

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:	Pastuszek Włodzimierz, dr hab.
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 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • ekspozycja • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie
Zakres tematów:	Program przedmiotu obejmuje podstawowe pojęcia z zakresu obróbki cyfrowych obrazów. Treści programowe: 1. Opracowanie koncepcji <i>zwierzaka dziwaka</i> np.: słoniożyrafopanterostrusiopsa 2. Wybranie siedmiu fotografii cyfrowych dowolnych zwierząt 3. Przygotowanie fragmentów obrazów do kreacji <i>zwierzaka dziwaka</i> 4. Montaż cyfrowy <i>zwierzaka dziwaka</i> 5. Wykonanie drugiego projektu w tej samej technologii. Temat: <i>niebanalnie o banalnym</i>. Studentowi przydzielą się losowo (bez możliwości zamiany czy wyboru) banalny przedmiot (np.: ołówek, jabłko, kubek, widelec itp.) który należy niebanalnie zaprezentować w obrazie. Ostateczna wersja projektu musi być przygotowana (zapisana) do druku cyfrowego. Zadaniem obowiązkowym jest wykonanie dwóch projektów graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3)
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne
Warunki zaliczenia:	wykonanie dwóch projektów graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3)
Literatura:	Literatura podstawowa: 1. Albers J., <i>Interakcja barw</i>, Kraków, 1998; 2. Arnheim R., <i>Sztuka i percepcja wzrokowa</i>, Warszawa, 1978 3. D. McClelland, <i>Oko woko z Adobe Photoshop CS3</i>, Helion 2008; 4. Kamiński B., <i>Prepress i barwy</i>, Warszawa, 1997; 5. Ostrowki M., <i>Informacja obrazowa</i>, Warszaw, 1992 Literatura uzupełniająca: 1. Krupiński J., <i>Z-WIEDNIE ontologiczne podstawy sztuki projektowania</i>, Kraków, 1993; 2. Pastuszek W., <i>Kolor czy barwa, wstęp do grafiki komputerowej</i>, Warszawa, 1993; 3. Pastuszek W., <i>Barwa w grafice komputerowej</i>, Warszawa, 2000; 4. Pastuszek W., <i>Trzy spojrzenia na barwę</i>, Warszawa 2005.

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