

Komiks i rysunek koncepcyjny - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Komiks i rysunek koncepcyjny
Kod przedmiotu	WA-KomRysKonc-Ć-POD16_pNadGenWH0SV
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Ilustracja i komiks z elementami concept art
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	podyplomowe
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Szymon Teluk

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	-	-	15 (w tym jako e-learning)	1 (w tym jako e-learning)	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Nauka o kompozycji obrazu dwuwymiarowego. Studenci podczas zajęć uczą się rozpoznawać kilkanaście rodzajów kompozycji i posługiwać się nimi w praktyce ilustratora, odpowiednio dostosowując je do planowanego obrazu. Przedmiot oswaja studenta z komponowaniem obrazu malarskiego, rysunkowego i fotograficznego, postaci barwnej, walorowej czy linearnej. Nauka wizualizacji świata przedstawionego za pomocą rysunku, przy użyciu modeli brył i schematów zapamiętywanych podczas nauki. Przedmiot kształci umiejętność rysowania z pamięci , która pozwoli odtwarzać różne formy w sposób poprawny bez posługiwania się dokumentacją i modelem. Celem przedmiotu jest nauka świadomego posługiwania się środkami wyrazu właściwymi dla komiksu, rysunku satyrycznego oraz karykatury.

Wymagania wstępne

Podstawowe kompetencje rysunkowe.

Zakres tematyczny

Umiejętność rysunku w formie koncepcyjnej. Świadome użycie znaków ikonicznych oraz lingwistycznych właściwych dla komiksu. Kształtowanie zindywidualizowanego języka plastycznego w zakresie warstwy semantycznej komiksu. Nauka spójnej wizualizacji rysunkowej w zakresie projektów koncepcyjnych.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są pod kierunkiem pedagoga. Wspólnie omawiane są różne przykłady oraz zastosowanie w praktyce nabywanych umiejętności. Indywidualny kontakt ze studentem odbywa się w formie korekt prac wykonywanych podczas ćwiczeń. Nauka o kompozycji obrazu dwuwymiarowego. Nauka wizualizacji świata przedstawionego i idei za pomocą rysunku. Studenci podczas zajęć uczą się rozpoznawać kilkanaście rodzajów kompozycji i posługiwać nimi w praktyce ilustratora.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada umiejętność dostosowywania dynamiki kompozycji i światła do ilustrowanych scen. Potrafi kształtować narrację nie linearną w komiksie.	K_W17	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Potrafi zastosowanie rysunek koncepcyjny od detalu architektonicznego aż po projekty gier video.	K_U08 K_U20	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada umiejętność stylizacji satyrycznej na potrzeby rysunku prasowego.Potrafi korzystać z fotografii w rysunku jako pomocy. Posiada umiejętność zastosowania perspektywy zbieżnej i jej alternatyw w interpretowaniu przestrzeni na dwóch wymiarach.	K_W03 K_W13 K_W17	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Posiada umiejętność rysowania z pamięci: sylwetki ludzkiej w ruchu, przestrzeni otwartej (pejzażu), zamkniętej (wnętrza) zwierząt w stanie spoczynku i w ruchu, architektury i przestrzeni urbanistycznej maszyn i przedmiotów wody i zjawisk atmosferycznych lub efemerycznych	K_W06 K_W11 K_U19	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Potrafi tworzyć, przygotowywać tzw. Storybordy, ilustracje reklamowe. Student potrafi świadomie używać znaków ikonicznych oraz lingwistycznych właściwych dla komiksu: onomatopeje – graficzna interpretacja dźwięku, dymki i didaskalia w odniesieniu do różnych wypowiedzi i ich nastroju, symbole graficzne i rysunki oddające różne stany i ruch.	K_W12 K_U18 K_U19 K_K01	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Posiada umiejętność stylizacji satyrycznej rysunku oraz wykonania karykatury twarzy i sylwetki. Posiada umiejętność posługiwania się różnymi modelami i schematami pomocnymi w odtwarzaniu form z pamięci.	K_W03 K_U10	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Podstawą oceny jest realizacja prac, które zmierzają do osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia.

Literatura podstawowa

Jerzy Szyłak, *Komiks, Świat przerysowany*, wyd. Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010

Jerzy Szyłak, *Poetyka komiksu, warstwa ikoniczna i językowa*, wyd. Słowo/obraz, terytoria, Warszawa 2000r.

Giuseppe Cristiano, *Kurs Tworzenia Storyboardów*, wyd. ABE DOM WYDAWNICZY 2008

Wojciech Frenzbau, Michał Gałek, Michał Uruszczak *Podstawy rysunku architektonicznego i krajobrazowego*, wyd Atropos Kraków 2012

Literatura uzupełniająca

Mark Simon *STORYBOARD - ruch w sztuce filmowej*, wyd. Wydawnictwo Wojciech Marzec 2010

Ray Smith, *Tajemnice warsztatu artysty*, wyd. Muza, Warszawa 1997

Andrew Loomis, *Creative illustration*, wyd. The King Press, New York 1947

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Szymon Teluk (ostatnia modyfikacja: 21-01-2018 00:18)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ