

Grafika komputerowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Kod przedmiotu	11.0-WH-DID-GRK-L-S16_pNadGen091Y8
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr inż. Maciej Jackowski

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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowych zagadnień grafiki komputerowej, modeli barwnych, różnic między grafiką wektorową i rastrową oraz praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy a także nabycie przez studenta kompetencji w zakresie obsługi systemów grafiki komputerowej, przetwarzania obrazu cyfrowego oraz modelowania obiektów wektorowych.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Wprowadzenie do grafiki komputerowej.
2. Modele barwne stosowane w systemach grafiki komputerowej.
3. Zarządzanie kolorami w systemie – profile barwne.
4. Grafika wektorowa i rastrowa, właściwości, różnice, zalety, wady.
5. Formaty plików, kompresja stratna, kompresja bezstratna.
6. Rozbarwienia barwne i przygotowanie materiałów poligraficznych.
7. Ręczne i automatyczne trasowanie grafiki rastrowej.
8. Grafika i tekst w Internecie – html i css.

Metody kształcenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W10) będą sprawdzane w kontekście realizowanych prac, podobnie umiejętności praktyczne, np. korzystanie z programów grafiki wektorowej i bitowej. Wykonane prace będą oceniane pod kątem ich jakości – progi punktowe, zaś weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów, również z zastosowaniem progów punktowych.

Laboratoria

Zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student uzyska uporządkowaną wiedzę na temat roli i znaczenia obrazu (grafiki) w procesach wychowania, kształcenia, pozna uwarunkowania filozoficzne, społeczno-kulturowe, historyczne i psychologiczne jego konstruowania i oddziaływania. Zdobędzie elementarną wiedzę dotyczącą procesów projektowania układu (kompozycji) obrazu, narzędzi i technik konstruowania komunikatu wizualnego (z zastosowaniem ICT), ich prawidłowości i zakłóceń w procesach komunikacji społecznej. Będzie posiadał podstawową wiedzę o odbiorcach komunikatów medialnych – uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej. Wiedza na temat wybranych systemów norm i reguł prawnych oraz etycznych w zakresie tworzenia oraz wykorzystywania określonych symboli graficznych lub prac (elementy prawa autorskiego), pozwoli zrozumieć potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej oraz powinna zapewnić przestrzeganie praw autorskich.	• KF1_W08 • KF1_W15	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
Student pozna i będzie potrafił poprawnie stosować terminologię i narzędzia wykorzystywane w grafice komputerowej.	• UD1_U09 • UD1_U14	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
Będzie odpowiedzialnie przygotowywał się do swojej pracy, projektował i wykonywał powierzone działania graficzne (rysunkowe i fotograficzne) z zastosowaniem ICT. Będzie potrafił używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny przy konstruowaniu komunikatu wizualnego (przekaz graficzny – dokumenty drukowane oraz elektroniczne).	• KF1_K01	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Laboratorium - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen z zadań przewidzianych do realizacji w ramach zajęć.

Składowe oceny końcowej = laboratorium: 100%

Literatura podstawowa

1. Foley J.D. i in., *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa 1995.
2. Freeman M., *Profesjonalna fotografia cyfrowa. Kolor*, Warszawa 2008.
3. <https://www.gimp.org/tutorials/>
4. <https://inkscape.org/learn/>
5. Jankowski M., *Elementy grafiki komputerowej*, Warszawa 2006.
6. McClelland D., Fuller L. U., Fuller R. C., *Photoshop CS/CS PL. Biblia*, Gliwice 2006.
7. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, Warszawa 2006.
8. Twemlow A., *Czemu służy grafika użytkowa?*, Warszawa 2006.
9. Wrotek W., *Po prostu CorelDraw Graphics Suite X4*, Wyd. Helion, 2008.

Literatura uzupełniająca

1. Bunsch F. i in., *Grafika warsztatowa: podręcznik technik graficznych*, Poznań 2006.
2. Catafal J., Oliva C., *Techniki graficzne*, Wydawnictwo Arkady, 2004.
3. Datner D., *Design & layout: sztuka projektowania*, Warszawa 2004.
4. De Bono E., *Myślenie lateralne. Idee na przekór schematom*, Gliwie 2008.
5. Francuz P., red., *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Warszawa 2007.
6. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003.
7. Gage J., *Kolor i kultura: teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji*, Kraków 2008.
8. Kamiński B., *Prepress i barwy*, Warszawa 1997.
9. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
10. Popek S., *Psychologia twórczości plastycznej*, Kraków 2010.
11. Zaborowski J., red., *Grafika komputerowa – metody i narzędzia*, Warszawa 1994.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *dziennikarstwo internetowe*.

Podczas zajęć studenci wykorzystują materiały ze źródeł własnych, Internetu i od prowadzącego.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 12-05-2022 16:12)