

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G22p-I-2
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mikulski Michał, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 30,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość obsługi komputera z podstawową umiejętnością pracy na aplikacjach środowiska graficznego.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Jest to wstęp do zadań związanych z grafiką projektową. Student na zajęciach zapoznaje się z warsztatem przeznaczonym do kreowania komunikacji wizualnej. Na podstawie oprogramowania Adobe Photoshop objaśnione są zagadnienia digitalizacji obrazu, sposoby zapisu i kompresji plików. Omówione zostają poszczególne formaty plików graficznych i zależności wykorzystania ich w różnych mediach. Wprowadzone zostają typowe działania w obróbce graficznej obrazu jak kadrowanie, dostosowanie kolorystyczne, praca na maskach, wycinanie i komponowanie. Student uczy się świadomie wykorzystywać elementy graficzne tworząc komunikat wizualny.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • praca semestralna • projekt • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Zaliczeniem jest ocena projektu w formie wydruku. Praca zawiera elementy graficzne i typograficzne.
Literatura:	1. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka, Oficyna, Wydawnictwo 2013 2. Rudolf Arnheim, Myślenie wzrokowe, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011 3. Władysław Strzemiński, Teoria widzenia, Wydawnictwo Literackie, 1974 4. Adobe Photoshop CS6/CS6PL, Oficjalny podręcznik, Gliwice, Wydawnictwo Helion, 2013.
Dodatkowe informacje:	kontakt: mimikulski@gmail.com
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 12K rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej