

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E44g-II-4.18
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu (g)
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Specjalność:	grafika
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Drążyk Waldemar, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	1,0
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 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa umiejętność posługiwania się pakietem Adobe CS3/CS4 (Adobe Photoshop, Dreamweaver CS4).
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Tworzenie i edycja animacji w programie Flash CS4/CS6. 2. Dźwięk w animacji. 3. Action script 2.0 i 3.0 w animacjach programu Fash CS4/CS6. 4. Kaskadowe arkusze sów CSS. 5. Tworzenie serwisu stron WWW w programie Dreamweaver. 6. Umieszczanie animacji Flash na stronie WWW.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: Photoshop , Flash, Dreamweaver. Zaliczenie na ocenę.
Literatura:	Adobe Dreamweaver CS6 PL OFICJALNY PODRĘCZNIK,Wydawnictwo Helion, 2014. Adobe Flash CS6PL OFICJALNY PODRĘCZNIK,Wydawnictwo Helion, 2014.
Dodatkowe informacje:	e-mail: wdrazyk@poczta.umcs.lublin.pl konsultacje: Wirtualny Kampus - BigBlue ButtonBN: wtorek 19.30 -20.30, środa 17.00 -18.00 sala nr.5.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość obsługi programu komputerowego oraz urządzeń peryferyjnych (skaner, drukarka) 02W zna program 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 cyfrowej obróbki tekstu i obrazu 11U potrafi zapisywać obrazy w różnych trybach i formatach 12K 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. - weryfikacja na podstawie wykonanych prac (zapisane pliki). 04W, 08U, 12U - weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej na zajęciach.
---	--