



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Ogólnoakademicki
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

SYLABUS PRZEDMIOTU
Pracownia ilustracji cyfrowej 1

1. CELE PRZEDMIOTU

Kod	Cel
CP1	Rozwijanie autorskiej stylistyki ilustracyjnej w oparciu o media cyfrowe
CP2	Zapoznanie z kompletnym zestawem narzędzi multimedialnych służących do cyfrowego rysowania i malowania

2. EFEKTY PRZEDMIOTOWE

WIEDZA

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie działanie narzędzi wspomagających ilustrację cyfrową oraz potrafi ją wykorzystać w procesie twórczym w stopniu profesjonalnym i zgodnym z własną metodą twórczą	CP1, CP2	GK7_W04
EU-W2	Student zna możliwości formalne ilustracji cyfrowej oraz jest świadomy jej zastosowań w procesach projektowych, poligraficznych i multimedialnych	CP1, CP2	GK7_W04

UMIEJĘTNOŚCI

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w sposób w pełni profesjonalny pracować narzędziami do ilustracji cyfrowej tak aby osiągnąć zamierzony efekt plastyczny.	CP1	GK7_U10, GK7_U11
EU-U2	Student potrafi w sposób kreatywny łączyć media tradycyjne i narzędzia oraz funkcje wspomagające ilustrację cyfrową. Potrafi imitować techniki malarskie, graficzne i rysunkowe za pomocą cyfrowego warsztatu.	CP1, CP2	GK7_U10, GK7_U11
EU-U3	Student potrafi przygotować ilustracje cyfrowe pod względem artystycznym i formalnym na potrzeby finalnej publikacji, wydruku, wyświetlenia	CP2	GK7_U10, GK7_U11

KOMPETENCJE

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość roli, jaką odgrywa cyfrowa ilustracja we współczesnej komunikacji opartej o nowe media i potrafi uczestniczyć we wszystkich jej przejawach	CP1, CP2	GK7_K09

3. TREŚCI PROGRAMOWE

Kod	Tematyka
TP1	Scenariusz i scenorys jako podstawa adaptacyjna do działań ilustracyjnych
TP2	Budowanie świata ilustracyjnego poprzez transpozycję wyobraźni plastycznej na język technik multimedialnych
TP3	Konstrukcja ilustracji wirtualnej

Kod	Tematyka
TP4	Budowanie spójnej historii w oparciu o sekwencję plansz - Praca nad tomem ilustrowanym - kontur, kolor, faktura, cieniowanie
TP5	Typografia w ilustracji
TP6	Przegląd prac

4. LITERATURA

LITERATURA PODSTAWOWA

1. praca zbiorowa, Illustration Now, TASCHEN

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1. Deke McClelland, Photoshop CS Bible, Helion, 20014
2. Lawrence Zeegen, Secrets of Digital Illustration, 2007
3. Sharon Milne , Adobe Master Class: Illustrator Inspiring artwork and tutorials, 2013
4. Steven Withrow , Vector Graphics and Illustration, RotoVision, 2008