Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-I-2
Przedmiot:	**Cyfrowe przetwarzanie obrazu**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Drążyk Waldemar, mgr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	1,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 6,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 3,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Podstawowa umiejętność posługiwania się pakietem Adobe CS3/CS4 (Adobe Photoshop, Illustartor, InDesign, Acrobat Professional). Podstawowa znajomość liternictwa i typografii
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • objaśnienie lub wyjaśnienie • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Podstawowe pojęcia związane z obrazem cyfrowym. 2. Warstwy, maski, inteligentne filtry i obiekty. 3. Selekcje, zaznaczanie i wycinanie obiektów. 4. Tekst w obrazie cyfrowym. 5. Łączenie elementów różnych obrazów. 6. Poprawa jasności i kolorystyki zdjęcia, redukcja cieni i przebarwień. 7. Tworzenie animacji w programie Photoshop CS4. 8. Charakterystyka programu Flash CS4. 9. Tworzenie i edycja animacji w programie Flash CS4.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: Photoshop CS4, Flash CS4. Zaliczenie na ocenę.
Literatura:	1. *T. Pavlidis, Grafika i przetwarzanie obrazów, WNT, Warszawa, 1987.* 2. *W. Skarbek, Metody reprezentacji obrazów cyfrowych, PLJ, Warszawa, 1993.* 3. *R. Zimek,Ł. Oberlan, ABC grafiki komputerowej, Wydawnictwo Helion, 2004.* 4. *W. Malina, M. Smiatacz, Metody cyfrowego przetwarzania obrazów, Wydawnictwo Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2006.*
Dodatkowe informacje:	Kontakt - adres mailowy: naucz@interia.pl
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz obsługi urządzeń peryferyjnych (skaner, drukarka, ploter) 02W zna programy komputerowe do cyfrowej obróbki obrazu: Adobe Photoshop 03W zna narzędzia, funkcje i opcje dostępne w programie oraz swobodnie znajduje je w przyborniku, na panelach i pasku zadań 04W ma wiedzę z zakresu grafiki bitowej i wektorowej 05U potrafi przystosować przestrzeń roboczą programu do własnych potrzeb 06U potrafi stworzyć obraz wyłącznie lub częściowo posługując się narzędziami cyfrowymi 07U potrafi wykonać podstawową korektę obrazu: zmianę rozdzielczości i wymiarów obrazu, prostowanie i kadrowanie, usuwanie przebarwień, zastępowanie kolorów, dopasowanie jasności i nasycenia 08U potrafi stosować różne narzędzia zaznaczania 09U w edycji obrazu posługuje się warstwami i maskami 10U tworzy projekty typograficzne z zastosowaniem maski przycinającej z tekstu, zniekształcając tekst oraz wykorzystując tekst do tworzenia innych elementów graficznych 11U potrafi zapisywać obrazy w różnych trybach i formatach 12U rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej

Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 05U, 06U, 07U, 08U, 09U, 10U, 11U. - werefikacja na podstwawie wykonanych prac (zapisane pliki). 04W, 08U, 12U - werefikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej na zajęciach.