

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	6+0		suma	90
		ćwiczenia	39+45			
		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.)

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)		

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 grafiką 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 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	Liczb a godz	
Wk	Wprowadzenie postaw perspektywy, kompozycji, kadrowania oraz teorii kolorów w kontekście malarstwa cyfrowego.	3	Ćws	Podstawy obsługi programu Adobe Photoshop. Ćwiczenie z podstaw malarstwa cyfrowego.	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
Wk	Wprowadzenie do podstaw technik concept artu oraz podstaw psychofizjologii widzenia. Technika projektowania na sylwetach, złoty podział w projektowaniu, tworzenie spójnych grup, dobieranie palet kolorystycznych, turnaround. Zastosowanie modelowania 3D w concept arcie.	3	Ćws	Podstawy obsługi programu clip studio paint. Ćwiczenie z podstaw concept artu oraz tworzenia moodboardów.	3
			Ćws	Ćwiczenia z zakresu projektowania assetów do gier komputerowych – projekty propów. Hero prop.	12
			Ćws	Ćwiczenie z podstaw projektowania postaci.	12
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Ćwiczenie polegające na zaprojektowaniu przestrzeni/ pomieszczenia zgodnie z wytycznymi. Proces pracy podzielony jest na etapy: -stworzenie moodboardu oraz opisu założeń projektowych -wstępne szkice elementów scenografii i przestrzeni pod różnymi kątami, rzut z góry, szkice w perspektywie, blackout -finalny render wybranego kadru	20
				Ćwiczenie polegające na zaprojektowaniu grupy postaci lub/oraz obiektów na zadany temat. Proces pracy podzielony jest na etapy: -stworzenie moodboard oraz opisu założeń projektowych -sylwety i wstępne szkice koncepcyjne -dalsza eksploracja wybranych koncepcji -turnaround -stworzenie finalnego renderu wybranych konceptów Praca ma charakter pracy zaliczającej i sprawdzającej nabyte w toku	25

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, Clip Studio Paint

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%) - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (20%) - postęp w rozwoju indywidualnym studenta w oparciu o przegląd semestralny (40%)						
Inne:						
ocena celująca Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	ocena bardzo dobra Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych	ocena dobra plus Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	ocena dobra Solidna praca z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	ocena dostateczna plus Praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna a 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	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15+15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa