnych zdjęć oraz czcionek. Wprowadzenie do programu PureRef znacznie ułatwiającego pracę ze zdjęciami referencyjnymi. Narzędzie wprowadzania tekstu. Pobieranie czcionek zewnętrznych (DaFont). Omówienie alternatywnego darmowego oprogramowania Affinity. Omówienie pozostałych alternatywnych programów do Malarstwa Cyfrowego (Heavy Paint, Procreate, Clip Studio Paint, Krita, Sketchbook, Rebelle). Omówienie Warstw. Maski. Narzędzia Dopasowania (Kontrast, Poziomy, Kolor i Nasylenie, Jasność etc.). Mapy Gradientu. Filtry i efekty specjalne fx. Panel Koloru i Nawigator. Prowadnice, Linijki. Narzędzia do deformacji i transformacji (Warp tool, Perspective tool, Skew tool). Tryby Mieszania (Blending Modes). FX. Kontrola rozmiaru kartki i rozmiaru pliku. Omówienie trybów RGB oraz CMYK. Zagadnienie rozdzielczości, które jest kluczowe dla zrozumienia grafiki rastrowej. Zapisywanie i nadpisywanie plików (W Chmurze i na komputerze). Otwieranie dokumentów. Tworzenie własnej przestrzeni na komputerze iMac. Podstawowa obsługa komputerów z systemem OSX. Poprawianie jakości zdjęć za pomocą narzędzi AI. Digitalizacja obrazu wytworzonego technikami tradycyjnymi (skan rysunku, malowidła). Poszerzanie spektrum stosowanych narzędzi i technik. Własne eksperymenty i odkrywanie możliwości aplikacji. Poznanie technik drukowania i możliwości publikowania obrazu cyfrowego. Wskazówki co do tworzenia własnego Portfolio (Instagram, Artstation, Deviant Art, Behance etc.).</p> <p>Omówienie i prezentacja podstawowych technik przenoszenia wzoru ze zdjęcia na plik cyfrowy: kalkowanie, siatka, „z oglądu”. Narzędzie 'color picker', do pobierania próbek koloru poszczególnych pixeli (Eye Dropper). Zarządzanie oknami w Photoshopie. (Ustawienie dwóch okien jednocześnie obok siebie). Ćwiczenia te stwarzają jednocześnie otwartą przestrzeń do dyskursu na temat tradycyjnych motywów malarskich jakimi są pejzaż, portret oraz martwa natura w kontekście malarstwa cyfrowego i szeroko pojętych nowych technologii cyfrowych.</p> <p>Wprowadzenie w zagadnienie <i>Concept Art'u</i>, z szczególnym naciskiem na koncept postaci. Ćwiczenie rysunku koncepcyjnego (speedpaint, thumbnail sketching). Wyjaśnienie działania światła w naturalnym środowisku, zarówno w pomieszczeniach zamkniętych jak i pod gołym niebem (Indoor, outdoor lighting). Kolor światła i jego wpływ na zmianę kolorystyki obiektów. Praktyczne zastosowanie koloru (kolor właściwy obiektu, cień i oświetlenie). Relatywizm barwny. Rozróżnienie konceptów ze względu na stylistykę. Stylistyka realistyczna, imitująca tradycyjne malarstwo, komiksowa, kreskówkowa, której charakterystyczną cechą jest obrys i kontur etc. Studium draperii. Studium dłoni ludzkiej. Studium ludzkiej proporcji i anatomiczne. Studium głowy. Studium tego samego obiektu widzianego pod różnym kątem i przy różnym oświetleniu. Posługiwanie się modelem 3D głowy ludzkiej w wirtualnym środowisku umożliwiającym zmianę oświetlenia modelu z różnych stron i różnym rodzajem światła. Ćwiczenia krótkoterminowe mają na celu przeprowadzić studenta przez drogę do ostatecznego celu jakim jest stworzenie wymyślonego konceptu postaci, w oparciu o istniejące inspiracje.</p>																								
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się:	<ul style="list-style-type: none"> • ocena ciągła w trakcie zajęć • pokaz umiejętności • prezentacja • przegląd prac • wypowiedź ustna 																								

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada podstawową wiedzę z zakresu obsługi tabletu graficznego, a także interfejsu Adobe Photoshop w kontekście malarstwa cyfrowego	K_W01 K_W02	P7S_WG
02W	posiada podstawową wiedzę dotyczącą kompozycji, perspektywy, światła i koloru, a także ludzkiej proporcji, oraz podstaw anatomii, niezbędnych do tworzenia konceptu postaci w obrazie cyfrowym	K_W01 K_W02	P7S_WG

03W	zna metody przenoszenia wzoru z fotografii do obrazu cyfrowego (siatka, kalka, obserwacja) oraz rozumie ich zastosowanie i ograniczenia	K_W01 K_W02	P7S_WG
04W	rozumie rolę fotografii w procesie twórczym oraz różnicę pomiędzy odwzorowaniem, a kreacją	K_W01 K_W03	P7S_WG
05U	umie sprawnie posługiwać się tabletem graficznym oraz oprogramowaniem Photoshop, wykorzystując je świadomie w procesie malarskim	K_U03	P7S_UW
06U	potrafi realizować cyfrowe obrazy malarskie o tematyce pejzażu, portretu i martwej natury, zachowując poprawność formalną i warsztatową	K_U04	P7S_UW
07U	jest w stanie zaprojektować i zrealizować autorski koncept postaci, wykorzystując wyobraźnię oraz materiały referencyjne	K_U02 K_U03	P7S_UW
08U	potrafi przenosić wzór z fotografii do pliku cyfrowego przy użyciu różnych metod, dostosowując je do własnego artystycznego celu	K_U06	P7S_UU P7S_UW
09U	posiada umiejętność szybkiego szkicowania oraz sprawnego przelewania pomysłów na plik cyfrowy	K_U01	P7S_UW
10U	potrafi planować i organizować proces twórczy – od studiów i szkiców wstępnych, aż do spójnego projektu finalnego	K_U03	P7S_UW
11K	jest gotów do samodzielnej pracy twórczej oraz stopniowego odchodzenia od odwzorowania na rzecz interpretacji i kreacji	K_K03	P7S_KK
12K	potrafi podejmować świadome decyzje artystyczne oraz uzasadniać swoje wybory formalne i stylistyczne	K_K02	P7S_KK
13K	jest otwarty na krytykę i potrafi wykorzystywać ją do rozwoju własnych umiejętności i języka artystycznego	K_K04	P7S_KK