

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G11-II-3
Przedmiot:	Druk cyfrowy
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. 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 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	1. Podstawowa znajomość programów operujących w środowisku bitmapowym i wektorowym: Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator. 2. Podstawowa znajomość z zakresu cyfrowej edycji obrazu (szparowanie na kanałach; techniki importowania i skanowanie; digitalizacja obrazu wytworzonego technikami analogowymi takimi jak: rysunek czy malarstwo)
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Cykl prac o charakterze kolażu cyfrowego z wykorzystaniem programów graficznych. Kolaż budowany będzie z elementów zaimportowanych do komputera (np. przy użyciu skanera lub aparatu cyfrowego), które następnie zostaną poddane wieloetapowej obróbce cyfrowej. Dalszej kolejności pracy należy użyć elementów generowanych bezpośrednio w komputerze. Kompozycja może mieć zarówno charakter abstrakcyjny, jak i przedstawiający (do wyboru).
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Wymagana jest obecność na zajęciach, aktywne uczestnictwo oraz oraz samodzielna praca studenta. Oceniana jest zgodność projektów z założeniami i wytycznymi postawionymi przez prowadzącego, odpowiednie i świadome wykorzystanie środków technologicznych a także wysoka wartość artystyczna. Zaliczenie semestru odbywa się: • na podstawie przeglądu wykonanych prac przedłożonych do oceny – w formie cyfrowej jak i w postaci gotowego wydruku. • zaaranżowania ekspozycji przewidzianej do tego celu w pracowni.
Literatura:	Literatura przedmiotu: 1. Kandynski W., Punkt i linia, płaszczyzna, Warszawa, PIW, 1986 2. C.D. Watkins, Nowoczesne metody przetwarzania obrazu, WNT, Warszawa 1995. 3. T. Pavlidis, Grafika i przetwarzanie obrazów, WNT, Warszawa, 1987. 4. W. Skarbek, Metody reprezentacji obrazów cyfrowych, PLJ, Warszawa, 1993. 5. W. Malina, M. Smiatacz, Metody cyfrowego przetwarzania obrazów, Wydawnictwo Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2006. 6. D. D. Busch, Digital Photography and Imaging, Fotografia cyfrowa i obróbka obrazu. Wprowadzenie, tłumaczenie: M. Arent, W. Kurylak, P. Zielniok, Wydawnictwo Helion, 2004. 7. A. Kwaśny, Od skanera do drukarki, Wydawnictwo Helion, 2006. 8. B. Fraser, Ch. Murphy, F. Bunting, C. McCue, Profesjonalne zarządzanie barwą. Wydanie II. Profesjonalny druk. Przygotowanie materiałów. Komplet, tłumaczenie: P. Cieślak, M. Samodulski, J. Thiele-Wieczorek, Wydawnictwo Helion, 2007. Literatura pomocnicza: 1. Katalogi i wydawnictwa związane z cyklicznymi wystawami graficznych: Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków, Triennale Grafiki Polskiej Katowice, Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej Gdynia, Biennale Kolor w Grafice Toruń, Biennale Grafiki Studenckiej Poznań, etc.

Dodatkowe informacje:	• Pozyskanie umiejętności zaawansowanej pracy z takimi przestrzeniami koloru jak CMYK czy RGB. • Umiejętność zastosowania odpowiedniego papieru. • Pozyskanie wiedzy z zakresu zarządzania barwą • Specyfika druku wielkoformatowego.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki cyfrowej, graficznych programów komputerowych oraz przygotowania do druku 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji prac w zakresie druku cyfrowego pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie artysty grafika 03U umiejętnie posługuje się nowoczesnymi narzędziami warsztatowymi takimi jak: komputer, fotografia cyfrowa, tablet, skaner, graficzne oprogramowanie (głównie pakiet Adobe) 04U potrafi zapisywać obrazy w różnych trybach i formatach, zna zasady zarządzania kolorem, potrafi przypisać odpowiedni profil barwny 05U ma umiejętność przygotowania swoich prac do druku i do ekspozycji, potrafi urządzić wystawę, dokumentować oraz prezentować własne dokonania artystyczne 06K jest zdolny do rozwiązywania problemów artystycznych i technologicznych 07U ma świadomość zakresu możliwości jakie wnosi do grafiki artystycznej druk cyfrowy i umie je zastosować