

Podstawy obsługi programów graficznych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy obsługi programów graficznych
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-PodObs-S18
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Joanna Fuczko

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 twórcze korzystanie z wbudowanych narzędzi. Przygotowanie studenta do realizacji autorskich projektów w cyfrowym warsztacie graficznym, pracy z 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 i umiejętności 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 wizualne. Szkice i projekty podlegają cotygodniowej konsultacji. Ostatni etap stanowi fizyczna realizacja 2-3 zadanych tematów w postaci wydruku 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 podstawową wiedzę w zakresie pojęć stosowanych do opisu artystycznych realizacji. Potrafi tworzyć własne prace i działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach. Potrafi celowo dobierać materiały i narzędzia odpowiednie do charakteru realizacji i swobodnie posługiwać się nimi. Umie świadomie posługiwać się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą.	- W01 - U06 - U11 - U13	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - dyskusja - przygotowanie projektu	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Na zaliczenie z oceną składają się:

- 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. Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK
4. Adobe Illustrator CC/CC PL, Oficjalny podręcznik, Brian Wood, Helion 2015

Literatura uzupełniająca

www.kursownik.pl

www.eduweb.pl

www.strefakursow.pl

www.typografia.info

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 26-04-2021 17:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ