

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G22p-I-1
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
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:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa umiejętność posługiwania się pakietem Adobe CS3/CS4 (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat Professional). Podstawowa znajomość liternictwa 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, Ł. Oberlan, <i>ABC grafiki komputerowej</i>, Wydawnictwo Helion, 2004. 4. W. Malina, M. Smiatacz, <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 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 07U potrafi przygotować pliki i obrazy dla potrzeb internetowych 08K rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej