

# Podstawy obsługi programów graficznych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy obsługi programów graficznych
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-PodObs-S18
Wydział	<a href="#">Wydział Artystyczny</a>
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>mgr Joanna Fuczko</li></ul>

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Opanowanie przez studenta w stopniu podstawowym oprogramowania z zakresu tworzenia i edycji grafiki rastrowej i wektorowej w obszarze 2d. Zapoznanie studenta z interfejsami programów pakietu Adobe Creative Suite CC (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) w stopniu umożliwiającym twórcom korzystanie z wbudowanych narzędzi. Przygotowanie studenta do realizacji autorskich projektów w cyfrowym warsztacie graficznym, pracy z artystyczną grafiką cyfrową oraz projektową.

## Wymagania wstępne

Znajomość zasad kompozycji oraz obsługi komputera.

## Zakres tematyczny

Podczas realizacji ćwiczeń student zdobywa wiedzę w obszarze podstawowych pojęć oraz narzędzi takich jak: praca w programie do obróbki plików rastrowych - Adobe Photoshop, skanowanie, retusz, korekcja barwna, praca na warstwach: szparowanie, wymiana tła, cyfrowy montaż obrazu, tworzenie wizualizacji (mockapów), podstawy obsługi programu Adobe Illustrator praca z krzywymi Beziere’a, przekształcanie obiektów wektorowych, konstruowanie znaków graficznych, tworzenie planszy prezentacyjnej wraz z opisem i wizualizacją.

## Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są etapami od szkicu aż po wersję cyfrową w oparciu o konsultacje i korekty. Studenci zapoznają się z metodami pracy i narzędziami poprzez prezentacje, pokazy, krótkie wykłady oraz odnośniki wzualne. Szkice i projekty podlegają cotygodniowej konsultacji. Ostatni etap stanowi fizyczna realizacja tematu w postaci wydruku (planszy) oraz dostarczenie plików w wersji elektronicznej.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki projektowej i ma i wiedzę na temat jej technologicznego rozwoju	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W12</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Zna i rozpoznaje zasadnicze cechy oraz właściwości technik i różnych metod realizacyjnych w zakresie grafiki projektowej	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W05</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li><li>obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Ma podstawową wiedzę w zakresie teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technologią i możliwościami wyrazu artystycznego w obszarze grafiki i/lub innych obszarów działania artystycznego	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W02</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li><li>obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>
Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznymi i potrafi je ze sobą łączyć.	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U05</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li><li>bieżąca kontrola na zajęciach</li><li>przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ćwiczenia</li></ul>

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W sposób świadomy korzysta ze specjalistycznych programów graficznych, niezbędnych w kreacji artystycznej i projektowej	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">K_U10</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li> <li>• przygotowanie projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ćwiczenia</li> </ul>

## Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia ćwiczeń są:

- obecność na zajęciach
- realizacja ćwiczeń i tematów semestralnych oraz dostarczenie ich w formie elektronicznej.
- aktywny udział w konsultacjach i korektach

## Literatura podstawowa

1. Elena Gonzáles-Miranda, Projektowanie ikon i piktogramów, wydawnictwo d2d, 2016
2. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
3. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie III, Wydawnictwo Helion, 2015
4. Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK
5. Adobe Illustrator CC/CC PL, Oficjalny podręcznik, Brian Wood, Helion 2015

## Literatura uzupełniająca

[www.kursownik.pl](http://www.kursownik.pl)

[www.eduweb.pl](http://www.eduweb.pl)

[www.strefakursow.pl](http://www.strefakursow.pl)

[www.grafmag.pl](http://www.grafmag.pl)

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 06-05-2021 23:25)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ