

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Grafika rastrowa**

**Kod przedmiotu: GS\_11**

**Rodzaj przedmiotu: kierunkowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna**

**Rok: 1**

**Semestr: 1**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 8;**

**laboratorium – 30;**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 4;**

**laboratorium – 14;**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 4**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

---

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z cyfrowymi narzędziami kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazu. Przedmiot ma na celu przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki bitmapowej, jej charakterystyki, zalet i ograniczeń oraz oprogramowania służącego do jej tworzenia. Przedmiot ma przybliżyć studentom wiedzę na temat funkcjonowania narzędzie rastrowych obróbki obrazu, ich zastosowania oraz opanowanie konkretnego narzędzia w stopniu podstawowym, tak aby student mógł się w sposób kreatywny i twórczy posługiwać się nim w realizacji ćwiczeń oraz zadań semestralnych.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Podstawy technik graficznych, Kompozycja.

Przedmiot wprowadza nowe treści kształcenia.

### 3. Opis form zajęć

#### a) Wykłady

##### • Treści programowe :

- Wprowadzenie do grafiki rastrowej. Rozróżnienie grafiki wektorowej i rastrowej.
- Środowisko programu Adobe Photoshop.
- Miejsce obrazów w sztuce współczesnej. Zastosowanie grafiki rastrowej na wybranych przykładach.
- Typy i formaty plików graficznych i ich zastosowanie.
- Systemy barwne i przestrzenie kolorów: RGB, CMYK.
- Zagadnienie kompresji plików graficznych.
- Zagadnienie kompresji plików graficznych.

##### • Metody dydaktyczne

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
- Dyskusja w grupie.

##### • Forma i warunki zaliczenia :

- Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo za ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Wykład jest wprowadzeniem do realizacji zadań semestralnych.

##### • Wykaz literatury podstawowej:

1. Domański M., *Obraz cyfrowy*. Warszawa: Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, 2010.
2. Romaniuk A., Książek T., Blacha I., *Pomiędzy grafiką a obrazem wirtualnym*. Katowice: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, 2015.
3. Evening M., *Mistrzowska edycja zdjęć*. Gliwice: Helion, 2011.

##### • Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Zawojski P., *Obrazy elektroniczne – eksplozja produkcji, implozja sensu* [w:] „Format” 2001, nr 1–2.
2. Zawojski P., *Elektroniczne obrazoswiaty. Między sztuką a technologią*. Kielce: Szumacher, 2000.
3. Belting H., *Miejsce obrazów* [w:] „Artium Questiones” 2000, vol. XI.
4. Freeman M., *HDR – zdjęcia o dużej rozpiętości tonalnej*. Warszawa: G+J RBA, 2010.

#### b) Laboratorium

##### • Treści programowe :

- Omówienie interface'u Adobe Photoshop.
- Omówienie podstawowych narzędzi do obróbki bitmapy oraz selekcji.
- Omówienie działania warstw oraz masek.
- Kadrowanie, prostowanie oraz zmiana rozmiaru obrazu.
- Edycja obrazu oraz użycie filtrów.

- Wykorzystanie nabytych umiejętności w tworzeniu autorskiego obrazu graficznego.
- Korekta indywidualna zrealizowanych tematów za pomocą prac graficznych.

Tematy ćwiczeń:

„Tekstura” – stworzenie tekstury z uprzednio przygotowanych śladów manualnych;  
„Pastisz malarstwa” – wybranie jednego dzieła autora z listy w celu zinterpretowania obrazu za pomocą wypracowanych środków grafiki rastrowej. Zadanie nie polega na skopiowaniu dzieła, lecz na skorzystaniu ze stylistyki konkretnego twórcy.

- 1/Robert Rauschenberg
- 2/Roy Lichtenstein
- 3/Władysław Hasior
- 4/Ernst Ludwig Kirchner
- 5/George Braque
- 6/Pablo Picasso
- 7/Francis Bacon
- 8/Willem de Kooning
- 9/Jean Dubuffet
- 10/Bernard Buffet
- 11/Amedeo Modigliani
- 12/Paul Cézanne
- 13/Salvador Dali

„Postać”(zadanie grupowe) – stworzenie czterech postaci w dwuosobowych grupach z uprzednio wylosowanych obco brzmiących słów.

„Portret” – stworzenie dowolnego portretu za pomocą uprzednio wypracowanych środków graficznych cyfrowych.

- Przegląd. Korekta ćwiczeń wykonanych w przeciągu całego semestru.
- **Metody dydaktyczne:**
  - Prezentacje prac graficznych współczesnych artystów;
  - Prezentacje prac graficznych studentów WSTI;
  - Dyskusja w grupie;
  - Zespołowe tworzenie projektów;
  - Indywidualna korekta;
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Aktywne uczestnictwo na zajęciach.
  - Systematyczna praca w ciągu całego semestru.
  - Poprawne wykonanie wszystkich ćwiczeń w ramach pracy na zajęciach oraz w czasie własnym.
  - Prace powinny być wydrukowane w formacie A3 (lub innym ustalonym z wykładowcą) na papierze o gramaturze nie mniejszej niż 200 g oraz osobiście zaprezentowane na przeglądzie zaliczeniowym.
  - Wszystkie prace powinny być zapisane w postaci cyfrowej (w formacie **.jpg**) oraz dostarczone w dniu zaliczenia, w jednym folderze, opisane wg wzoru:  
*nazwisko\_imię\_photoshop\_temat Ćwiczenia.jpg*

- **Wykaz literatury podstawowej**

1. Faulkner A, Chavez C., *Adobe Photoshop CC/CC PL*. Gliwice: Helion, 2016.
2. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop*. 3DTotal Publishing, 2020.
3. Gądek T., *Photoshop*. Gliwice: Helion, 2016.
4. Zakrzewski P., *Kompendium DTP*. Gliwice: Helion, 2015.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Adobe Photoshop CS5/CS5 PL*. Gliwice: Helion, 2011.
2. Owczarz-Dadan A., *Photoshop CS5 PL*. Gliwice: Helion, 2010.
3. *Beginner's Guide To Procreate: Characters*. 3DTotal Publishing, 2021.
4. *Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an iPad*. 3DTotal Publishing, 2020.

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

##### a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	6
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	30
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
<b>Konsultacje</b>	Kontakt z nauczycielem	3
<b>Zal./Egzamin</b>	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>4</b>

##### b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	4
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	9
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Projekt indywidualny	35
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	11
<b>Konsultacje</b>	Kontakt z nauczycielem	3
<b>Zal./Egzamin</b>	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>4</b>

a) **Wskaźniki sumaryczne**

**a. forma stacjonarna**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 44
  - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 30
  - Liczba punktów ECTS – 3,0

**b. forma niestacjonarna**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 24
  - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 14
  - Liczba punktów ECTS – 3,0

**5. Zakładane efekty kształcenia:**

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
GS_11_W01	Ma wiedzę na temat sposobów realizacji prac graficznych za pomocą programu komputerowego Adobe Photoshop. Zna w stopniu podstawowym możliwości programu Adobe Photoshop	K_W03, K_W08
GS_11_W02	Ma wiedzę na temat współczesnych cyfrowych metod kreacji graficznej i jest świadomy rozwoju technologicznego.	K_W03, K_W08
GS_11_U01	Umie samodzielnie tworzyć oraz realizować koncepcje graficzne na zadany temat oraz posiada umiejętności doboru odpowiednich środków do ich realizacji. Umie posługiwać się różnymi stylistykami w obrębie narzędzi cyfrowych programu Adobe Photoshop, z uwzględnieniem autorskich rozwiązań artystycznych.	K_U01
GS_11_U02	Umie sprawnie, w stopniu podstawowym, posługiwać się programem Adobe Photoshop.	K_U10
GS_11_K01	Potrafi twórczo myśleć w procesie rozwiązywania problemów graficznych, adoptować się do nowych rozwiązań i pomysłów stylistycznych wykorzystując swoją wyobraźnię i intuicję.	K_K04, K_K07

GS_11_K02	Potrafi twórczo pracować w grupie. Potrafi obiektywnie ocenić wyniki swojej pracy, jak i kolegów, potrafi udzielić konstruktywnej krytyki oraz publicznie potrafi bronić swoich koncepcji i przekonań.	K_K07
-----------	--	-------

**6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_11_W01	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_W03	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U01	x	x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_U02		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K01		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych
GS_11_K02		x	Uczestnictwo w ćwiczeniach i realizacja zadań semestralnych. Przegląd prac projektowych

**7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_11_W01	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_11_W02	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_11_U01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień

	projektowych.
GS_11_U02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_11_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_11_K02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.