

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E46g-II-3
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Drażyk Waldemar, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	1,0 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 6,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 3,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa umiejętność posługiwania się pakietem Adobe CS3/CS4 (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat Professional). Podstawowa znajomość literatury i typografii
Metody dydaktyczne:	• konsultacje • opis • pokaz • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Podstawowe pojęcia związane z obrazem cyfrowym. 2. Warstwy, maski, inteligentne filtry i obiekty. 3. Selekcje, zaznaczanie i wycinanie obiektów. 4. Tekst w obrazie cyfrowym. 5. Łączenie elementów różnych obrazów. 6. Poprawa jasności i kolorystyki zdjęcia, redukcja cieni i przebarwień. 7. Tworzenie animacji w programie Photoshop CS4. 8. Charakterystyka programu Flash CS4. 9. Tworzenie i edycja animacji w programie Flash CS4.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: Photoshop CS4, Flash CS4. Zaliczenie na ocenę.
Literatura:	1. T. Pavlidis, <i>Grafika i przetwarzanie obrazów</i>, WNT, Warszawa, 1987. 2. W. Skarbek, <i>Metody reprezentacji obrazów cyfrowych</i>, PLJ, Warszawa, 1993. 3. R. Zimek, L. Oberlan, <i>ABC grafiki komputerowej</i>, Wydawnictwo Helion, 2004. 4. W. Malina, M. Smiatcz, <i>Metody cyfrowego przetwarzania obrazów</i>, Wydawnictwo Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2006.
Dodatkowe informacje:	Kontakt - adres mailowy: naucz@interia.pl
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