

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G33-II-3
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Smit Sebastian, 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 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość obsługi środowiska Windows, podstawowa znajomość oprogramowania graficznego Adobe
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Opis formatów grafiki cyfrowej. 2. Omówienie różnic między grafiką wektorową a rastrową. 3. Warstwy, maski, inteligentne filtry i obiekty, selekcje, zaznaczanie i wycinanie obiektów 4. Zagadnienie ścieżek w programach Photoshop, Illustrator, AfterEffects 5. Rozdzielczości w obrazie cyfrowym. 6. Koloru w obrazie cyfrowym. 7. Przygotowanie grafiki do druku fotograficznego i publikacji elektronicznej. 8. Retusz zdjęć . 9. Synchronizacja całego pakietu pod kątem ustawień koloru. 10. Omówienie zasad na jakich współpracują programy z pakietu Adobe 11. Omówienie metody i zasad importowania Adobe Dynamic Link
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	1. Frekwencja na zajęciach 2. Realizacja pracy zaliczeniowej
Literatura:	1. Albers J., <i>Interakcja barw</i>, Kraków, 1998; 2. Arnheim R., <i>Sztuka i percepcja wzrokowa</i>, Warszawa, 1978 3. Ostrowski M., <i>Informacja obrazowa</i>, Warszaw, 1992
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