

Efekty uczenia się przedmiotu

Moduł:	Malarstwo cyfrowe III
Kierunek:	Malarstwo
Specjalność:	cały kierunek
Poziom:	jednolite magisterskie
Typ:	stacjonarny
Profil:	ogólnoakademicki
Rok zatwierdzenia oferty dydaktycznej:	2023

Symbol	Opis	Kierunkowe efekty uczenia się	Charakterystyki drugiego stopnia 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