

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E46g-II-3
Przedmiot:	<b>Cyfrowe przetwarzanie obrazu</b>
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:	<b>Drażyk Waldemar, mgr</b>
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 liternictwa i typografii
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konsultacje</li> <li>• opis</li> <li>• pokaz</li> <li>• warsztaty grupowe</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawowe pojęcia związane z obrazem cyfrowym.</li> <li>2. Warstwy, maski, inteligentne filtry i obiekty.</li> <li>3. Selekcje, zaznaczanie i wycinanie obiektów.</li> <li>4. Tekst w obrazie cyfrowym.</li> <li>5. Łączenie elementów różnych obrazów.</li> <li>6. Poprawa jasności i kolorystyki zdjęcia, redukcja cieni i przebarwień.</li> <li>7. Tworzenie animacji w programie Photoshop CS4.</li> <li>8. Charakterystyka programu Flash CS4.</li> <li>9. Tworzenie i edycja animacji w programie Flash CS4.</li> </ol>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• realizacja projektu</li> <li>• zaliczenie praktyczne</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: Photoshop CS4, Flash CS4. Zaliczenie na ocenę.
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. T. Pavlidis, <i>Grafika i przetwarzanie obrazów</i>, WNT, Warszawa, 1987.</li> <li>2. W. Skarbek, <i>Metody reprezentacji obrazów cyfrowych</i>, PLJ, Warszawa, 1993.</li> <li>3. R. Zimek, Ł. Oberlan, <i>ABC grafiki komputerowej</i>, Wydawnictwo Helion, 2004.</li> <li>4. W. Malina, M. Smiatacz, <i>Metody cyfrowego przetwarzania obrazów</i>, Wydawnictwo Akademicka Oficyna Wydawnicza Exit, 2006.</li> </ol>
Dodatkowe informacje:	Kontakt - adres mailowy: naucz@interia.pl

<p>Modułowe efekty kształcenia:</p>	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą technik cyfrowego przetwarzania obrazu obejmującą znajomość obsługi programu komputerowego oraz urządzeń peryferyjnych (skaner, drukarka)</p> <p>02W zna program do cyfrowej obróbki obrazu: Adobe Photoshop</p> <p>03W zna narzędzia, funkcje i opcje dostępne w programie oraz swobodnie znajduje je w przyborniku, na panelach i pasku zadań</p> <p>04W ma wiedzę z zakresu grafiki bitowej i wektorowej</p> <p>05U potrafi przystosować przestrzeń roboczą programu do własnych potrzeb</p> <p>06U potrafi stworzyć obraz wyłącznie lub częściowo posługując się narzędziami cyfrowymi</p> <p>07U potrafi wykonać podstawową korektę obrazu: zmianę rozdzielczości i wymiarów obrazu, prostowanie i kadrowanie, usuwanie przebarwień, zastępowanie kolorów, dopasowanie jasności i nasycenia</p> <p>08U potrafi stosować różne narzędzia zaznaczania</p> <p>09U w edycji obrazu posługuje się warstwami i maskami</p> <p>10U tworzy projekty typograficzne z zastosowaniem cyfrowej obróbki tekstu i obrazu</p> <p>11U potrafi zapisywać obrazy w różnych trybach i formatach</p> <p>12K rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia własnych umiejętności technicznych i ich znaczenie w pracy twórczej</p>
-------------------------------------	--