

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M43u-III-6
Przedmiot:	Malarstwo cyfrowe III
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Specjalność:	malarstwo użytkowe
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Więcek Grzegorz, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 70,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Podstawowa znajomość Adobe Photoshop
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Omówienie interfejsu, podstawowych narzędzi i paneli programu PS. (Przestrzeń robocza) 2. Podstawowa korekta fotografii. 3. Selekcja, zaznaczanie, wycinanie obiektów. 4. Podstawowe informacje o warstwach, praca na warstwach. 5. Zasady posługiwania się tabletem graficznym i pędzlem. 6. Najważniejsze informacje o kolorach. 7. Dostosowanie narzędzi do przeznaczenia grafiki. 8. Malowanie i rysowanie. 9. Podstawowe informacje dotyczące filtrów. 10. Podstawowe informacje o maskach. 11 . Przygotowanie grafiki do druku, do publikacji elektronicznej (tryby i formaty).
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • projekt • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	1. Obecność na zajęciach. 2. Ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć, aktywność). 3. Realizacja projektu.
Literatura:	1. Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Autor: Adobe Creative Team, Wydawnictwo Helion, 2013 2. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo, Helion, 2016
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę z zakresu tworzenia obrazów w środowisku cyfrowym 02W zna zastosowanie malarstwa cyfrowego 03U potrafi tworzyć obrazy wyłącznie lub częściowo posługując się narzędziami cyfrowymi 04U potrafi posługiwać się tabletem i piórkiem graficznym 05U przy tworzeniu obrazów cyfrowych biegle stosuje pędzle i inne narzędzia cyfrowe 06U dokonuje personalizacji narzędzi w celu dopasowania ich do własnych indywidualnych preferencji 07U jest zdolny do projektowania i realizowania własnych wizji artystycznych 08K rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej

Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03W - weryfikacja na podstawie bieżącej pracy 04U, 05U, 06U, 07U, 08K - weryfikacja na podstawie wykonanych zadań
--	--