SYLABUS SZCZEGÓŁOWY
Wydział Artystyczny

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/ *Matte Painting*. Wprowadzenie w zagadnienie *Matte Painting* oraz *Photobashing* 2/ *Heavy Paint*. Studenci wykonuja dowolną pracę w środowisku innym niż Adobe Photoshop, mianowicie w programie Heavy Paint, który oferuje zupełnie inny wachlarz narzędzi oraz możliwości urozmaicających tworzenie malowideł cyfrowych. 3/ *Loteria tematyczna.* 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 strategie 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 przegląd prac	K_U02	P7S_UW
11K	wykazuje wysoki poziom samodzielności, odpowiedzialności i konsekwencji w realizacji długoterminowych zadań twórczych	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K01	P7S_KK
12K	jest otwarty na eksperyment formalny i technologiczny, traktując go jako narzędzie rozwoju artystycznego	ocena ciągła w trakcie zajęć przegląd prac	K_K04	P7S_KK