| | |
|---|---|
| Akademia Sztuki w Szczecinie | |
| Wydział | - |
| kierunek: | Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna |
| specjalność: | Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna |
| poziom: | Studia 1. Stopnia |
| forma: | stacjonarne |
| profil: | ogólnoakademicki |

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

# SYLABUS

## A. Informacje ogólne

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nazwa przedmiotu | | Podstawy digital paintingu i concept artu | kod przedmiotu (z planu studiów) | GKRW.I.D4 | przynależność do bloku | kierunkowy |
| prowadzący | | mgr Karolina Kaleta | | | e-mail | karolina.kaleta@akademiasztuki.eu |
| rok | I | semestr | 1,2 | | punkty ECTS | 4+4 |
| typ przedmiotu | | obowiązkowy | | | język wykładowy | polski |
| liczba godzin | | wykłady | 5+5 | | suma | 90 |
| | | ćwiczenia | 40+40 | | | |
| | | warsztaty | | | | |
| | | E-learning | | | | |

## B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

– Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego

## C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – przekazanie wiedzy na temat podstawowych narzędzi informatycznych
C2 – przekazanie wiedzy z podstawowych technik malowania cyfrowego (tzw. digital painting)
C3 – przekazanie wiedzy z wykorzystania cyfrowej manipulacji obrazem (fotomontaż, korekcja barwna itp.)
C4 – przekazanie wiedzy z podstawowych sposobów wypracowania koncepcji plastycznych

| **D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)**<br>(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu) | Efekty kierunkowe | efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW |
|---|---|---|
| WIEDZA: absolwent zna i rozumie | | |
| Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem malarstwa cyfrowego oraz grafiki koncepcyjnej | GK1_W01 | P6S_WG |
| Posiada podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie digital paintingu oraz concept | GK1_W03 | P6S_WG |
| Posiada wiedzę ogólną odnośnie technologii realizacji projektów z zakresu malarstwa cyfrowego oraz grafiki koncepcyjnej, jak również posiada świadomość ich ciągłego rozwoju | GK1_W06 | P6S_WG |
| Zna fachową terminologię z zakresu malarstwa cyfrowego oraz grafiki | GK1_W07 | P6S_WG |
| UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi | | |
| Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne związane z malarstwem cyfrowym oraz grafiką koncepcyjną | GK1_U01 | P6S_UW |
| Potrafi wykorzystać różne media ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych związanych z malarstwem cyfrowym oraz grafiką | GK1_U02 | P6S_UW |
| Potrafi tworzyć formy i kompozycje w dwu- i trójwymiarowe oraz obrazować je przy pomocy malarstwa cyfrowego i grafiki koncepcyjnej | GK1_U04 | P6S_UW |
| Potrafi w sposób świadomy dobierać i posługiwać się właściwymi technikami, technologiami oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji prac projektowych związanych z malarstwem cyfrowym oraz grafika koncepcyjną, dla osiągania założonych w procesie projektowym celów | GK1_U08 | P6S_UW |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do | | |
| Pojmuje potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych | GK1_K01 | PS6_KU<br>P6S_KR |
| Realizuje własne koncepcje i działania twórcze w zakresie malarstwa cyfrowego i grafiki koncepcyjnej, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji | GK1_K04 | P6S_KK |
| Korzysta z wiedzy i pomocy ekspertów z dziedziny malarstwa cyfrowego oraz grafiki koncepcyjnej w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych | GK1_K11 | P6S_KK |

## D1. Treści programowe

| **wykład** | | | **ćwiczenia** | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **semestr I** | | | | | |
| typ | temat | liczba godz | typ | temat | Liczba godz |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Wk | Wprowadzenie postaw perspektywy, kompozycji, kadrowania oraz teorii kolorów w kontekście malarstwa cyfrowego. | 5 | Ćws | Praktyczne sposoby wykorzystania narzędzi malarskich w rastrowych programach graficznych. Ćwiczenia z wykorzystaniem referencji i obserwacji. | 3 |
| | | | Ćws | Praktyczne sposoby wykorzystania podstawowych narzędzi do fotomanipulacji w rastrowych programach graficznych. Ćwiczenia z podstaw fotomontażu cyfrowego. | 3 |
| | | | Ćws | Praktyczne sposoby wykorzystania podstawowych narzędzi do fotomanipulacji i malarstwa cyfrowego w rastrowych programach graficznych. Ćwiczenia z łączenia technik rastrowych do tzw. Mattepaintingu, photobashing | 6 |
| | | | Ćws | Ćwiczenie polegające na zaprojektowaniu przestrzeni dla wybranej postaci. Proces pracy podzielony jest na etapy. Praca ma charakter pracy zaliczającej i sprawdzającej nabyte w toku kształcenia umiejętności. | 30 |
| **semestr II** | | | | | |
| typ | temat | liczba godz | typ | temat | Liczba godz |
| Wk | Wprowadzenie do podstawowych technik projektowania postaci i hero props do gier komputerowych, animacji i innych mediów cyfrowych. Technika projektowania na sylwetach, złoty podział w projektowaniu, tworzenie spójnych grup, dobieranie palet kolorystycznych, turnaround. | 5 | Ćws | Ćwiczenie polegające na zaprojektowaniu grupy postaci lub/oraz obiektów do wybranego typu gry. Praca ma charakter pracy zaliczającej i sprawdzającej nabyte w toku kształcenia umiejętności. | 40 |

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

## E1. Literatura obowiązkowa

1. Podręcznik użytkownika Adobe Photoshop
2. Do wyboru w zależności od wybranego oprogramowania, podręcznik użytkownika danego programu, np.:
    a. Podręcznik użytkownika Procreate
    b. Podręcznik użytkownika Krita
    c. Podręcznik użytkownika Clip Paint Studio
    d. Podręcznik użytkownika Paint Tool Sai
    e. Podręcznik użytkownika innego wybranego programu

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Anatomy for Sculptors, Uldis Zarins, Sandis Kondrats, wyd. Exonicus LLC, 2014
2. The Art and Science of Digital Compositing, Ron Brinkmann, Elsevier Books
3. Sen Czarownika. Fabularny podręcznik concept artu, Graniak Paweł, CDP Sp. z o.o.
4. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers, Marcos Mateu-Mestre, Design Studio Press

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

| Warunki zaliczenia | Warunki egzaminu |
|---|---|
| - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (20%) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (20%)<br>- prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (20%)<br>- postęp w rozwoju indywidualnym studenta w oparciu o przegląd semestralny (40%) | |

Inne:

| ocena celująca | ocena bardzo dobra | ocena dobra plus | ocena dobra | ocena dostateczna plus | ocena dostateczna plus | ocena niedostateczna |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień | Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych | Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy | Solidna praca z zauważalnymi błędami | Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami | Praca spełnia minimalne kryteria | Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości |

## G. Nakład pracy studenta

| Forma aktywności | średnia liczba godzin |
|---|---|
| godziny kontaktowe z nauczycielem | 45+45 |
| przygotowanie do zajęć | 15+15 |
| opracowanie materiału po zajęciach | 20+20 |
| konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie | 10+10 |
| przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania | 10+10 |
| suma godzin | 100+100 |
| liczba punktów ECTS | 4+4 |

.....
*Podpis Autora treści sylabusa*

.....
*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

| | |
|---|---|
| ..... | ..... |
| *Podpis Przewodniczącego Rady Programowej* | *Data sporządzenia sylabusa* |