

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: stacjonarne

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

 wykłady – 8;

 laboratorium - 30;

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 w 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 interfejsu 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
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	7
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	50
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 38
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - 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	<i>x</i>	<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_W03	<i>x</i>	<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U01	<i>x</i>	<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U02		<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K01		<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K02		<i>x</i>	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
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.