

Computer Graphics - course description

General information	
Course name	Computer Graphics
Course ID	11.3-WP-PEDP-GKom-L-S14_pNadGenG12RB
Faculty	Faculty of Social Sciences
Field of study	Pedagogy / Nowe media w komunikacji społecznej z językiem angielskim
Education profile	academic
Level of studies	First-cycle studies leading to Bachelor's degree
Beginning semester	winter term 2016/2017

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	2
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	mgr inż. Maciej Jackowski

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Laboratory	30	2	18	1,2	Credit with grade

Aim of the course

Przygotowanie do samodzielnego funkcjonowania w obszarze projektowania graficznego, a także wykształcenie praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się cyfrowymi technikami przetwarzania obrazu (od pomysłu i rejestracji do archiwizowania).

Prerequisites

Znajomość podstawowych wiadomości i umiejętności z zakresu ICT, podstawowych zasad kompozycji obrazu, bardzo ogólna umiejętność rysowania, a także ogólna umiejętność rejestrowania i zapisu obrazu (wykonywanie zdjęć, ich zapis bądź konwersja z postaci analogowej na cyfrową).

Scope

Wprowadzenie do grafiki. Terminy i pojęcia. Grafika komputerowa. Światło, barwa i modele barw. Sztuka komputerowa. Anatomia informacji wizualnej. Obraz, ilustracja, fotografia. Słowo a obraz. Grafika wektorowa. Zasady rysowania, transformacji i organizowanie kompozycji w programach wektorowych. Zapisywanie projektu i eksport do wybranego formatu mapy bitowej. Ćwiczenie twórcze – myślenie dywergencyjne. Kolor. Modele i kanały kolorów. Zarządzanie kolorem i korekcja kolorów Grafika bitowa. Zarządzanie obrazem. Zmiana układu kompozycyjnego (kadrowanie) obrazu. Przebudowa przestrzeni obrazu oraz łączenie zdjęć w procesie kolażu. Transformacje i modelowanie obrazu. Filtry. Praca z warstwami. Realizacja projektu graficznego. Realizacja projektu graficzno-typograficznego. Przygotowanie własnego portfolio z projektami wykonanymi w trakcie trwania przedmiotu. Oprogramowanie dowolne (CorelDraw lub Photoshop).

Teaching methods

Pokaz, demonstracja, wykład konwersatoryjny, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student ma uporządkowaną wiedzę na temat roli i znaczenia obrazu (grafiki) w procesach wychowania, kształcenia, zna uwarunkowania filozoficzne, społeczno-kulturowe, historyczne i psychologiczne jego konstruowania i oddziaływania. Ma 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. Ma podstawową wiedzę o odbiorcach komunikatów medialnych – uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej. Ma wiedzę na temat wybranych systemów norm i reguł prawnych oraz etycznych w zakresie tworzenia oraz wykorzystywania określonych symboli graficznych lub prac (elementy prawa autorskiego)	K_U03 K_W08 K_W15 K_W19 K_W20	- Sprawdzian; - Odpowiedź ustna – progi punktowe	Laboratory
Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny przy konstruowaniu komunikatu wizualnego (przekaz graficzny – dokumenty drukowane oraz elektroniczne)	K_U07	Aktywność; Ocena prac	Laboratory
Potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością (wykorzystuje dedykowane oprogramowanie graficzne – wektorowe i bitowe) przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania graficzne (edytorskie) z zastosowaniem ICT	K_U14	Aktywność; Ocena prac	Laboratory
Rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej, przestrzega praw autorskich	K_K05	Aktywność; Ocena prac	Laboratory

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania graficzne (rysunkowe i fotograficzne) z zastosowaniem ICT	• K_K08	• Aktywność; Ocena prac	• Laboratory

Assignment conditions

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W08) będą sprawdzane z zastosowaniem testów z progami punktowymi. Umiejętności praktyczne, np. korzystanie z programów grafiki wektorowej i bitowej. Oceniane są na podstawie wykonanych prac, oceny ich jakości – projekt z progami punktowymi. Weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów z zastosowaniem progów punktowych.

Laboratoria

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

Ocena końcowa

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

Recommended reading

1. Foley J.D. i in., *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa 1995.
2. McClelland D., Fuller L. U., Fuller R. C., *Photoshop CS/CS PL. Biblia*, Gliwice 2006.
3. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, Warszawa 2006.
4. Twemlow A., *Czemu służy grafika użytkowa?*, Warszawa 2006.
5. Wrotek W., *Po prostu CorelDraw Graphics Suite X4*, Wyd. Helion, 2008.

Further reading

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*, Gliwice 2007.
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. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
9. Młodkowski J., *Aktywność wizualna człowieka*, Warszawa-Łódź 1998.
10. Nęcka E., *Proces twórczy i jego ograniczenia*, Kraków 1995.
11. Popek S., *Psychologia twórczości plastycznej*, Kraków 2010.
12. Szmidt K. J., *Pedagogika twórczości*, Gdańsk 2007.
13. Zaborowski J., red., *Grafika komputerowa – metody i narzędzia*, Warszawa 1994.

Notes

Modified by dr Jacek Jędrzykowski (last modification: 14-07-2016 23:23)

Generated automatically from SylabUZ computer system