

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G49p-III-5
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/5
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 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:	1. Średniozaawansowana znajomość technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. 2. Student ma mieć wiedzę z zakresu grafiki bitowej i wektorowej potrafi przystosować przestrzeń roboczą programu do własnych potrzeb
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • konsultacje • korekta prac • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Szczegółowy opis formatów zapisu edycji cyfrowej obrazu. 2. Urządzenie wejściowe i wyjściowe, tzw. peryferyjne (skaner, drukarka, ploter). 3. Rozdzielczości plików. 4. Zarządzanie barwą i problem reprodukcyjności koloru w obrazie cyfrowym. 5. Profile ICC w praktyce 6. Przygotowanie do publikacji elektronicznej. 7. Typografia cyfrowa i jej zastosowanie w cyfrowej obróbce obrazu.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Wymagana jest obecność na zajęciach, aktywne uczestnictwo oraz samodzielna praca studenta w domu nad poznanymi na zajęciach zagadnieniami.
Literatura:	1. D. Wieprzkowicz, Photoshop CC. Wszystko, co musisz wiedzieć o Photoshopie CC, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014 2. Autor: Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013 3. Piotr Zawojski, Elektroniczne obrazy – Między sztuką i technologią, Wydawnictwo Szumacher 2000 4. Ambrorse / Harris, Pre-press, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa 2010 5. J. Felici, Kompletny przewodnik po typografii (wyd. 2), Czysty Warsztat, Gdańsk 2009 6. R. Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, d2d.pl, Kraków 2007 7. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo DO, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2007 8. – A. Wolański, Edycja Tekstów. Praktyczny poradnik, Wydawnictwo Naukowe PAN, Warszawa 2008
Dodatkowe informacje:	
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość graficznych programów komputerowych oraz obsługi urządzeń peryferyjnych (skaner, drukarka, ploter) 02W zna zaawansowane funkcje programów komputerowych do cyfrowej obróbki obrazu: Adobe Photoshop, Illustrator 03U potrafi tworzyć obrazy wyłącznie lub częściowo posługując się narzędziami cyfrowymi 04U potrafi wykonać zaawansowane korekty i transformacje obrazu za pomocą narzędzi cyfrowych 05U w edycji obrazu posługuje się zaawansowanymi technikami pracy z warstwami, maskami, filtrami i kanałami 06U tworzy projekty typograficzne z zastosowaniem maski przycinającej z tekstu, zniekształcając tekst, wykorzystując tekst do tworzenia innych elementów graficznych, łącząc tekst z obrazem 08U rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej