

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G33-II-4
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Plewko Sławomir, dr
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 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • film • korekta prac • pokaz • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Opis formatów grafiki cyfrowej. 2. Omówienie różnic między grafiką wektorową a rastrową. 3. Poznanie technik pracy z negatywem cyfrowym w programie Adobe Camera Raw. 4. Podstawy pracy z aparatem cyfrowym. 5. Warstwy, maski, inteligentne filtry i obiekty, selekcje, zaznaczanie i wycinanie obiektów 6. wyjaśnienie problemu rozdzielczości w obrazie cyfrowym. 7. Problem koloru w obrazie cyfrowym. 8. Przygotowanie grafiki do druku fotograficznego i publikacji elektronicznej. 9. Retusz zdjęć . 10. Praca z programem Adobe Bridge. 11. Synchronizacja całego pakietu pod kątem ustawień koloru. 12. Tworzenie strony internetowej w programie Adobe Bridge. 13. Omówienie zasad na jakich współpracują programy z pakietu Adobe.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • egzamin ustny • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	obecność przygotowanie pracy zaliczeniowej egzamin ustny z zakresu tematów realizowanych na ćwiczeniach
Literatura:	1. 2+3D, grafika plus produkt, ogólnopolski kwartalnik projektowy, Wydawca Fundacja Rzecz Piękna, Kraków. 2. Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Do, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2003. 3. Quentin Newark, Design i grafika dzisiaj - podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006. 4. Alice Twemlowe, Czemu służy grafika użytkowa? - podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006. 5. Gavin Ambrose, Paul Harris, Twórcze projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007. 6. C.D. Watkins i in., Nowoczesne metody przetwarzania obrazu, WNT, Warszawa 1995. 7. T. Pavlidis, Grafika i przetwarzanie obrazów, WNT, Warszawa, 1987. 8. W. Skarbek, Metody reprezentacji obrazów cyfrowych, PLJ, Warszawa, 1993. 9. R. Zimek, Ł. Oberlan, ABC grafiki komputerowej, Wydawnictwo Helion, 2004. 10. W. Malina, M. Smiatcz, Metody cyfrowego przetwarzania obrazów, Wydawnictwo Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2006.

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
-------------------------------------	--