



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Grafika bitmapowa 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-GB2-ZP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	lic. Kamil Mirkowicz
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Razem godzin	32

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie rozszerzonej wiedzy o tworzeniu i edycji grafiki bitmapowej.
CP2	Uzyskanie rozszerzonych umiejętności posługiwania się funkcjami programu Adobe Photoshop w celu realizacji różnych typów grafik bitmapowych.
CP3	Opanowanie zdolności sprawnego posługiwania się oprogramowaniem służącym do profesjonalnej pracy w charakterze grafika komputerowego.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość podstawowych funkcji programu Adobe Photoshop.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna zasady kreacji i tworzenia rozbudowanych form graficznych z różnorodnym przeznaczeniem.	CP1, CP2	GK6_W04
EU-W2	Rozumie znaczenie używanych narzędzi kreowania grafiki bitmapowej w tworzeniu własnych prac graficznych.	CP1, CP2, CP3	GK6_W04
EU-W3	Ma zwiększoną świadomość rozwoju technik obróbki obrazu, która pozwala na przygotowanie różnorodnych grafik dwuwymiarowych, w tym do wykorzystywania w innych programach graficznych.	CP2	GK6_W10

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Umie tworzyć zaawansowane i kompletne projekty graficzne w programie Adobe Photoshop.	CP1, CP2	GK6_U05, GK6_U06

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Potrafi wykonywać zaawansowane transformacje obiektów bitmapowych oraz postugiwać się narzędziami do korekcji grafiki.	CP1, CP2, CP3	GK6_U05, GK6_U06
EU-U3	Potrafi zautomatyzować wykonywaną pracę w wykorzystywanym oprogramowaniu.	CP2, CP3	GK6_U05, GK6_U06

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Ma zwiększoną świadomość rozwoju technik obróbki obrazu, która pozwala na przygotowanie różnorodnych grafik dwuwymiarowych, w tym do wykorzystywania w innych programach graficznych.	CP1, CP3	GK6_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka			Realizuje efekt
		projekt	laboratorium	
TP1	Zaawansowane narzędzia transformacji obiektów bitmapowych i wektorowych. Używanie narzędzia Wypaczenie Marionetkowe. Skalowanie obiektów z uwzględnieniem zawartości. Retuszowanie obrazu przy użyciu zaawansowanych opcji filtra Skraplanie.	1	3	EU-K1, EU-U1, EU-U2
TP2	Zastosowanie kanałów do obróbki obiektów rastrowych w obrazie bitmapowym. Narzędzie Kalkulacje – zastosowanie trybów mieszania z wykorzystaniem kanałów w celu tworzenia zaawansowanych zaznaczeń. Tworzenie i edycja kanału alfa. Zapisywanie w kanale alfa zaznaczenia utworzonego za pomocą narzędzi do zaznaczania. Wykorzystanie kanałów do zaznaczenia fragmentu obrazu.	1	3	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W3
TP3	Obiekty inteligentne – zamiana wielu warstw w Obiekt Inteligentny oraz odzyskiwanie warstw z utworzonego Obiektu Inteligentnego korelacja pracy z obiektami zaimportowanymi z programu Adobe Illustrator dla obiektów wektorowych.	1	3	EU-K1, EU-U3
TP4	Podstawowe funkcje służące do tworzenia animacji przy użyciu typów animacji: poklatkowej oraz z wykorzystaniem funkcji generowania klatek pośrednich. Importowanie plików wideo z różnymi rozszerzeniami do Photoshopa i ich obróbka. Zapisywanie różnych animowanych typów grafik, w tym cinemagraphics do formatu .GIF z zaawansowanymi ustawieniami kompresji.	1	3	EU-K1, EU-W1
TP5	Zagadnienia automatyzacji pracy w Adobe Photoshop. Tworzenie nowych zestawów operacji. Nagrywanie serii operacji przekształceń na obiektach graficznych. Odtwarzanie nagranych zestawów operacji na warstwach. Edycja nagranych operacji, ustalenie punktu zatrzymania okienkiem dialogowym, usuwanie pojedynczych kroków operacji, rozszerzenie nagranej operacji o nowe kroki, przypisywanie klawiszy funkcyjnych operacjom. Zapisywanie zestawów operacji i eksportowanie do pliku .ATN.	1	3	EU-U3, EU-W1
TP6	Uruchamianie skryptów programu Adobe Photoshop. Zastosowanie skryptu Photomerge w celu tworzenia panoramicznego obrazu na podstawie wybranych plików graficznych. Stosowanie procesora obrazów do zarządzania folderami plików, oraz tworzenie dropletów zawierających operacje. Edytowanie i usuwanie operacji, sekwencje wsadowe oraz operacje warunkowe.	1	3	EU-U1, EU-U3, EU-W2
TP7	Zaawansowane ustawienia i funkcje programu. Alokowanie bufora pamięci, ustawianie parametrów zapisywania operacji, przypisywanie dysków podręcznych. Organizowanie przestrzeni roboczej i zapisywanie spersonalizowanych ustawień.	1	3	EU-K1

Kod	Tematyka	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP8	Kompozycje warstw – tworzenie w jednym pliku .PSD kilku różnorodnych wersji tego samego projektu. Dodawanie notatek do dokumentu. Zwiększenie możliwości w zakresie powielania pikseli przy użyciu okna Powielanie źródła.	1	3	EU-K1, EU-U1, EU-W2

Razem godzin: 32

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK2	instruktaż
MK3	materiały dydaktyczne
MK4	praca z materiałami dydaktycznymi z UBI

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca samodzielna nad projektem	60
Prace dodatkowe	10
Przygotowanie do kolokwium	15
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	72,65%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	117

9. Status zaliczenia przedmiotu

- ocena wyników z kolokwium - ocena projektów zaliczeniowych - obecność na zajęciach

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne			×	

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	80	EU-W1, EU-W2, EU-W3, EU-U2, EU-U1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium	×	20	EU-U3, EU-K1
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2	TP2, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP1, CP2, CP3	TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W3	CP2	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP6, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP1, CP2, CP3	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U3	CP2, CP3	TP3, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP1, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-W3	GK6_W10	P6S_WG
EU-U1	GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03	P6S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

- Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, Helion, 2016-03-18

Literatura uzupełniająca

- Lesla Snider, Photoshop CS6/CS6 PL. Nieoficjalny podręcznik, Helion, 2013-06-17

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

- lic. Kamil Mirkowicz

Osoby prowadzące przedmiot

- lic. Kamil Mirkowicz