

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: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 30;

Forma niestacjonarna

wyklady – 5;

laboratorium – 18;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 3

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. Domański M., *Obraz cyfrowy*. Warszawa: Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, 2010.
2. Romaniuk A., Książek T., Blacha I., *Pomiędzy grafiką a obrazem wirtualnym*. Katowice: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, 2015.
3. Evening M., *Mistrzowska edycja zdjęć*. Gliwice: Helion, 2011.

• Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Zawojski P., *Obrazy elektroniczne – eksplozja produkcji, implozja sensu* [w:] „Format” 2001, nr 1–2.
2. Zawojski P., *Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią*. Kielce: Szumacher, 2000.
3. Belting H., *Miejsce obrazów* [w:] „Artium Questiones” 2000, vol. XI.
4. Freeman M., *HDR – zdjęcia o dużej rozpiętości tonalnej*. Warszawa: G+J RBA, 2010.

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. Faulkner A, Chavez C., *Adobe Photoshop CC/CC PL*. Gliwice: Helion, 2016.
2. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop*. 3DTotal Publishing, 2020.
3. Gądek T., *Photoshop*. Gliwice: Helion, 2016.
4. Zakrzewski P., *Kompedium DTP*. Gliwice: Helion, 2015.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL*. Gliwice: Helion, 2011.
2. Owczarz-Dadan A., *Photoshop CS5 PL*. Gliwice: Helion, 2010.
3. *Beginner's Guide To Procreate: Characters*. 3DTotal Publishing, 2021.
4. *Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an iPad*. 3DTotal Publishing, 2020.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	9
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Projekt indywidualny	10
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	4
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	9
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	11
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18
	Projekt indywidualny	19
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	7
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
---	-----------

Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3
--	----------

a) **Wskaźniki sumaryczne**

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 46
 - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 1,8

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 29
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 1,8

5. 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 stopniu podstawowym możliwości programu Adobe Photoshop	K_W03, K_W08
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	K_K07

	ocenić wyniki swojej pracy, jak i kolegów, potrafi udzielić konstruktywnej krytyki oraz publicznie potrafi bronić swoich koncepcji i przekonań.	
--	---	--

6. 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

7. 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.