

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Grafika rastrowa**

**Kod przedmiotu: GS\_11**

**Rodzaj przedmiotu: kierunkowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 1**

**Semestr: 1**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 4;**

**laboratorium - 14;**

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 5**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z cyfrowymi narzędziami kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazu. Przedmiot ma na celu przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki bitmapowej, jej charakterystyki, zalet i ograniczeń oraz oprogramowania służącego do jej tworzenia. Przedmiot ma przybliżyć studentom wiedzę na temat funkcjonowania narzędzie rastrowych obróbki obrazu, ich zastosowania oraz opanowanie konkretnego narzędzia w stopniu podstawowym, tak aby student mógł się w sposób kreatywny i twórczy posługiwać się nim w realizacji ćwiczeń oraz zadań semestralnych.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy technik graficznych, Kompozycja.

Przedmiot wprowadza nowe treści kształcenia.

**3. Opis form zajęć**

**a) Wykłady**

- **Treści programowe :**

- Wprowadzenie do grafiki rastrowej. Rozróżnienie grafiki wektorowej i rastrowej.
- Środowisko programu Adobe Photoshop.
- Miejsce obrazów w sztuce współczesnej. Zastosowanie grafiki rastrowej na wybranych przykładach.
- Typy i formaty plików graficznych i ich zastosowanie.
- Systemy barwne i przestrzenie kolorów: RGB, CMYK.
- Zagadnienie kompresji plików graficznych.
- Zagadnienie kompresji plików graficznych.
- **Metody dydaktyczne**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
  - Dyskusja w grupie.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
  - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo za ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Wykład jest wprowadzeniem do realizacji zadań semestralnych.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. Piotr Zawojski, Obrazy elektroniczne – eksplozja produkcji, implozja sensu; [w:], „Format” 2001, nr 1–2;
  2. Hans Belting, Miejsce obrazów, przeł. Mariusz Bryl, „Artium Questiones” vol.XI,2000;
  3. Manovich Lev, Język nowych mediów, Warszawa 2006, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Obrazy i obrazowanie w dobie mediów elektronicznych, red. Violetta Sajkiewicz, Katowice 2010, wyd. Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Muzeum Śląskie
  2. Zawojski Piotr, Elektroniczne obrazowości. Między sztuką a technologią, Kielce 2000, wyd. Szumacher;
  3. Zawojski Piotr, Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii, Katowice 2010, wyd.Poltex
  4. Belting Hans, Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie, Kraków 2007, wyd. Universitas;
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe :**
  - Omówienie interface'u Adobe Photoshop.
  - Omówienie podstawowych narzędzi do obróbki bitmapy oraz selekcji.
  - Omówienie działania warstw oraz masek.
  - Kadrowanie, prostowanie oraz zmiana rozmiaru obrazu.
  - Edycja obrazu oraz użycie filtrów.
  - Wykorzystanie nabytych umiejętności w tworzeniu autorskiego obrazu graficznego.

- Korekta indywidualna zrealizowanych tematów za pomocą prac graficznych.

Tematy ćwiczeń:

„Tekstura” – stworzenie tekstury z uprzednio przygotowanych śladów manualnych;  
„Pastisz malarstwa” – wybranie jednego dzieła autora z listy w celu zinterpretowania obrazu za pomocą wypracowanych środków grafiki rastrowej. Zadanie nie polega na skopiowaniu dzieła, lecz na skorzystaniu ze stylistyki konkretnego twórcy.

- 1/Robert Rauschenberg
- 2/Roy Lichtenstein
- 3/Władysław Hasior
- 4/Ernst Ludwig Kirchner
- 5/George Braque
- 6/Pablo Picasso
- 7/Francis Bacon
- 8/Willem de Kooning
- 9/Jean Dubuffet
- 10/Bernard Buffet
- 11/Amedeo Modigliani
- 12/Paul Cézanne
- 13/Salvador Dali

„Postać”(zadanie grupowe) – stworzenie czterech postaci w dwuosobowych grupach z uprzednio wylosowanych obco brzmiących słów.

„Portret” – stworzenie dowolnego portretu za pomocą uprzednio wypracowanych środków graficznych cyfrowych.

- Przegląd. Korekta ćwiczeń wykonanych w przeciągu całego semestru.
- **Metody dydaktyczne:**
  - Prezentacje prac graficznych współczesnych artystów;
  - Prezentacje prac graficznych studentów WSTI;
  - Dyskusja w grupie;
  - Zespołowe tworzenie projektów;
  - Indywidualna korekta;
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Aktywne uczestnictwo na zajęciach.
  - Systematyczna praca w ciągu całego semestru.
  - Poprawne wykonanie wszystkich ćwiczeń w ramach pracy na zajęciach oraz w czasie własnym.
  - Prace powinny być wydrukowane w formacie A3 (lub innym ustalonym z wykładowcą) na papierze o gramaturze nie mniejszej niż 200 g oraz osobiście zaprezentowane na przeglądzie zaliczeniowym.
  - Wszystkie prace powinny być zapisane w postaci cyfrowej (w formacie **.jpg**) oraz dostarczone w dniu zaliczenia, w jednym folderze, opisane wg wzoru:  
*nazwisko\_imię\_photoshop\_temat Ćwiczenia.jpg*
- **Wykaz literatury podstawowej**

1. Fraser B., Murphy C., Bunting F.: Profesjonalne zarządzanie barwą. Gliwice: Helion, 2006
2. Adobe Creative Team Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik Helion 2016
3. Dan Margulis Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty. Helion

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Bert Monroy, Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo Helion, 2009
2. Anna Owczarz-Dadan Photoshop CS4 PL. Ćwiczenia praktyczne Helion
3. Artur Mościcki, Kamil Mościcki, Photoshop. Pluginy i efekty specjalne, Helion,
4. Magazyny: psd Photoshop, Computer arts

**4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	4
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	7
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	26
	Projekt indywidualny	50
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>125</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>5</b>

**5. Wskaźniki sumaryczne**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 18
  - Liczba punktów ECTS – 0,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 14
  - Liczba punktów ECTS – 4

**6. Zakładane efekty kształcenia:**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_11_W01	Ma wiedzę na temat sposobów realizacji prac graficznych za pomocą programu komputerowego Adobe Photoshop. Zna w	K_W03, K_W08

	stopniu podstawowym możliwości programu Adobe Photoshop	
GS_11_W02	Ma wiedzę na temat współczesnych cyfrowych metod kreacji graficznej i jest świadomy rozwoju technologicznego.	K_W03, K_W08
GS_11_U01	Umie samodzielnie tworzyć oraz realizować koncepcje graficzne na zadany temat oraz posiada umiejętności doboru odpowiednich środków do ich realizacji. Umie posługiwać się różnymi stylistykami w obrębie narzędzi cyfrowych programu Adobe Photoshop, z uwzględnieniem autorskich rozwiązań artystycznych.	K_U01
GS_11_U02	Umie sprawnie, w stopniu podstawowym, posługiwać się programem Adobe Photoshop.	K_U10
GS_11_K01	Potrafi twórczo myśleć w procesie rozwiązywania problemów graficznych, adoptować się do nowych rozwiązań i pomysłów stylistycznych wykorzystując swoją wyobraźnię i intuicję.	K_K04, K_K07
GS_11_K02	Potrafi twórczo pracować w grupie. Potrafi obiektywnie ocenić wyniki swojej pracy, jak i kolegów, potrafi udzielić konstruktywnej krytyki oraz publicznie potrafi bronić swoich koncepcji i przekonań.	K_K07

**7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_11_W01	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_W03	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U01	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U02		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K01		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K02		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
--------------------	---

(Symbol)	
GS_11_W01	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_11_W02	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_11_U01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_11_U02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_11_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_11_K02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.