

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G33-II-4
Przedmiot:	Cyfrowe przetwarzanie obrazu
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	II/4
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 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ekspozycja • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie
Zakres tematów:	Program przedmiotu obejmuje zapoznanie studentów z logiką i interfejsem pakietu do grafiki 3D (Bryce) Treści programowe: 1. Projektowanie obrazu w 3D 2. Modelowanie obiektów i atmosfery 3. Teksturowanie, techniki teksturowania 4. Przedplan, pierwszy plan, drugi plan 5. Światło i modelowanie światłem 6. Rendering grafiki 3D Zadaniem obowiązkowym jest wykonanie dwóch prac graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3): 1. <i>Fantastyczny pejzaż</i> 2. <i>Magiczna przestrzeń</i>
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne
Warunki zaliczenia:	wykonanie dwóch prac graficznych na zadane tematy (druk cyfrowy w formacie A3): 1. <i>Fantastyczny pejzaż</i> 2. <i>Magiczna przestrzeń</i>
Literatura:	Literatura podstawowa 1. Dempski K., DirectX. <i>Rendering w czasie rzeczywistym</i>, Wyd. Helion, Gliwice 2003, 2. S.Eliot, P.Miller, <i>3D Studio MAX2 vademecum profesjonalisty</i>, Helion, Warszawa 2000 3. Harrison L.T., <i>Introduction to 3D Game Engine Design Using DirectX 9 and C</i>, Wyd. Apress, USA 2003, 4. D. Kowalczyk, <i>Magia Bryce 3D w 15 lekcjach</i>, Lynx-sft, Warszawa 2000 Literatura uzupełniająca 1. A. Porczak, <i>Interfejsy sztuki</i>, Katedra Intermediów ASP wKrakowie 2008,; 2. W. Pastuszek, <i>Barwa w grafice komputerowej</i>, Warszawa, 2000; 3. W. Pastuszek, <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 12U rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03W, 04W, 05U, 06U, 07U, 08U, 09U, 10U, 11U, 12U - weryfikacja efektów kształcenia na podstawie opracowania w programie i wykonania obowiązujących prac graficznych