

Kod przedmiotu:	A-M30-III-5			
Przedmiot:	Malarstwo cyfrowe III			
Specjalność:	cały kierunek			
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2023			
Rok/Semestr:	III/5			
Liczba godzin:	60,0			
Nauczyciel:	Więcek Grzegorz, mgr			
Forma zajęć:	laboratorium			
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę			
Punkty ECTS:	3,0			
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli	60,0	godzin	2,5 pkt. ECTS
	samodzielna praca studenta	15,0	godzin	0,5 pkt. ECTS
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac • pokaz • z użyciem komputera			
Zakres tematów:	1/ <i>Matte Painting</i>. Wprowadzenie w zagadnienie <i>Matte Painting</i> oraz <i>Photobashing</i> 2/ <i>Heavy Paint</i>. Studenci wykonują dowolną pracę w środowisku innym niż Adobe Photoshop, mianowicie w programie <i>Heavy Paint</i>, który oferuje zupełnie inny wachlarz narzędzi oraz możliwości urozmaicających tworzenie malowideł cyfrowych. 3/ <i>Loteria tematyczna</i>. Studenci dalej poszerzają swoją wiedzę oraz umiejętności poprzez wykonanie losowych zadań. 4/ Prowadzenie szkicownika cyfrowego			
Warunki zaliczenia:	Zrealizowanie prac zaliczeniowych.			
Kontakt:	grzegorz.wiecek@mail.umcs.pl			

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU Student, który zaliczył przedmiot w danym semestrze,	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	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	ocena ciągła w trakcie zajęć wypowiedź ustna	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	ocena ciągła w trakcie zajęć wypowiedź ustna zatwierdzanie projektów	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	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	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	ocena ciągła w trakcie zajęć	K_W02 K_W03	P7S_WG
05W	zna strategię pracy twórczej w warunkach ograniczeń tematycznych oraz czasowych (losowość tematu, deadline, brief)	ocena ciągła w trakcie zajęć	K_W03	P7S_WG
06W	rozumie pomocniczą rolę grafiki 3D (np. oprogramowanie Blender) w procesie kompozycyjnym w malarstwie cyfrowym	ocena ciągła w trakcie zajęć pokaz umiejętności	K_W03	P7S_WG
07U	potrafi samodzielnie realizować bardziej zaawansowane projekty malarskie w środowisku cyfrowym, integrując wiedzę oraz umiejętności zdobyte na wcześniejszych etapach	przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_U03 K_U04	P7S_UW
08U	umie stosować bardziej zaawansowane techniki, jak matte painting oraz 3D w budowaniu złożonych, spójnych wizualnie scen	ocena ciągła w trakcie zajęć	K_U03 K_U04	P7S_UW
09U	potrafi swobodnie adaptować się do pracy w różnych programach malarskich, dobierając narzędzie adekwatnie do celu artystycznego	ocena ciągła w trakcie zajęć	K_U03	P7S_UW

10U	potrafi tworzyć prace pod presją czasu oraz narzuconego losowo tematu	ocena ciągła w trakcie zajęć przeгляд prac	K_U02	P7S_UW
11K	wykazuje wysoki poziom samodzielności, odpowiedzialności i konsekwencji w realizacji długoterminowych zadań twórczych	ocena ciągła w trakcie zajęć przeгляд prac	K_K01	P7S_KK
12K	jest otwarty na eksperyment formalny i technologiczny, traktując go jako narzędzie rozwoju artystycznego	ocena ciągła w trakcie zajęć przeгляд prac	K_K04	P7S_KK