

Kod przedmiotu:	A-M30-III-6				
Przedmiot:	Malarstwo cyfrowe III				
Specjalność:	cały kierunek				
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2023				
Rok/Semestr:	III/6				
Liczba godzin:	60,0				
Nauczyciel:	Więcek Grzegorz, mgr				
Forma zajęć:	laboratorium				
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę				
Punkty ECTS:	4,0				
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli	60,0	godzin	2,5	pkt. ECTS
	samodzielna praca studenta	40,0	godzin	1,5	pkt. ECTS
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • korekta prac				
Zakres tematów:	Zadania długoterminowe 1/ Wprowadzenie do Concept Art'u. Prezentacja ciekawych przykładów z dziedziny Concept Art'u. Wykonanie zadania konceptu postaci w celu podsumowania i utrwalenia dotychczasowej wiedzy. 2/ Wprowadzenie do programu Blender (interface, podstawowa nawigacja, kamera. Oświetlenie, podstawowy rendering) Ćwiczenie „różnego oświetlenia”. Studenci oświetlają i renderują tę samą scenę w programie Blender z wielu różnych stron, a następnie eksportują uzyskane obrazy do Photoshopa, w celu ich dokończenia (tzw. overpainting), nadając im malarski wygląd. Technika 'graybox'. 3/ Rzeźbienie w Blenderze. Podstawy rzeźbienia w Blenderze 4/ Zaprojektuj postać (Character design). Zadanie polegające na zaprojektowaniu postaci 5/ Zaprojektuj broń (Weapon design) Zadanie polegające na zaprojektowaniu broni palnej bądź białej, z czasów zamierzchłych lub z przyszłości, z czasów ostatecznych (apokalipsa) ze świata fantasy 6/ Zaprojektuj pojazd (Vehicle design) Zadanie polegające na zaprojektowaniu pojazdu Ćwiczenia krótkoterminowe 1/ Szkicownik. Prowadzenie szkicownika cyfrowego w trakcie trwania semestru				
Warunki zaliczenia:	• Obecność na zajęciach • Zaangażowanie • Postęp względem poprzednich semestrów • Wykonanie zadań długoterminowych do końca semestru • Wykonywanie na bieżąco ćwiczeń krótkoterminowych				

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	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 przegląd prac 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 zatwierdzanie projektów	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	wypowiedź ustna	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	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 przegląd prac zatwierdzanie projektów	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 zatwierdzanie projektów	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	przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_K01	P7S_KK
12K	jest otwarty na eksperyment formalny i technologiczny, traktując go jako narzędzie rozwoju artystycznego	przegląd prac zatwierdzanie projektów	K_K04	P7S_KK
13K	potrafi świadomie prezentować i omawiać własne prace, formułując merytoryczne argumenty oraz uczestnicząc w krytyce artystycznej	ocena ciągła w trakcie zajęć prezentacja prac wypowiedź ustna	K_K01 K_K02	P7S_KK