

Treści programowe

Podstawy rysunku i kompozycji obrazu

Wykłady:

- Odwzorowanie przestrzeni trójwymiarowej za pomocą rysunku odręcznego.
- Perspektywa.
- Kompozycja.
- Zastosowanie rysunku w grafice 3D.
- Analiza wybranych problemów kompozycji obrazu.
- Podstawowe elementy dzieła widzialnego, ich funkcjonowanie w świecie realnym i domyślnym.
- Osiągnięcia nauki w dziedzinie percepcji wzrokowej.

Ćwiczenia:

- Narzędzia;
- Materiały;
- Kształty podstawowe;
- Wstępny szkic;
- Określenie proporcji;
- Podstawy kompozycji;
- Perspektywa linearna;
- Osiągnięcie równowagi tonalnej;
- Światło i cień;
- Kompozycja i rysunek pejzażu;
- Miejski krajobraz;
- Naturalne faktury;
- Rysunek linearny.
- Rysunek walorowy.
- Synteza obiektu do znaku.
- Tworzenie iluzji przestrzeni.
- Światło i cień.
- Kadr- kompozycja, statyka, dynamika, impresja.
- Rysunek z wyobraźni.
- Rysunek – pomoc w kreowaniu sceny 3D.
- Rysunek jako element opisowy scen animacji – storyboard.
- Znak - budowa sylwety wybranego obiektu .
- Jasność, ciemność - organizacja stopni jasności w pracy plastycznej.
- Iluzja - tworzenie iluzji przestrzeni na obszarze dwuwymiarowym.
- Cechy układów - rytm, kontrast, dynamika, prostota, ekspresja.

Efekty kształcenia:

- Rozumienie potrzeby rysowania z użyciem komputera.
- Znajomość problematyki różnorodności linii , w stosunku do bogactwa przedmiotów natury, w budowie kompozycji rysunku, roli i znaczenia iluzji przestrzeni oraz iluzji światła, określenie znaczenia fragmentu rysunku w działaniu i wymowie całości rysunku, charakteru i wymowy znaków w rysunku w odniesieniu do przedmiotów i zjawisk w naturze, będących źródłem inspiracji, poznania i porównań.
- Rozumienie podstawowej roli jaką odgrywa rysunek w fazie projektowania na potrzeby grafiki komputerowej, zarówno 2D jak i 3D.
- Znajomość podstawowych problemów postrzegania i budowania dzieł plastycznych zwłaszcza takich jak: światło, barwa, faktura, wyodrębniony kontur kształtu etc.